

**PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING* (CPA)  
BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:  
Enik Widiastuti  
12803244068**

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

**PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING* (CPA)  
BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:

ENIK WIDIASTUTI

12803244068

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 11 Oktober 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

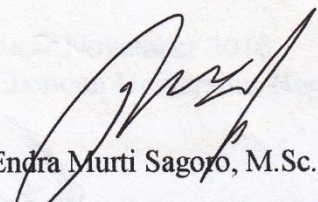
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Endra Murti Sagoro, M.Sc.

NIP. 198504092010121005

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

**PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING* (CPA)  
BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:

**ENIK WIDIASTUTI**  
12803244068

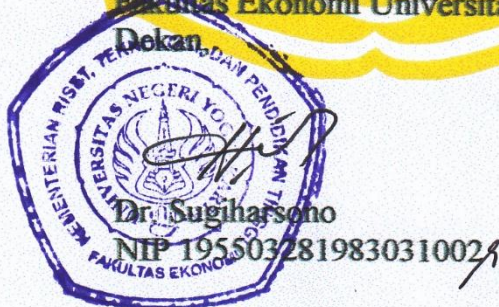
Telah dipertahankan di depan dewan Penguji pada tanggal 26 Oktober 2016  
dan dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
RR. Indah Mustikawati, M.Si., Ak	Ketua Penguji		21/11 2016
Endra Murti Sagoro, M.Sc	Sekretaris Penguji		23/11 2016
Diana Rahmawati, M.Si	Penguji Utama		15/11 2016

Yogyakarta, 21 November 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enik Widiastuti  
NIM : 12803244068  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE*  
*ACCOUNTING (CPA)* BERBASIS ELEKTRONIK  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI  
1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016.**

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

Yogyakarta, 10 Oktober 2016

Penulis,



Enik Widiastuti  
12803244068

## **MOTTO**

Hal terburuk adalah ketika kita menunda-nunda kewajiban dan enggan untuk mencoba hal baru. face it!

Jika otakmu pas-pasan, jadilah orang yang tekun. Orang pandai sekalipun jika ia malas akan kalah dengan orang yang tekun dan gigih.

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri”.  
(QS. Al-'Ankabut: 6)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”.  
(QS. Al-Insyirah: 6)

“Dan bersabarlah kalian, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”  
(QS. Al-Anfal: 46)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah  
atas segala limpahan rahmat dan karunia Allah SWT.

Tugas Akhir Skripsi ini, saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Choirul Anam dan Ibu Marliyah atas setiap kekuatan, do'a, dan dorongan dalam setiap langkahku.
2. Kakakku Nurhayati dan adikku Ikhfa Mutrikah yang selalu memberikan dukungan, saran, dan pencerahan dikala gundah.
3. Pak likku Kadi dan keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan
4. Guru SMK N 1 Yogyakarta Ibu Dra. A.W. Widowati dan Bapak Marsono, S.Pd. yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan arahan.
5. Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BINGKISAN**

Tugas Akhir Skripsi ini, saya bingkiskan kepada:

1. Teman-teman seperjuangan DIKSI C 2012 untuk kebersamaan, kerja sama, dukungan, dan semangatnya selama kuliah ini.
2. Teman-teman PRAMUKA UNY atas dukungan dan motivasinya.
3. Teman-temanku Okky EFZ., Ayunda Hanifah, Ahmad Multazam, Siti Badriyah, Leny Yulianti, Oktawuri Prihantiwi, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan inspirasi dan berjuang bersama dalam mengerjakan skripsi.
4. Teman-teman kos CANTEL 678 atas keceriaan, persahabatan, serta rasa kekeluargaan selama ini.
5. Yang terkasih Joko Susilo yang selalu memberikan dukungan, do'a, dan semangat dalam setiap langkahku.

**PENGEMBANGAN *CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING* (CPA)  
BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:  
Enik Widiastuti  
12803244068

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) berbasis elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. 2) mengetahui kelayakan produk *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) berbasis elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. 3) mengetahui pendapat/respon siswa mengenai penggunaan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) berbasis elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) namun hanya dilaksanakan pada tahap implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi dan diujicobakan kepada 32 siswa kelas X Ak 2 SMK N 1 Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Analysis*, berdasarkan analisis produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) berbasis elektronik. 2) *Design*, pada tahap ini peneliti membuat desain media (*storyboard*); penyusunan materi, soal dan jawaban; pengumpulan dan pembuatan background, gambar, dan tombol; perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan serta penyusunan instrumen penilaian media dilanjutkan ke tahap pengembangan media. 3) *Development*, pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi ahli materi dan ahli media, revisi media, dan validasi oleh guru Akuntansi. Tingkat kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) berdasarkan penilaian: (1) ahli materi diperoleh rata-rata 4,36 termasuk kategori "Sangat Layak" (2) ahli media diperoleh rata-rata 4,26 termasuk kategori "Sangat Layak" (3) praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata 4,38 termasuk kategori "Sangat Layak". 4) *Implementation*, pada tahap ini media memperoleh presentase  $\geq 65\%$  dari siswa yang berarti media mendapat respon positif. Siswa berpendapat bahwa media dikemas dengan menarik, soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu, menambah pemahaman Akuntansi, dan menambah motivasi belajar Akuntansi.

***Kata Kunci: Media Pembelajaran, Crossword Puzzle Accounting (CPA), media berbasis elektronik, ADDIE.***

**DEVELOPING CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING (CPA) ELECTRONIC-  
BASED ACCOUNTING LEARNING MEDIA FOR THE ACCOUNTANCY  
STUDENTS IN THE TENTH GRADE OF SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA IN  
THE ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

By:  
Enik Widiastuti  
12803244068

**ABSTRACT**

*This research aimed to: 1) develop Crossword Puzzle Accounting (CPA) Electronic-Based Accounting Learning Media for the Accounting Students in the Tenth Grade of SMK Negeri 1 Yogyakarta in the Academic Year of 2015/2016. 2) Find out the product feasibility of the Crossword Puzzle Accounting (CPA) Electronic-Based Accounting Learning Media for the Accounting Students in the Tenth Grade of SMK Negeri 1 Yogyakarta in the Academic Year of 2015/2016 based on the validation aspects of materials, media experts, and accountancy teaching practitioners. 3) Find out the students' responses toward the use of Crossword Puzzle Accounting (CPA) electronic-based Accounting learning media.*

*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 the implementation phase. The validation of the media was carried out by the material and media experts and the teachers as accountancy teaching practitioners. The developed media was tested for the 32 students of Accountancy 2 in the tenth grade of SMK Negeri 1 Yogyakarta.*

*The result showed that: 1) Analysis, based on the proper product analysis to be developed as a learning media in the Adjusting Journal of a trading company is an electronic-based Crossword Puzzle Accounting (CPA). 2) Design, in this phase, the researcher designed a media (storyboard), arranged the materials, questions and answers, collected and created the background, images, and the buttons; the hardware and software that were needed and arrangement of the media assessment instrument were continued to the development phase. 3) Development, this phase was the phase for designing the media, validation from the materials and media experts, revised media, and validation from the accountancy practitioners. The feasibility of the learning media Crossword Puzzle Accounting (CPA) was based on the validation of: (1) material expert, obtained the mean score 4,36 including in the category of "Very Feasible", (2) media expert, obtained the mean score 4,26 including in the category of "Very Feasible", (3) Accountancy teaching practitioners, obtained the mean score 4,38 including in the category of "Very Feasible". 4) Implementation, in this phase, the media obtained percentage  $\geq 65\%$  of the students. It meant that this media obtained a positive response. The students responded that this media is designed interestingly, the assessments are explained clearly, this media motivated the curiosity, improved the accountancy understanding, and improve the motivation to learn accountancy.*

**Keywords : Learning Media, Crossword Puzzle Accounting (CPA), Electronic-Based Media, ADDIE.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat-Nya, sehingga karya tulis Tugas Akhir Skripsi berjudul “Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016” dapat selesai dengan lancar. Tugas akhir skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Abdullah Taman, M.Si., Akt., CA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Endra Murti Sagoro, M.Sc., Dosen pembimbing skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan, nasihat, kritik, dan saran dalam proses penyusunan skripsi.
5. Mahendra Adhi Nugroho, M. Sc., Dosen narasumber yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir skripsi.

6. Adeng Pustikaningsih, M.Si. dan Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc., Dosen ahli materi.
7. Dra. Sumarsih, M.Pd. dan Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Dosen ahli media.
8. Dra. Darwestri Kepala Sekolah SMK N 1 Yogyakarta atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian.
9. Wahyu Winartuti, S.Pd., Wakil Kepala bagian Kurikulum SMK N 1 Yogyakarta atas bantuan yang diberikan.
10. Dra. A.W. Widowati dan Marsono, S.Pd., guru akuntansi SMK N 1 Yogyakarta.
11. Siswa kelas X Akuntansi 2 SMK N 1 Yogyakarta atas partisipasi dan kerjasamanya yang luar biasa selama penelitian.
12. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 10 Oktober 2016

Penulis,



Enik Widiastuti

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Spesifikasi Media yang Diharapkan .....	12
G. Manfaat Penelitian .....	12
H. Asumsi Pengembangan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	16
A. Kajian Teori .....	16
1. Pembelajaran Akuntansi .....	16
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	16
b. Pengertian Akuntansi .....	18
c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Akuntansi Perusahaan Dagang.....	19
2. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Sumber Belajar .....	19
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	20

c. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran .....	21
d. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	23
e. Pemilihan Media Pembelajaran .....	24
f. Penilaian Media Pembelajaran.....	25
g. Pengembangan Media Pembelajaran .....	34
h. <i>Macromedia Flash</i> .....	41
3. Model Pengembangan .....	49
a. Model Pengembangan 4D .....	49
b. Model Pengembangan Sugiyono.....	59
c. Model Pengembangan ADDIE.....	61
4. <i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i> .....	65
a. Metode <i>Crossword Puzzle</i> .....	65
b. <i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i> .....	66
c. Prosedur Penggunaan <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-teki Silang) .....	66
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Crossword Puzzle</i> (Teka-teki Silang) .....	67
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	68
C. Kerangka Berpikir.....	70
D. Paradigma Penelitian .....	73
E. Pertanyaan Penelitian.....	74
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>75</b>
A. Jenis Penelitian .....	75
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	75
C. Prosedur Penelitian .....	75
D. Subyek dan Obyek Penelitian .....	79
E. Teknik Pengumpulan Data.....	79
F. Instrumen Penelitian .....	80
G. Teknik Analisis Data .....	81
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>84</b>
A. Hasil Penelitian .....	84
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	84
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	87
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	90
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	132
B. Pembahasan.....	135

C. Kajian Media Akhir.....	140
E. Keterbatasan Penelitian .....	144
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	145
A. Kesimpulan .....	145
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media Lebih Lanjut.....	146
DAFTAR PUSTAKA .....	148
LAMPIRAN .....	150

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel. 1. SK dan KD Akuntansi SMK Kelas X Akuntansi .....	19
2. Indikator Angket Penilaian oleh Ahli Materi .....	31
3. Indikator Angket Penilaian oleh Ahli Media.....	32
4. Indikator Angket Penilaian oleh Guru.....	33
5. Indikator Angket Pendapat Siswa .....	34
6. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE .....	64
7. Ketentuan Pemberian Nilai.....	82
8. Kriteria Konversi Nilai Menjadi Skala Lima .....	82
9. Hasil Validasi oleh Ahli Materi 1.....	103
10. Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2.....	104
11. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Ahli Materi 1 .....	105
12. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Ahli Materi 2 .....	105
13. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi 1.....	106
14. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi 2.....	106
15. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Ahli Materi 1 .....	107
16. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Ahli Materi 2 .....	107
17. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi 1.....	108
18. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi 2.....	108
19. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi 1 .....	109
20. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi 2 .....	109
21. Hasil Validasi oleh Ahli Media 1 .....	111
22. Hasil Validasi oleh Ahli Media 2.....	112
23. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media 1 .....	113
24. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media 2 .....	113
25. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media 1 .....	114
26. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media 2 .....	114
27. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media 1 .....	115
28. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media 2 .....	115
29. Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	123
30. Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	124
31. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 ....	125

32. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	125
33. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	126
34. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	126
36. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	127
36. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	127
37. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	128
38. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	128
39. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	129
40. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	129
41. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	130
42. Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	130
43. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 1 .....	130
44. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi 2 .....	131
45. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media.....	139

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar. 1. <i>User Interface, Macromedia Flash</i> .....	42
2. Tampilan <i>Timeline, Macromedia Flash</i> .....	43
3. Tampilan <i>Toolbox, Macromedia Flash</i> .....	44
4. Beberapa contoh <i>Panel, Macromedia Flash</i> .....	47
5. Tampilan <i>Action Panel, Macromedia Flash</i> .....	47
6. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4D .....	58
7. Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	59
8. Paradima Penelitian .....	73
9. Prosedur Pengembangan .....	78
10. Tampilan Menu Utama .....	91
11. Tampilan Menu SK/KD .....	92
12. Tampilan Menu Materi .....	92
13. Tampilan Sub-menu Peta Konsep .....	93
14. Tampilan Sub-menu Materi Jurnal Penyesuaian .....	94
15. Tampilan Sub-menu Contoh Jurnal Penyesuaian .....	94
16. Tampilan Menu CPA .....	95
17. Tampilan Menu Main CPA .....	96
18. Tampilan Soal CPA Level I .....	96
19. Tampilan Soal CPA Level II .....	96
20. Tampilan Soal CPA Level III .....	97
21. Tampilan <i>Check List</i> pada Soal CPA .....	98
22. Tampilan Tampilan Menang pada Soal CPA .....	98
23. Tampilan Menu Evaluasi .....	99
24. Tampilan Skor Berhasil pada Soal Evaluasi .....	100
25. Tampilan Skor Gagal pada Soal Evaluasi .....	101
26. Tampilan Menu Profil .....	101
27. Tampilan Konfirmasi Keluar .....	102
28. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi Keseluruhan Aspek. 104	
29. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi setiap Aspek .....	110
30. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media Keseluruhan Aspek . 113	
31. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media setiap Aspek .....	116

32. Tampilan <i>Background</i> (a) sebelum direvisi .....	119
33. Tampilan <i>Background</i> (b) setelah direvisi .....	119
34. Tampilan <i>Font</i> (a) sebelum direvisi .....	119
35. Tampilan <i>Font</i> (b) setelah direvisi .....	120
36. Tampilan Sub-menu Peta Konsep (a) sebelum direvisi .....	120
37. Tampilan Sub-menu Peta Konsep (b) setelah direvisi .....	120
38. Tampilan warna <i>Background</i> (a) sebelum direvisi.....	121
39. Tampilan warna <i>Background</i> (b) setelah direvisi.....	121
40. Tampilan Soal CPA (a) sebelum direvisi.....	122
41. Tampilan Soal CPA (b) setelah direvisi.....	122
42. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keseluruhan Aspek .....	125
43. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi Setiap Aspek .....	131
44. Diagram Batang Presentase Jawaban Ya Siswa Setiap Indikator .....	134

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 .....	150
1. <i>Storyboard</i> Media .....	151
2. <i>Printscreen</i> Media.....	156
Lampiran 2 .....	159
Kompetensi, Materi, Soal, dan Evaluasi.....	160
Lampiran 3 .....	193
1. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Ahli Materi .....	194
2. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Ahli Media.....	195
3. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru).....	196
4. Kisi-kisi Angket Pendapat/Respon Siswa.....	197
5. Angket Validasi Instrumen .....	198
6. Angket Ahli Materi.....	200
7. Angket Ahli Media .....	204
8. Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru) .....	207
9. Angket Pendapat Siswa .....	211
Lampiran 4 .....	212
1. Hasil Penilaian Angket Ahli Materi 1.....	213
2. Hasil Penilaian Angket Ahli Materi 2.....	217
3. Hasil Penilaian Angket Ahli Media 1 .....	221
4. Hasil Penilaian Angket Ahli Media 2 .....	224
5. Hasil Penilaian Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru) 1 .....	227
6. Hasil Penilaian Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru) 2 .....	230
7. Hasil Penilaian Angket Pendapat Siswa .....	233
8. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Materi 1 .....	236
9. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Materi 2 .....	237
10. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Media 1.....	238
11. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Media 2.....	239
12. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Guru 1 .....	240
13. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Guru 2.....	241

14. Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa.....	242
15. Daftar Hadir Siswa.....	247
Lampiran 5 .....	249
1. Daftar Validator .....	250
Lampiran 6 .....	251
1. Perijinan.....	252
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	253
3. Foto-foto .....	254

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Kualitas sumberdaya manusia merupakan ukuran kemajuan dalam suatu negara. Sumberdaya yang cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab dapat membangun negara yang maju dan mampu bersaing di kancah nasional maupun internasional. Orang-orang yang memiliki kemampuan lebih akan mampu untuk bertahan hidup dalam dunia globalisasi ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia adalah dengan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar mampu memainkan peran dalam berbagai lingkungan kehidupan secara tepat di masa yang akan datang.

Pendidikan tidak akan lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung akan lebih banyak dipengaruhi oleh pendidik, peserta didik, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pihak manajemen lembaga pendidikan tersebut. Dunia pendidikan selalu berupaya untuk mencetak generasi penerus bangsa yang lebih siap dan matang dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata dalam bersaing dengan masyarakat lainnya. Salah satu komponen utama yang bisa mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas adalah seorang pendidik baik di sekolah maupun di lembaga pendidikan non-

formal. Pendidik sangat berperan dalam hal ini karena merekalah yang terlibat langsung dalam interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Pendidik menyampaikan pengetahuan, nilai dan norma, serta informasi lainnya kepada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik haruslah mengetahui bagaimana cara dan dengan apa menyampaikan informasi agar peserta didik dapat menyerap dan mengamalkan apa yang disampaikannya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan. Artinya sebagai alat bantu, media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media yang biasa digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan *power point* disertai dengan metode ceramah. Namun, beberapa siswa menyatakan bahwa pemakaian media *power point* disertai dengan metode ceramah terus-menerus sangat membosankan dan kurang menarik. Media pembelajaran harus dikemas sebaik dan semenarik mungkin agar siswa menjadi betah untuk berlama-lama belajar dan mempelajarinya.

Pada masa sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang sangat pesat. Siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk belajar dimana saja dan kapan saja serta dengan siapa saja. Namun, pada kenyataannya dari hasil observasi di kelas X AK 2 SMK N 1 Yogyakarta, dalam proses pembelajaran masih sangat bergantung pada guru sebagai sumber belajar atau biasa disebut dengan *teacher center*. Guru lebih mendominasi proses pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif. Padahal keselarasan terhadap

keberlangsungan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh sistem komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Sistem komunikasi tersebut memerlukan perantara yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar media berperan sebagai perantara untuk tersampainya informasi materi yang akan diterima oleh siswa. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk diterapkan dalam proses belajar. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan di sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Di samping mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan, pendidik juga diharapkan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah. Kenyataannya, pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah dan belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

“Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman” ( Wina Sanjaya, 2012 : 198). Pengalaman tersebut dapat berupa pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung yaitu pengalaman yang diperoleh siswa melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri pada situasi dan kondisi yang sebenarnya. Pengalaman langsung seperti ini merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat. Hal ini akan mengurangi

perbedaan persepsi siswa karena siswa mengalaminya sendiri. Namun demikian, tidak semua bahan pelajaran dapat disediakan langsung oleh guru. Wina Sanjaya (2012: 199) menyebutkan contohnya yaitu untuk mengetahui cara kerja suatu organ tubuh, tidak mungkin guru mengajak siswa untuk praktik membedah dada manusia untuk mengetahui cara kerja organ tubuh manusia. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film atau foto. Alat yang dapat membantu proses belajar ini disebut dengan media pembelajaran. Begitu juga dengan akuntansi, tidak semua pengalaman belajar dapat disajikan secara langsung oleh guru di kelas.

Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan dengan ilmu sosial yang lain karena di dalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Mata pelajaran ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Selain melibatkan hitung-menghitung, akuntansi juga memiliki materi yang banyak mengandung penjelasan teori-teori yang sulit dipahami ataupun dihafalkan. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMK kelas X yang baru mengenal akuntansi. Anggapan tentang akuntansi berdasarkan hasil *interview* pada beberapa siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta adalah bahwa akuntansi merupakan mata pelajaran yang sulit, rumit, dan membosankan yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang kurang tepat dalam proses belajar mengajar. Beberapa siswa menyatakan kesulitan pada materi siklus akuntansi perusahaan dagang khususnya mengenai jurnal penyesuaian. Padahal dalam siklus akuntansi perusahaan dagang, jurnal penyesuaian merupakan materi yang penting untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Salah

satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyediakan media pembelajaran. Penyediaan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan dua jalan, yaitu: pertama, dengan menciptakan media baru yang membuat siswa mempunyai ketertarikan pada proses belajar mengajar sehingga penyampaian materi dapat tuntas dengan waktu yang terbatas. Jalan yang kedua yaitu dengan memanfaatkan media yang sudah disediakan oleh sekolah.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dapat digunakan media pembelajaran secara manual maupun berbasis teknologi. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi pada masa sekarang ini berkembang sanfat pesat dan canggih. Guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan atau berdampingan dengan teknologi modern dalam kehidupan sehari-hari, contoh dari perkembangan teknologi adalah laptop maupun komputer. Tinggal bagaimana seorang guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi yang canggih ini untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar.

Pendidik yang merupakan mediator dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik dengan memberikan suatu pembelajaran yang tepat serta penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang menumbuhkan suasana yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu bagian dari komponen kurikulum adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat penting untuk mendukung dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta, dengan jumlah siswa 32, lebih dari 50% siswa ramai, berbicara dengan teman sebangku, melamun, bahkan ada beberapa siswa yang mengantuk dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru yang salah satunya dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan *interview* kepada beberapa siswa di kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta, pembelajaran yang kurang menarik salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan. Hal tersebut membuat siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran, menuntut seorang guru akuntansi untuk mampu menggunakan media yang menarik dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan pemahaman dan semangat siswa dalam mengikuti program belajar mengajar yang berlangsung.

Permasalahan yang paling penting adalah bahwa siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang monoton yaitu dengan metode ceramah dan penggunaan *powerpoint*. Oleh karena itu siswa membutuhkan inovasi dalam proses pembelajarannya yaitu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran teka-teki silang dirasa cocok untuk menjawab permasalahan di kelas X AK 2

SMK Negeri 1 Yogyakarta karena sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Teka-teki silang adalah salah satu media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Tri Yuniyatul Khikmah (2013) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis *Flash* menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dilengkapi dengan teka-teki silang berbasis *flash* dapat memotivasi siswa dalam belajar. Terlihat dari hasil tanggapan siswa pada uji coba skala terbatas maupun uji coba skala luas, bahwa sebanyak 100% siswa menyatakan media pembelajaran menarik motivasi untuk belajar. Hal ini sudah terbukti bahwa media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) dapat menarik siswa dalam belajar, akan tetapi berdasarkan hasil wawancara guru akuntansi di SMK N 1 Yogyakarta, media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) ini belum banyak digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran karena sebagian besar guru akuntansi menggunakan metode ceramah dengan dibantu dengan *power point* dalam proses pembelajaran.

Teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) ditemukan pertama kali oleh Athur Wyne pada tanggal 2 Desember 1913 yang kemudian dimuat dalam majalah “New York Work” dengan format yang seperti saat ini. Teka-teki silang kemudian menjadi fitur mingguan dimajalah tersebut. Buku kumpulan TTS pertama terbit pada tahun 1924 diterbitkan oleh Simon dan Scuster. Pada tahun 1970an di Jakarta terbit “Asah otak” sebuah majalah TTS dan berbagai teka-teki lain.

*Crosswords puzzle* (teka-teki silang) merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Menurut Hisyam (2002) *Crossword Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Tujuan permainan ini adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi pembelajaran.

Terinspirasi dari *Crossword Puzzle* yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran akuntansi, media ini dinamakan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)*. *Crossword Puzzle accounting (CPA)* merupakan media pembelajaran elektronik yang dibuat dengan mengadaptasi *Crossword Puzzle/ Teka teki silang*. Permainan *Crossword Puzzle accounting (CPA)* ini hampir sama dengan *Crossword Puzzle* biasa. Perbedaannya terletak dalam isi dari *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* yaitu fokus pada bahasan materi akuntansi.

Permainan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* dimainkan secara individu/kelompok oleh siswa dengan menggunakan media elektronik. Setiap siswa mengisi kotak-kotak kosong dengan mencari jawaban dari pertanyaan yang telah disediakan. *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* didesain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar yang menyenangkan. *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur

permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar ilmu akuntansi sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran. Diharapkan dengan membuka, membaca, dan mencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya materi pelajaran akuntansi.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan berupa: "Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016". Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran elektronik *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran masih sangat bergantung pada guru sebagai sumber belajar (*teacher center*).
2. Pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah dan belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Anggapan bahwa akuntansi adalah mata pelajaran yang sulit, rumit dan membosankan.

4. Lebih dari 50% siswa ramai, berbicara dengan teman sebangku, melamun, bahkan ada beberapa siswa yang mengantuk dalam proses pembelajaran.
5. Pembelajaran yang tidak menarik yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan.
6. Berdasarkan hasil wawancara guru akuntansi di SMK N 1 Yogyakarta, media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) belum banyak digunakan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016” dan kelayakan dari media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik tersebut. Materi yang disajikan dibatasi pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang khususnya pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian. Penelitian ini hanya difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016?

2. Bagaimana kelayakan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimanakah pendapat/respon siswa mengenai penggunaan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi?

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
3. Untuk mengetahui pendapat/respon siswa mengenai penggunaan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi.

## **F. Spesifikasi Media yang Diharapkan**

Spesifikasi media yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Media yang dihasilkan

Media yang dihasilkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik sebagai media pembelajaran yang memuat beberapa materi dan soal-soal dalam bentuk *Crossword Puzzle Accounting (CPA)*. Media dikemas menarik untuk membuat siswa lebih tertarik belajar akuntansi dengan memanfaatkan media elektronik.

### 2. Materi yang disajikan

Materi yang terdapat dalam *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* sesuai dengan standar kompetensi menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang khususnya pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian pembelajaran akuntansi kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.

### 3. Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik. Media pembelajaran ini dapat digunakan melalui komputer ataupun laptop yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa.

## **G. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting Berbasis Elektronik* pada standar kompetensi menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang

khususnya pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian pembelajaran akuntansi kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.

## 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 anak didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

### b. Bagi siswa

- 1) Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik ini dapat digunakan sebagai media latihan soal-soal yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar seperti kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran, dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran

### c. Bagi peneliti

- 1) Mendapatkan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

## H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri ataupun kelompok oleh siswa di luar kelas di mana pun dan kapan pun.
2. Ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah seperti laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sarana media pembelajaran, Di samping itu para siswa juga memiliki laptop pribadi sehingga dapat digunakan untuk membuka media pembelajaran tersebut.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **1) Hakikat Belajar**

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono, dkk 2012: 74). Menurut Santrock dan Yussen (1994) dalam buku Sugihartono, dkk (2012: 74), mendefinisikan bahwa belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Reber (1998) dalam buku Sugihartono, dkk (2012: 74), mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif lama sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Dari definisi di atas, belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

###### **2) Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran menurut Sudjana (2000) dalam buku Sugihartono, dkk (2012: 80), merupakan upaya yang dilakukan

dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik dapat melakukan belajar.

Biggs (1985) dalam buku Sugihartono, dkk (2012: 80), membagi konsep pembelajaran dalam 3 pengertian yaitu:

a) Pembelajaran dalam Pengertian Kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini berarti guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat tersampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

b) Pembelajaran dalam Pengertian Institusional

Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk siap mengadaptasikan dalam berbagai teknik mengajar untuk bermacam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

c) Pembelajaran dalam Pengertian Kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dari berbagai pengertian di atas, pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk

menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

#### **b. Pengertian Akuntansi**

Hendry Somantri (2009) menyebutkan definisi akuntansi dapat dirumuskan dari dua sudut pandang, yaitu definisi dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatan. Definisi dari sudut pandang pemakainya, akuntansi dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas jasa yang menyediakan informasi yang diperlukan dalam pembuatan perencanaan, pengawasan, dan pengambilan keputusan. Bagi pihak manajemen (pimpinan) perusahaan, selain untuk kepentingan tersebut juga sebagai pertanggungjawaban kepada para investor, kreditor, instansi pemerintah, dan pihak lainnya. Sedangkan dipandang dari sudut kegiatannya, akuntansi dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu unit usaha, agar pihak-pihak yang berkepentingan terhadap unit usaha yang bersangkutan dapat membuat pertimbangan-pertimbangan dan mengambil keputusan ekonomi sesuai dengan kepentingannya.

Pengertian akuntansi menurut *American Insitute of Certified Public Accounting (AICPA)* dalam Harahap (2003) mendefinisikan akuntansi sebagai seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran dengan cara

tertentu dalam ukuran moneter, transaksi, dan kejadian yang umumnya bersifat keuangan termasuk dalam menafsirkan hasil-hasilnya.

Dari pendapat-pendapat di atas, akuntansi merupakan suatu proses pencatatan, penggolongan, peringkasan dan melaporkan data keuangan perusahaan yang berfungsi untuk menyajikan informasi keuangan untuk pihak-pihak yang menggunakan informasi keuangan tersebut.

**c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Produktif Akuntansi dengan Standar Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Akuntansi Perusahaan Dagang.**

Berikut materi pokok dalam ruang lingkup mata pelajaran produktif akuntansi dengan standar kompetensi menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang di SMK Kelas X Akuntansi semester 2:

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMK kelas X Akuntansi

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
Menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang	a. Menyiapkan proses penyusunan laporan keuangan b. Membuat jurnal penyesuaian c. Menyusun neraca lajur d. Menyusun laporan keuangan e. Membuat jurnal penutup f. Membukukan jurnal penyesuaian g. Membukukan jurnal penutup h. Menyusun daftar saldo akun setelah penutupan

**2. Media Pembelajaran**

**a. Pengertian Sumber Belajar**

Sumber belajar merupakan segala sesuatu baik berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan belajar bagi

siswa. Sumber belajar juga mencakup lingkungan, baik fisik dan non fisik, manusia dan bukan manusia yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber pengetahuan (Jamil Suprihatiningrum, 2014: 318).

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) (Trianto, 2010: 113). Dalam konteks pendidikan atau pembelajaran, Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *videorecorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi dan komputer sehingga dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2011: 4). Menurut Jamil Suprihatiningrum (2014: 319) media diartikan sebagai perantara, diartikan juga sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli, media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu, kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

**c. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran**

Menurut Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2014) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan cara menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut;
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran bagi siswa untuk lebih giat belajar;
- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran maupun orang lain;

- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks maupun verbal;
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan kegiatan secara motorik;
- 6) Fungsi evaluasi, menilai kemampuan siswa dalam merespon kegiatan pembelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif akan tercipta apabila ada interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi tercipta ketika ada komunikasi dua arah dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (2011), misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

#### d. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2014) secara umum media pembelajaran dibagi tiga macam, sebagai berikut.

- 1) Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara.
- 2) Media visual adalah media yang menampilkan gambar secara diam
- 3) Media audio visual adalah media yang menampilkan suara beserta gambar

Media pembelajaran menurut Jamil Suprihatiningrum (2014) juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori diantaranya:

- 1) Audio: Kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3;
- 2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar, foto;
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- 4) Proyeksi visual diam: *Overhead transparency (OHT)*, film bingkai (*slide*)
- 5) Proyeksi audio visual diam : film bingkai *slide* bersuara
- 6) Visual gerak: film bisu
- 7) Audio visual gerak: film gerak bersuara, Video/VCD, Televisi
- 8) Objek fisik: Benda nyata, model, spesimen
- 9) Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran
- 10) Komputer: *CAI*

Berdasarkan kompleks suara yaitu: media kompleks (film, TV, *Video/VCD*,) dan media sederhana (*slide*, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak/radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan/kaset audio, *video*, *OHP*, *slide*, dll), media individual (untuk perorangan/buku teks, telepon, *CAI*).

### e. Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
- 2) Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja, tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.
- 3) Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- 4) Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukanlah sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

- 5) Pemilihan media hendaknya objektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
- 6) Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkansiswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentudan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- 7) Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dankeabstrakannya. Media yang kongkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

**f. Penilaian Media Pembelajaran**

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu sebagai berikut.

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
  - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
  - b) Reliable (handal).
  - c) Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
  - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).

- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ software/ tool untuk pengembangan.
  - f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).
  - g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
  - h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
  - i) Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).
- 2) Aspek Desain Pembelajaran
- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
  - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
  - c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
  - d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
  - e) Interaktivitas
  - f) Pemberian motivasi belajar
  - g) Kontekstualitas dan aktualitas
  - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
  - i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

- j) Kedalaman materi
  - k) Kemudahan untuk dipahami
  - l) Sistematis, runut, alur logika jelas
  - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
  - n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
  - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
  - p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa.
  - b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa.
  - c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
  - d) Unsur audio (narasi, sound effect, backsound, musik) sesuai dengan karakter dan topik.
  - e) Visual (layout design, typography, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian.
  - f) Media bergerak (animasi, movie); animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran.
  - g) Layout Interactive (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Weni Rinta Aryantari (2014) ada beberapa aspek dan indikator untuk penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru) dan respon/pendapat siswa. Berikut adalah indikator penilaian media untuk ahli materi, media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru) dan respon/pendapat siswa.

- 1) Aspek Relevansi Materi
  - a) Kesesuaian materi dengan SK dan KD
  - b) Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
  - c) Kesesuaian materi dengan indikator
  - d) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
  - e) Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
- 2) Aspek Pengorganisasian Materi
  - a) Kejelasan penyampaian materi
  - b) Sistematika penyampaian materi
  - c) Kemenarikan penyampaian materi
  - d) Kebermanfaatan materi
  - e) Kelengkapan materi
  - f) Aktualitas materi
  - g) Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa
  - h) Kejelasan contoh yang diberikan
- 3) Aspek Evaluasi/Latihan Soal

- a) Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
  - b) Kebenaran kunci jawaban
  - c) Kejelasan petunjuk pengerjaan
  - d) Kejelasan rumusan soal
  - e) Kebenaran konsep soal
  - f) Variasi soal
  - g) Tingkat kesulitan soal
  - h) Kejelasan pembahasan jawaban
- 4) Aspek Bahasa
- a) Ketepatan penggunaan istilah
  - b) Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa
  - c) Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
- 5) Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran
- a) Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa
  - b) Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
  - c) Kemampuan media menambah pengetahuan
  - d) Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
  - e) Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar
- 6) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
- a) Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran
  - b) Kemudahan fungsi touch (layar sentuh)
  - c) Kemudahan pengoperasian media pembelajaran
  - d) Reusabilitas (dapat digunakan kembali)

- e) Maintable (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)
  - f) Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK
- 7) Aspek Tampilan Visual
- a) Kesesuaian pemilihan warna tampilan
  - b) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
  - c) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
  - d) Ketepatan penempatan tombol
  - e) Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola
  - f) Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan
  - g) Keseimbangan proporsi gambar
  - h) Kemenarikan desain

Berdasarkan aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) dan beberapa aspek dan indikator penilaian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian Weni Rinta Aryantari (2014), maka dapat dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan respon/pendapat siswa. Berikut ini adalah indikator yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini:

- 1) Indikator penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik oleh ahli materi, yaitu:

Tabel 2. Indikator Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Indikator
<b>Aspek Relevansi Materi</b>	
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
3.	Kesesuaian materi dengan indikator
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>	
6.	Kejelasan penyampaian materi
7.	Sistematika penyampaian materi
8.	Kemenarikan penyampaian materi
9.	Kebermanfaatan materi
10.	Kelengkapan materi
11.	Aktualisasi materi
12.	Kejelasan contoh yang diberikan
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>	
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
14.	Kebenaran kunci jawaban
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan
16.	Kejelasan rumusan soal
17.	Kebenaran konsep soal
18.	Variasi soal
19.	Kejelasan pembahasan jawaban
<b>Aspek Bahasa</b>	
20.	Ketepatan penggunaan istilah
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latihan soal melalui penggunaan bahasa
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>	
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
24.	Kemampuan media menambah pengetahuan
25.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar

- 2) Indikator penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik oleh ahli media, yaitu:

Tabel 3. Indikator Penilaian oleh Ahli Media

No.	Indikator
<b>Aspek Bahasa</b>	
1.	Ketepatan penggunaan istilah
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>	
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)
7.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK
<b>Aspek Tampilan Visual</b>	
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan
14.	Keseimbangan proporsi gambar
15.	Kemenarikan desain

- 3) Indikator penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru), yaitu:

Tabel 4. Indikator Penilaian oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru)

No.	Indikator
<b>Aspek Relevansi Materi</b>	
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
3.	Kesesuaian materi dengan indikator
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>	
6.	Kejelasan penyampaian materi
7.	Sistematika penyampaian materi
8.	Kemenarikan penyampaian materi
9.	Kelengkapan materi
10.	Aktualisasi materi
11.	Kejelasan contoh yang diberikan
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>	
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
13.	Kebenaran kunci jawaban
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan
15.	Kejelasan rumusan soal
16.	Kebenaran konsep soal
17.	Variasi soal
18.	Kejelasan pembahasan jawaban
<b>Aspek Bahasa</b>	
19.	Ketepatan penggunaan istilah
20.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>	
21.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa
22.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
23.	Kemampuan media menambah pengetahuan
24.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
25.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>	
26.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran
27.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)
<b>Aspek Tampilan Visual</b>	
28.	Kemenarikan desain

## 4) Indikator respon/pendapat siswa

Tabel 5. Indikator Angket Pendapat oleh Siswa

No.	Indikator
1.	Kemenaarikan penyampaian materi
2.	Kejelasan contoh yang diberikan
Aspek Evaluasi/Latihan Soal	
3.	Kejelasan rumusan soal
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
6.	Kemampuan media menarik motivasi siswa dalam belajar

**g. Pengembangan Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad (2011) beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pengembangan media antara lain:

## 1) Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/illustrasi, sketsa/gambar garis. Grafik, bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan adalah :

## a) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual. Pesan atau informasi teks yang menyertai bahan visual, penggunaan kata harus dengan huruf yang mudah dipahami.

b) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual, ketika diamati maka akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

c) Penekanan.

Meskipun penyajian visual dirancang secara sederhana, namun seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d) Keseimbangan

Bentuk ataupun pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penyajian yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

e) Bentuk

Bentuk yang unik atau asing bagi siswa, dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai

unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

f) Garis.

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa dalam mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

g) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang bisa menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

h) Warna.

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisah atau penekanan untuk membangun keterpaduan.

2) Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli *tape* dan peralatan yang murah dan terjangkau mak hampir tidak perlu lagi biaya tambahan, karena *tape* dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima kembali. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan :

a) Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar.

- b) Mengatur dan mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

### 3) Media Berbasis Komputer

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Di balik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pengajaran berbasis komputer:

- a) Perangkat keras dan lunak yang mahal dan cepat ketinggalan jaman.
- b) Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.

- c) Pembuatan program yang rumit serta dalam pengoperasian awal perlu pendamping guna menjelaskan penggunaannya. Hal ini bisa disiasati dengan pembuatan modul pendamping yang menjelaskan penggunaan dan pengoperasian program.

Pengajaran berbantuan komputer merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh para ahli sejak beberapa dekade yang lalu, karena dengan bantuan komputer ini proses pengajaran berjalan lebih interaktif dan membantu terwujudnya pembelajaran yang mandiri.

Dengan perkembangan teknologi komputer ini, maka metode pendidikan juga berkembang, sehingga proses pengajaran berbantuan komputer ini maju terus menuju kesempurnaannya, namun secara garis besarnya, dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *computer-based training (CBT)* dan *Web-based training (WBT)*.

a) *Computer Based Training (CBT)*

*CBT* merupakan proses pendidikan berbasis komputer, dengan memanfaatkan media *CDROM* dan *disk-based* sebagai media pendidikan (Horton, 2000). Dengan memanfaatkan media ini, sebuah *CDROM* bisa terdiri dari *video klip*, animasi, grafik, suara, multimedia dan program aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pendidikannya. Dengan *CBT*, proses pendidikan melalui classroom tetap dapat terlaksana, sehingga interaksi dalam proses pendidikan dapat terus berlangsung, yang

dibantu oleh kemandirian peserta didik dalam memanfaatkan *CBT*.

b) *Web-Based training (WBT)*

*Web-based training (WBT)* sering juga diidentikkan dengan *e-learning*, dalam metode ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan Internet, sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajarannya dimanapun dan kapanpun, selagi terhubung dengan jaringan Internet.

Pemakaian Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran mempunyai tujuan yaitu :

(1) Untuk Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

(2) Untuk Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program

antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya.

### (3) Untuk Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

### 4) Multimedia Berbasis Komputer dan *Inter-Active Video*

Multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersamaan menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu. Jenis peralatan itu adalah komputer, video kamera, *video cassette recorder (VCD)*, *overhead projector*, *multivision* (atau sejenisnya), *CD player*, *compact disc. CD player* yang sebelumnya merupakan peralatan tambahan computer, sekarang sudah menjadi bagian unit komputer tertentu. Semua peralatan tersebut haruslah kompak dan bekerja sama dalam menyampaikan informasi pada pemakainya.

Informasi yang disajikan dalam multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar, dan dapat didengar suaranya, dan terlihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, dan mudah dimengerti.

#### **h. *Macromedia Flash***

*Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat *game*, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen server*, dan pembuatan situs *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya (Andreas Suciadi, 2003 : 3)..

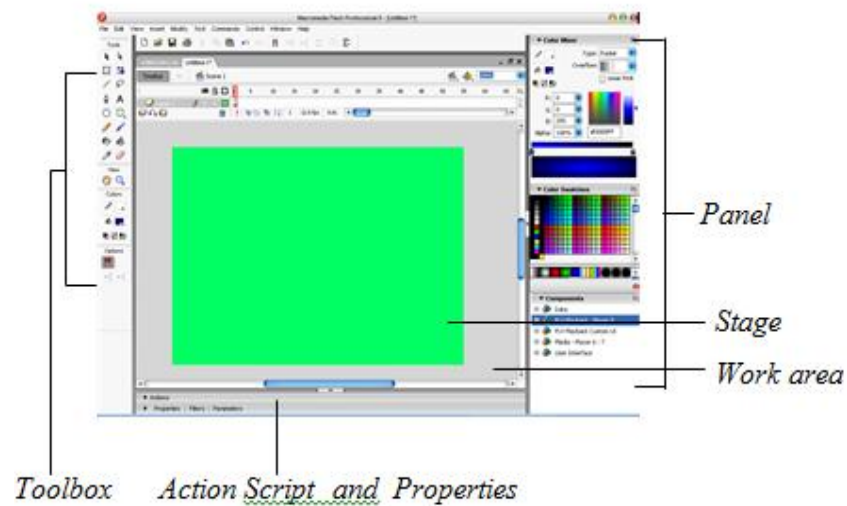
*Movie-movie Flash 8* memiliki ukuran *file* yang kecil sehingga dapat di *download* secara cepat dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. *Aplikasi Flash 8* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web

yang tak tertandingi dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih tinggi lagi.

Area kerja *Flash 8* dirancang secara khusus agar ruang kerja yang digunakan dapat diatur dan lebih mudah dipahami oleh pemakai pemula maupun para *desainer Flash* yang telah berpengalaman. *Macromedia Flash 8* adalah program yang cukup kompleks sehingga tidak mungkin untuk menjabarkannya secara lengkap.

### 1) *User Interface*

Dengan membuka program *Macromedia Flash 8* akan muncul tampilan muka sebagai berikut.



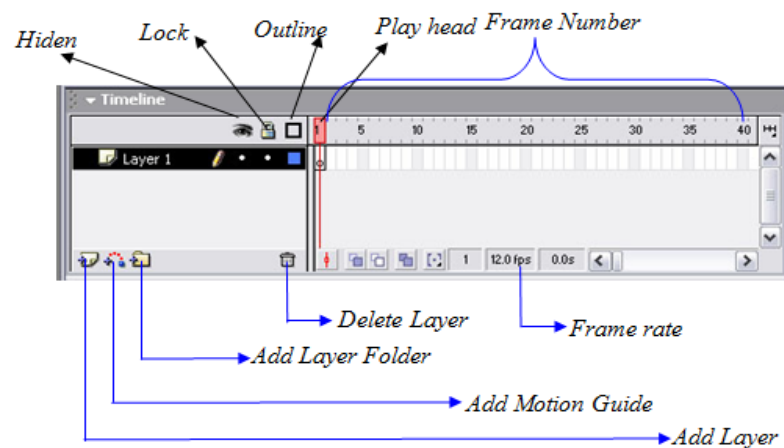
Gambar 1. *User Interface, Macromedia Flash*

*Panel* yang berada disebelah kanan terdiri atas *Color Mixer* and *color Swatches*. *Work area* adalah bagian dari *scene*, dimana kita dapat membuat berbagai gambar dan animasi di dalamnya. Dalam *work area* ini terdapat *stage*, dimana ketika hasil kerja dijalankan (*test movie*) hanya gambar dan animasi yang terdapat di dalam *stage* saja

yang muncul sedangkan gambar dan animasi yang berada di dalam *work area*, akan tetapi animasi di luar *stage* tidak akan dimunculkan.

## 2) *Timeline*

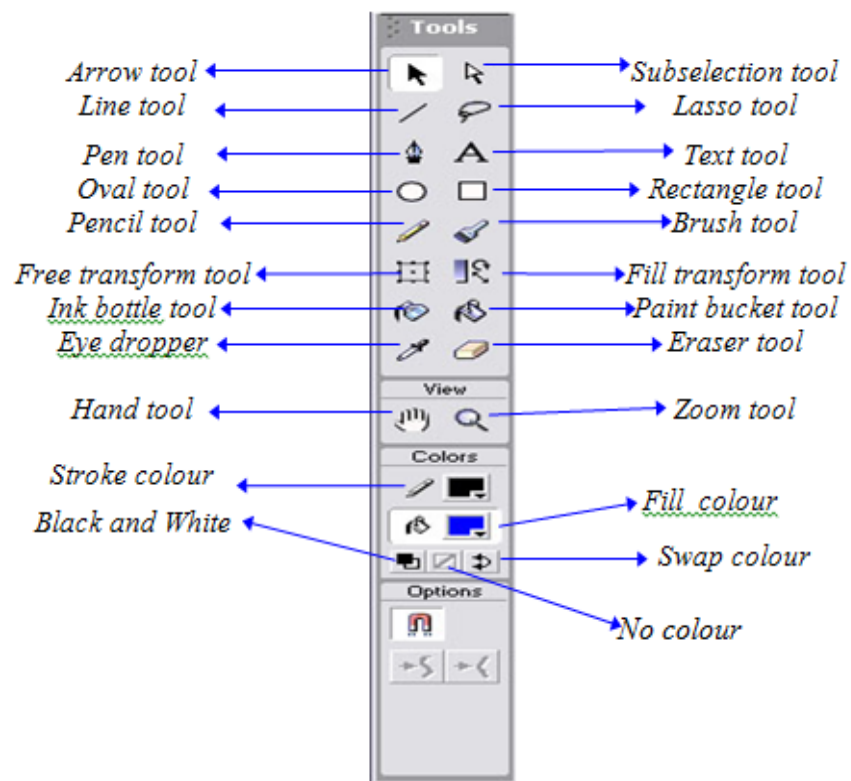
*Timeline* adalah tempat dimana *movie* tersebut berada sehingga *timeline* mempunyai tugas mengatur waktu cerita dan pemunculan objek-objek tertentu. *Timeline* merupakan objek utama untuk membuat animasi dan objek-objek interaktif. *Timeline* terdiri atas tiga bagian pokok, yaitu: *Scene*, *Layer*, dan *Frame*. Jika animasi dipandang seperti sebuah buku yang dibuka lembar demi lembar, maka *timeline* adalah buku, *scene* adalah bab-bab dalam buku, dan *layer* adalah halaman buku, serta *frame* merupakan kecepatan tangan dalam membuka lembaran buku tersebut. *Timeline* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan *Timeline*, *Macromedia Flash*

### 3) ToolBox

*Toolbox* berisi alat-alat gambar dan alat-alat lainnya yang diperlukan untuk mengedit objek dalam animasi. *Toolbox* tersebut antara lain:



Gambar 3. Tampilan *Toolbox*, *Macromedia Flash*

Keterangan:

- *Arrow tool* digunakan untuk memilih objek dan memodifikasi bentuk *stroke* (garis) dan bentuk objek yang lain.
- *Subselection tool* digunakan untuk menampilkan *point-point* dari suatu garis/*outline* suatu shape dan meng-*edit point-point* tersebut menjadi bentuk yang diinginkan. Pemakaiannya klik *subselection tool* kemudian klik suatu garis/*stroke*.

- *Lasso tool* digunakan untuk menyeleksi suatu objek/*shape* dengan bentuk area seleksi sesuai dengan yang diinginkan.
- *Pen tool* digunakan untuk membuat suatu bentuk dengan bantuan *point handle* dan *tangent handle*.
- *Oval tool* digunakan untuk membuat objek oval, apabila *weight* dan *height* yang sama akan membentuk sebuah objek yang berupa lingkaran.
- *Rectangle tool* digunakan untuk membuat objek persegi dan persegi panjang.
- *Brush tool* digunakan untuk memberi warna pada objek dengan cara menyapu (seperti kuas cat).
- *Ink bottle tool* digunakan untuk mengubah warna *stroke* (garis), *style* (jenis), dan tebal *stroke*.
- *Paint bucket tool* digunakan untuk mewarnai *fill*.
- *Dropper tool* digunakan untuk meng-*copy* warna *fill*, *style*, tebal dan warna *stroke* yang dimiliki oleh suatu objek lalu di-*paste* pada objek lain yang diinginkan.
- *Eraser tool* digunakan untuk menghapus objek yang berupa *shape*.
- *Hand tool* digunakan untuk menggeser *stage*.
- *Zoom tool* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- *Stroke color* digunakan untuk menentukan warna *outline* pada objek gambar.

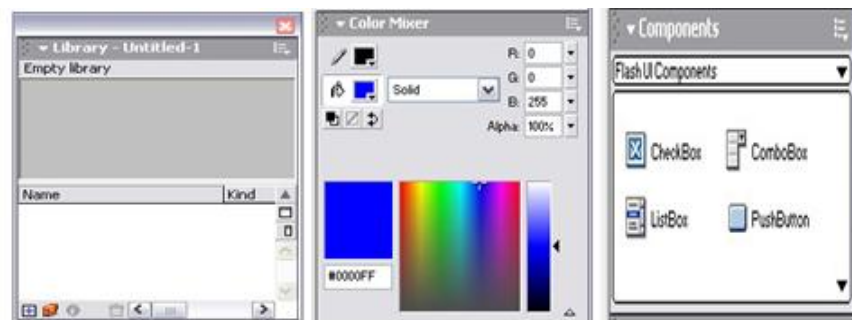
- *Fill color* digunakan untuk mewarnai gambar/objek.
- *Text tool* digunakan untuk menulis di *stage*

#### 4) Panel

Dalam *Flash*, *panel* berfungsi untuk menampilkan dan mengubah informasi suatu gambar atau objek dalam *stage*. Ada bermacam-macam panel dalam *Flash* dimana setiap *panel* akan memberikan informasi sesuai dengan objek yang dipilih. Beberapa panel yang ada dalam *Flash 8* adalah sebagai berikut:

- a) *Panel frame*, memberikan informasi dan pengaturan mengenai *frame*, pemberian label dalam *frame* dan animasi apa yang terdapat dalam *frame* yang bersangkutan.
- b) *Panel Align*, untuk mengatur posisi objek dalam *stage*.
- c) *Panel info*, terdapat informasi besar kecilnya objek (*Height* dan *Width*) dan posisi objek dalam *stage*. Informasi ini dapat diubah sesuai dengan kebutuhan, setelah diubah, objek akan menyesuaikan dengan informasi baru yang telah dimasukkan.
- d) *Panel Library*, di dalamnya terdapat *symbol - symbol*. Dengan *panel library* ini memudahkan jika dalam *stage* dibutuhkan *symbol* yang di dalam *library* sudah ada tinggal mengambilnya saja tidak perlu membuatnya lagi.
- e) *Panel Color Mixer*, berfungsi untuk mengatur pewarnaan pada objek.

Dibawah ini beberapa contoh panel.



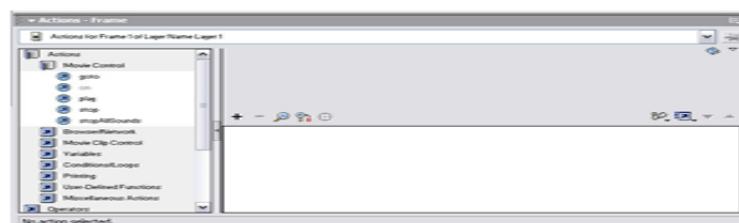
Gambar 4. Beberapa contoh *panel*, *Macromedia Flash*

#### 5) *Scene*

*Scene* digunakan untuk membagi *movie* yang mempunyai jalan cerita yang cukup panjang menjadi beberapa tema. Hal tersebut akan mempermudah dalam mengatur *movie*.

#### 6) *Action Script*

*Action script* adalah pemrograman di *Flash* dengan menggunakan bahasa pemrograman *java script*. *Action script* dapat digunakan untuk mengontrol objek di *Flash*, untuk membuat navigasi, dan elemen interaktif lainnya. Tampilan *action panel* seperti gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *action panel*, *Macromedia Flash*

#### 7) Teknik Animasi *Macromedia Flash 8*

Dalam sebuah dokumen *Flash*, sebuah animasi dapat dibuat dengan mengubah isi beberapa *frame* secara berturut-turut. Animasi

bisa dibuat dengan animasi *tween*, animasi *frame by frame* dan animasi *action script*.

a) Animasi *tween*

Animasi *tween* adalah sebuah cara yang efektif untuk membuat animasi berupa gerak dan perubahan ukuran objek, putaran, perubahan warna, atau perubahan atribut lainnya pada waktu tayang tertentu. Animasi ini dibuat dengan menggunakan perintah *create motion tween* atau dengan *panel property*. Pembuatan animasi dengan *motion tween* dilakukan dengan mengklik *insert > create motion tween*, lalu pada *stage* dibuat sebuah objek. Langkah selanjutnya adalah mengklik *frame* yang diinginkan lalu menginsert *keyframe* dan meletakkan objek yang telah dibuat pada tempat yang diinginkan. Untuk melihat animasi yang dibuat dengan menekan tombol enter.

b) Animasi *frame by frame*

Animasi *frame by frame* adalah animasi yang dibuat dengan mengubah isi objek animasi pada *stage* dalam setiap framanya. Animasi ini cocok digunakan untuk pembuatan animasi yang kompleks dari sebuah perubahan *image* dalam setiap *frame*. Pembuatan animasi diawali dengan pembuatan objek pada *frame* tertentu. Selanjutnya membuat beberapa *frame* dengan menginsert *keyframe*, lalu pada setiap *frame* yang telah dibuat, objek diubah

sesuai dengan keinginan. Untuk melihat hasil animasi, ditekan tombol enter.

c) Animasi *action script*

*Action script* adalah sebuah bahasa pemrograman dalam *macromedia Flash 8* yang digunakan untuk menambah interaktifitas pada sebuah *movie*. Sebagai contoh, *action script* digunakan untuk membuat tombol-tombol navigasi dalam sebuah *movie*. *Action script* terdiri dari beberapa elemen operator yang diletakkan menjadi satu kesatuan yang terdapat dalam *panel action*. Dalam panel *action* terdapat bahasa-bahasa *action* yang dapat digunakan untuk membuat animasi. Ada dua cara untuk menulis perintah *action*, yaitu *normal mode* dan *expert mode*. Penulisan perintah *action* dilakukan dengan mengklik ganda bahasa *action* yang dipilih dan akan ditampilkan pada *script stage* secara otomatis.

## 2. Model Pengembangan

### a. Model Pengembangan 4D

Model pengembangan *Four-D Model* disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagarajan (1974) dalam bukunya Endang Mulyatiningsih (2011: 180), menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu: analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

a) *Front and analysis*

ada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

b) *Learner analysis*

Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb.

c) *Task analysis*

Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

d) *Concept analysis*

Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e) *Specifying instructional objectives*

Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011) dalam konteks pengembangan bahan ajar (modul, buku, LKS), tahap pendefinisian dilakukan dengan cara: 1) Analisis kurikulum, 2) Analisis karakteristik peserta didik, 3) Analisis materi.

a) Analisis kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua

kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b) Analisis karakteristik peserta didik

Seperti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dsb. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya: apabila tingkat pendidikan peserta didik masih rendah, maka penulisan bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik supaya peserta didik termotivasi untuk membacanya.

c) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis

d) Merumuskan tujuan

Sebelum menulis bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Thiagarajan (1974) dalam bukunya Endang Mulyatiningsih (2011: 180), membagi perancangan menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) Menyusun tes kriteria (*constructing criterion-referenced test*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan bentuk (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun tes kriteria (*constructing criterion-referenced test*), sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- b) Pemilihan media (*media selection*), memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- c) Pemilihan bentuk (*format selection*), bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- d) Rancangan awal (*initial design*), mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat pembelajaran simulasi berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke

tahap berikutnya, maka rancangan produk (model, buku ajar, dsb) tersebut perlu divalidasi.

Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

### 3) Develop (Pengembangan)

Thiagarajan (1974) dalam bukunya Endang Mulyatiningsih (2011: 182), membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat

pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.
- b) Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi.
- c) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
- d) Revisi model berdasarkan hasil uji coba.
- e) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat

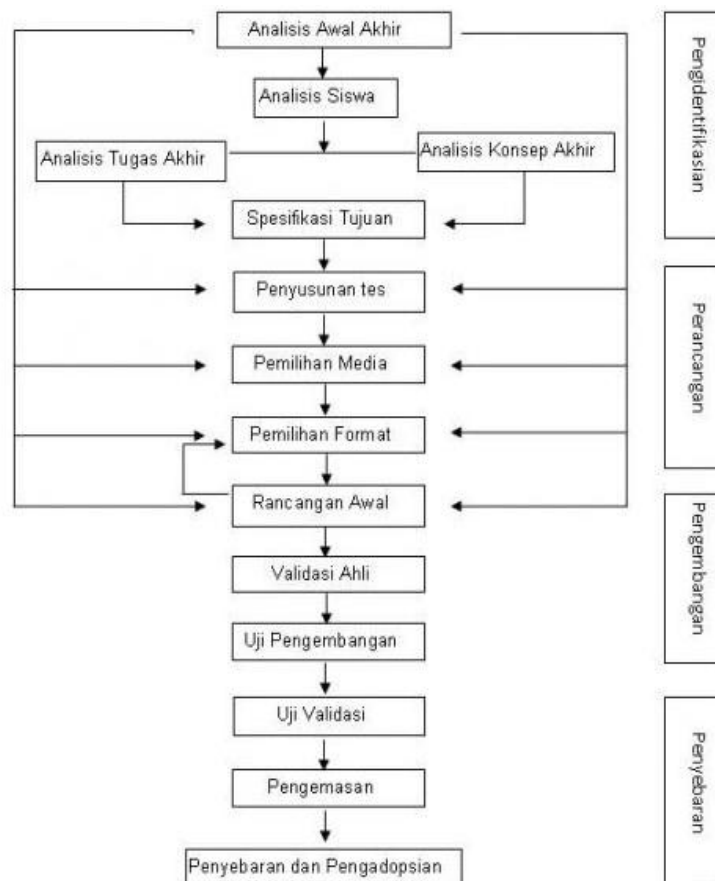
model yang dikembangkan. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan eksperimen atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pada kelompok pengguna model dan kelompok yang tidak menggunakan model. Apabila hasil belajar kelompok pengguna model lebih bagus dari kelompok yang tidak menggunakan model maka dapat dinyatakan model tersebut efektif. Cara pengujian efektivitas pembelajaran melalui PTK dapat dilakukan dengan cara mengukur kompetensi sebelum dan sesudah pembelajaran. Apabila kompetensi sesudah pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, maka model pembelajaran yang dikembangkan juga dinyatakan efektif.

#### 4) Disseminate (Penyebarluasan)

Thiagarajan dalam bukunya Endang Mulyatiningsih (2011) membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang

sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*.

Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas. Berikut ini gambar model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D.



Gambar 6. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D

## **b. Model Pengembangan Sugiyono**

Menurut Sugiyono (2013: 409) penelitian dan pengembangan terdiri dari 10 langkah, yaitu :

### 1) Potensi dan Masalah

Penelitian harus berangkat dari potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki nilai tambah sedangkan masalah perbedaan antara harapan dan kenyataan.

### 2) Pengumpulan data

Pengumpulan berbagai data yang diperlukan dalam perancangan produk.

### 3) Desain produk

Pembuatan rancangan produk awal yang akan dibuat lengkap dengan spesifikasinya.

### 4) Validasi desain

Proses penilaian terhadap rancangan berdasarkan pemikiran rasional bukan fakta dilapangan, dengan cara menghadirkan tenaga ahli yang sesuai.

### 5) Revisi desain

Koreksi dari ahli dijadikan untuk bahan perbaikan produk.

### 6) Ujicoba produk

Hasil dari dari perbaikan dibuat prototipe jadi, kemudian diujicobakan penggunaannya pada kelompok terbatas. Desain ujicoba produk menggunakan desain eksperimen dengan cara membandingkan

keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk (*before-after*) atau menggunakan kelompok kontrol (*pretest-posttest group desain*).

Kemudian dilakukan uji efektifitas dengan menggunakan uji-t.

7) Revisi produk

Proses perbaikan produk berdasarkan saran dan hasil uji efektifitas pada uji coba produk.

8) Ujicoba pemakaian

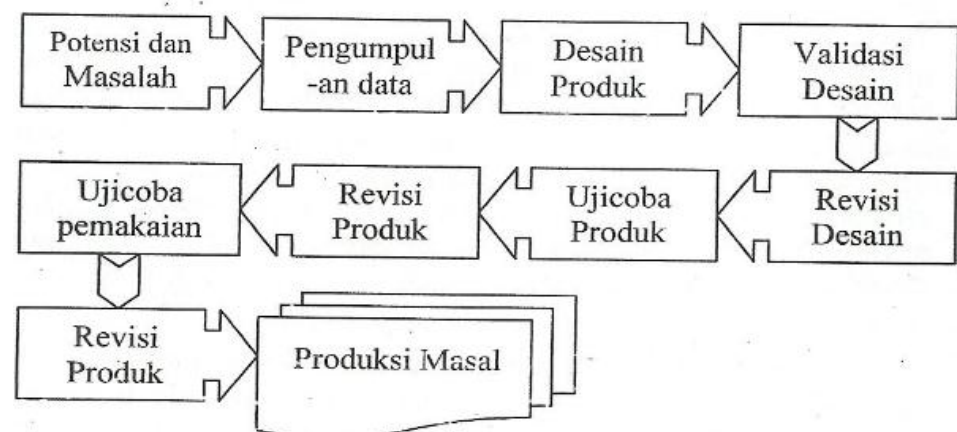
Ujicoba produk pada kelompok yang lebih luas dan tetap dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

9) Revisi produk

Perbaikan dilakukan apabila ada saran perbaikan dan usulan pada ujicoba pada kelompok luas.

10) Produksi massal

Setelah beberapa kali pengujian dan dinilai efektif maka dapat dilakukan produksi secara massal.



Gambar 7. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*

Sumber: (Sugiyono, 2013: 409)

### c. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations*. Dalam buku Endang Mulyatingningsih (2011: 183), model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran (Endang Mulyatingningsih 2011: 184), yaitu:

#### 1) *Analisis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan

syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

## 2) *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

### 3) *Development*

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

### 4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

### 5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Revisi

dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Tabel 6. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
<i>Design</i>	Merancang konsep produk baru di atas kertas Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci
<i>Develop</i>	Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
<i>Implementation</i>	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didikserta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
<i>Evaluation</i>	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Sumber: Rangkuman Aktivitas Model ADDIE, Endang Mulyatiningsih (2011: 185)

Dari beberapa model pengembangan di atas, peneliti akan menggunakan model pengembangan dari Dick and Carry (1996) yaitu model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai pada tahap implementasi saja karena sesuai dengan kebutuhan peneliti. Peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D (Endang Mulyatingningsih, 2011: 183). Penelitian juga tidak memilih untuk menggunakan model pengembangan dari Sugiyono karena model ADDIE lebih sederhana namun sudah bisa mencakup semuanya (lengkap) dibandingkan dengan model Sugoyono yang memiliki 10 langkah pengembangan.

### **3. *Crossword Puzzle Accounting (CPA)***

#### **a. *Metode Crossword Puzzle***

*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman (2012) pada *active learning* bagian keempat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”.

*Crossword puzzle* (teka teki silang) merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan, pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Crossword puzzle* (teka teki silang) termasuk dalam

jenis permainan dan banyak digunakan dalam selingan di majalah ataupun koran yang biasanya hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang, tetapi sekaligus untuk mengasah otak. *Crossword puzzle* (teka teki silang) yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal-soal bagi siswa.

Menurut Melvin Silberman (2012), menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka-teki silang bisa diisi secara perorangan ataupun kelompok.

**b. *Crossword Puzzle Accounting (CPA)***

*Crossword Puzzle Accounting (CPA)* merupakan media pembelajaran elektronik yang dibuat dengan mengadaptasi *Crossword Puzzle/* Teka teki silang. Permainan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* ini hampir sama dengan *Crossword Puzzle* biasa. Perbedaannya terletak dalam isi dari *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* yaitu fokus pada bahasan materi yang spesifik mengenai materi dengan standar kompetensi menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian.

**c. *Prosedur Penggunaan Crossword Puzzle***

Menurut Mel Silberman (2012: 256), prosedur penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) yaitu :

1. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.

2. Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.
3. Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang. Gunakan jenis berikut ini:
  - a) Definisi singkat
  - b) Sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya
  - c) Sebuah contoh
  - d) Lawan kata
4. Bagikan teka-teki itu kepada siswa baik itu perorangan maupun kelompok.
5. Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

**d. Kelebihan dan Kekurangan *Crossword Puzzle***

Kelebihan dari metode *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah:

- 1) Siswa lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berpikir secara bersamaan.
- 2) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada para siswa.
- 3) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

- 4) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi.
- 5) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawaban sampai selesai.
- 6) *Crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat melatih logika.

Kelemahan dari metode ini yaitu dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya dan kurang akan minat serta partisipasinya dalam mata pelajaran.

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

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

1. Theodora Dara Tarigas (2014), dengan penelitiannya berjudul "Pengembangan Media *Crossword Puzzle Chemistry* (CROPCHEM) pada Materi Struktur Atom Di SMA". Hasil analisis data diperoleh tingkat kelayakan media sebesar 86,6% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil belajar siswa dari tiga sekolah diperoleh dua dari tiga sekolah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media *crossword puzzle chemistry* (CROPCHEM) sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle chemistry* (CROPCHEM). Persamaan penelitian yang dilakukan oleh

Theodora adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran berupa *crossword puzzle*/ teka-teki silang, dan menggunakan program *Macromedia Flash 8*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, Theodora menggunakan materi struktur atom di SMA sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang di SMK, model pengembangan yang digunakan Theodora adalah model pengembangan dari Borg and Gall (1983), sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carry yaitu ADDIE. Selain itu juga berbeda dalam subjek dan objek penelitiannya.

2. Yulianti Fitriana N dan Zuhdan Kun Prasetyo (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Teka-Teki Silang (TTS) Sebagai Kuis dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat dan Minat Belajar Siswa”. Hasil pengembangan TTS dapat meningkatkan kemampuan mengingat dengan nilai gain sebesar 0,71 (kategori tinggi) untuk kelas VIIA dan 0,90 (kategori tinggi) untuk kelas VII B dan minat belajar siswa dengan nilai gain sebesar 0,20 (kategori rendah) untuk kelas VII A dan VII B. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran yang berupa *crossword puzzle*/ teka-teki silang. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, Yulianti menggunakan materi Fisika SMA sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMK, model pengembangan yang digunakan, Yulianti menggunakan model pengembangan dari Borg and

Gall (1983), sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carry (1996) yaitu ADDIE. Selain itu juga berbeda dalam subjek dan objek penelitiannya.

3. Tri Yuniyatul Khikmah (2013) dengan penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash". Penilaian pakar menunjukkan bahwa CD interaktif dilengkapi teka-teki silang berbasis flash sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan hasil belajar secara klasikal  $\geq 80\%$  siswa mencapai KKM (80) dan secara klasikal persentase penilaian aktivitas siswa  $\geq 81\%$  dengan kriteria aktif dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tri adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran yang berupa *crossword puzzle*/ teka-teki silang dan dibuat menggunakan *Macromedi flash*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, Tri menggunakan materi struktur dan fungsi sel sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang, model pengembangan yang digunakan, tri menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall (1983), sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carry (1996) yaitu ADDIE. Selain itu juga berbeda dalam subjek dan objek penelitiannya.

### C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjalin antara peserta didik dengan lingkungannya. Proses interaksi ini akan membentuk sikap

dan meningkatkan mutu kehidupan. Proses pembelajaran sangat penting untuk dilakukan karena nantinya akan berhubungan langsung dengan terciptanya kualitas sumberdaya manusia yang akan membuat maju bangsa dan negara karena berpendidikan tinggi dan berkualitas.

Proses pembelajaran yang efektif akan terjadi jika siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dan dapat menikmati proses pembelajaran. Menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat akan membuat siswa untuk dapat menikmati dan memahami materi pembelajaran. Pembelajaran akuntansi yang didominasi dengan hitung menghitung serta teori menjadi momok yang menimbulkan anggapan bahwa akuntansi rumit, sudah, dan tidak mudah untuk dipahami. Pandangan negatif inilah yang nantinya akan berdampak buruk pada proses pembelajaran akuntansi. Seorang pendidik yang kreatif mampu membuat suasana menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Bagaimana seorang pendidik mampu mentransfer ilmu yang dimiliki kepada siswa agar bisa tersampaikan dan bisa dipahami serta siswa dapat menikmati dan merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, karena tidak semua pendidik mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran.

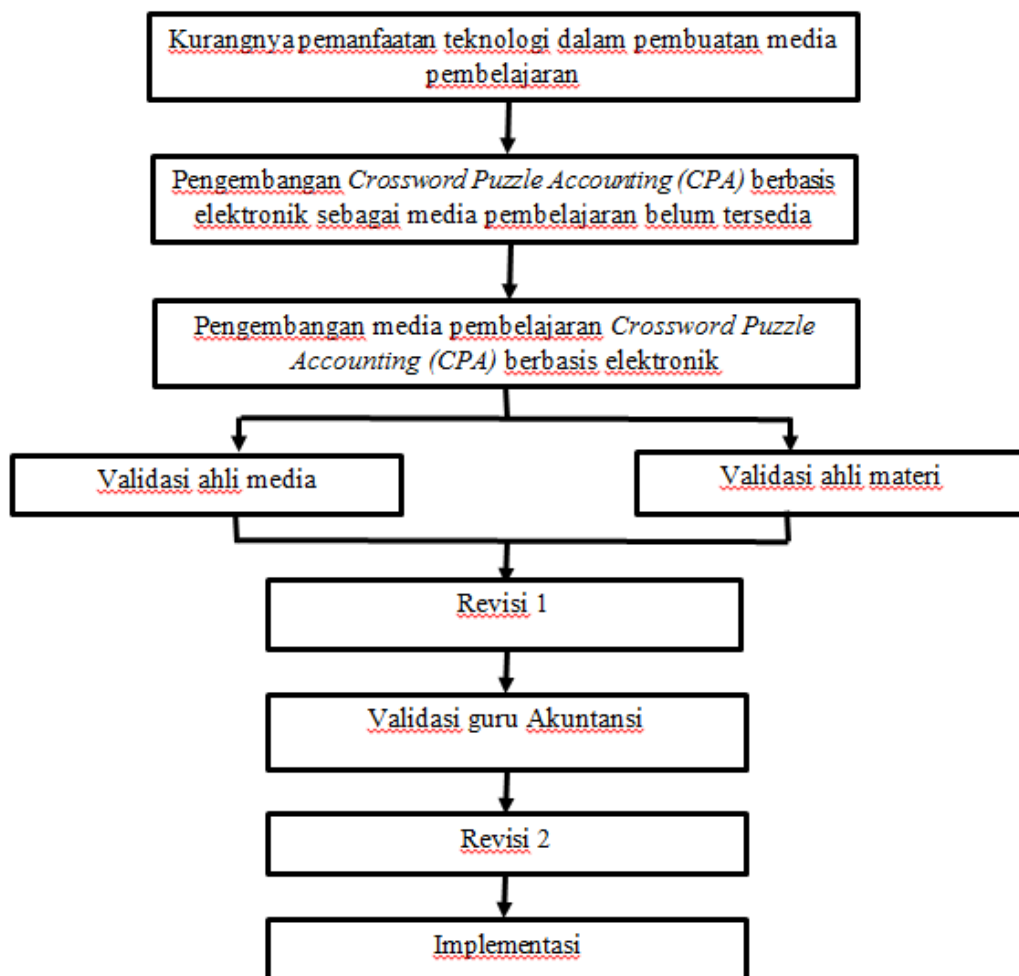
Berdasarkan observasi di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta penggunaan media pembelajaran belum bervariasi dan membosankan. Guru menggunakan metode ceramah yang dibantu dengan menggunakan *powerpoint*. Hal tersebut membuat siswa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang berimbas pada motivasi belajar menurun. Oleh karena itu perlunya

mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam menghadirkan suasana menyenangkan dan menarik minat siswa untuk belajar dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik yang didesain dengan menarik.

Media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik ini dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE (*analysis, design, develop, implementation, and evaluate*). Namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada tahap implementasi saja. Pada tahap *analysis*, proses yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan siswa terkait media yang akan dikembangkan melalui analisis kompetensi dan instruksional. Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik yang meliputi pembuatan desain media (*storyboard*); penyusunan materi, soal dan jawaban; pengumpulan dan pembuatan background, gambar, dan tombol; perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan serta penyusunan instrumen penilaian media. Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan yang dilakukan dengan pembuatan media, validasi ahli materi dan ahli media, revisi media, dan validasi oleh guru Akuntansi. Tahap *implementation* merupakan tahap untuk uji coba produk ke siswa kelas X Ak SMK N 1 Yogyakarta.

#### D. Paradigma Penelitian

Berikut ini adalah paradigma penelitian pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik menggunakan *macromedia flash* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini dibatasi sampai tahap implementasi saja karena sesuai dengan kebutuhan peneliti.



Gambar 8. Paradigma Penelitian

### **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana tahap-tahap untuk mengembangkan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana validasi/penilaian ahli materi mengenai kelayakan produk *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana validasi/penilaian ahli media mengenai kelayakan produk *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016?
4. Bagaimana validasi/penilaian praktisi pembelajaran akuntansi mengenai kelayakan produk *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016?
5. Bagaimana pendapat/respon siswa mengenai *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai media pembelajaran Akuntansi?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti terlebih dulu mengembangkan media dengan menggunakan desain penelitian ADDIE. Sugiyono (2013: 407) menyatakan bahwa *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik pada pembelajaran akuntansi untuk kemudian diuji kelayakannya dari segi materi, media, guru, dan siswa.

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

Tempat pelaksanaan uji coba produk adalah SMK Negeri 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kemetiran Kidul No 35 Yogyakarta. Penelitian dilakukan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Januari 2016 sampai dengan Juni 2016 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

### **C. 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*). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja karena keterbatasan peneliti. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk

merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih 2011: 184). Peneliti memodifikasi pengembangan sesuai kebutuhan.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).
- b. Analisis kompetensi dan instruksional yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ini kemudian dijabarkan ke dalam indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik.

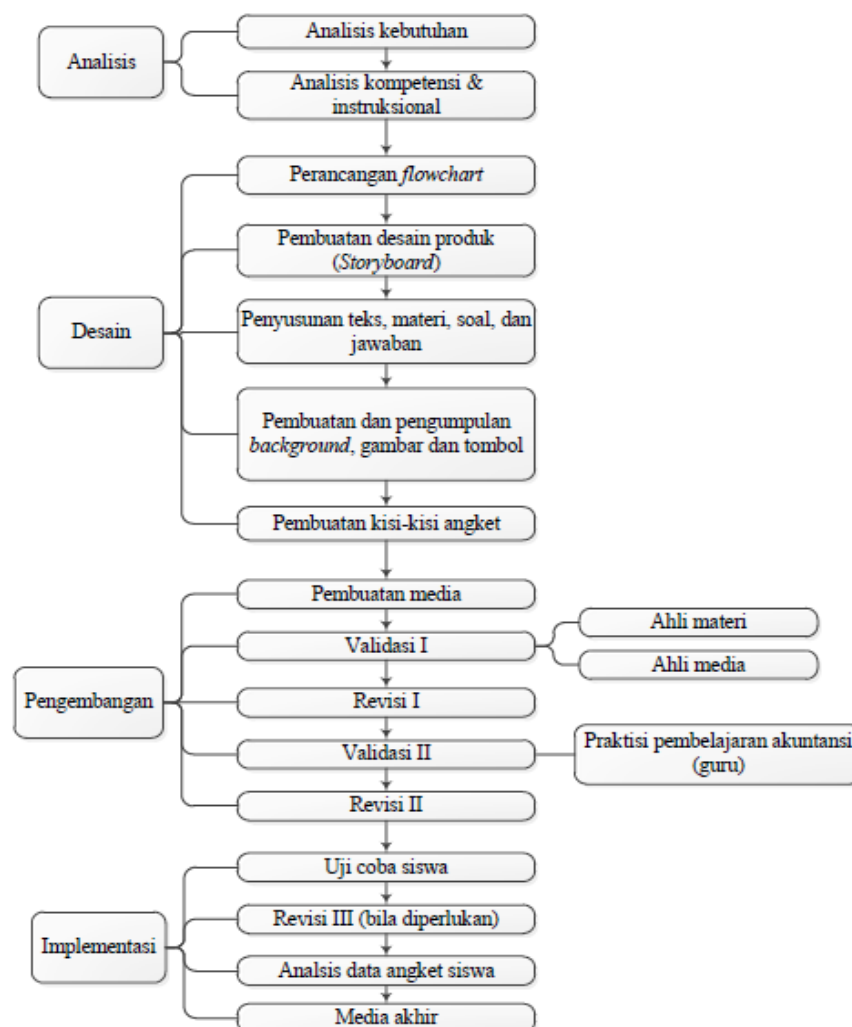
2. Tahap desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik sebagai berikut:

- a. Perancangan desain media secara keseluruhan (*story board*). Pembuatan suatu media yang dalam hal ini adalah *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik diawali dengan membuat *story board* sehingga akan dapat dilihat rancangan antarmuka media.
- b. Penyusunan teks materi, soal dan pembahasan, serta soal evaluasi. Seluruh materi, soal dan pembahasan, serta soal evaluasi dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8*.

- c. Pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, dan tombol-tombol.
  - d. Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian media. Instrumen penilaian media dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
- a. Pembuatan media. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media.
  - b. Validasi I. Pada tahap ini media awal divalidasi oleh dua ahli media (dosen) dan dua ahli materi (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.
  - c. Revisi I. Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).
  - d. Validasi tahap II. Pada tahap ini media divalidasi oleh guru Akuntansi SMK menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya.
  - e. Revisi media II. Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan guru. Media awal hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
- a. Pada tahap ini media diuji cobakan kepada 32 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK N 1 Yogyakarta. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui pendapat/respon siswa mengenai media yang telah dibuat.

- b. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap III 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.
- c. Analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon mengenai media yang telah dibuat.
- d. Pada tahap ini telah dihasilkan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik.



Gambar 9. Prosedur Pengembangan

#### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek uji coba yang terlibat adalah dua orang ahli media pembelajaran (dosen jurusan pendidikan Akuntansi UNY), dua orang ahli materi (dosen jurusan pendidikan Akuntansi UNY), praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMK N 1 Yogyakarta), 32 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK N 1 Yogyakarta. Objek uji coba yang diteliti adalah kelayakan media pembelajaran yang meliputi aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, aspek latihan soal/evaluasi, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2013: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik untuk mata pelajaran akuntansi yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, guru akuntansi, dan siswa sebagai subjek uji coba.

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

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran dan kritik, saran, pendapat dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, guru, dan data pendapat/respon siswa mengenai media yang telah dikembangkan.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal/evaluasi, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media/media pembelajaran yang dikembangkan. Angket penilaian media untuk ahli materi memiliki 26 indikator, ahli media 15 indikator, guru 26 indikator, serta siswa 6 indikator.

Angket penilaian kemudian divalidasi oleh dosen pendidikan Akuntansi. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Angket penilaian menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. "Skala likert dalam mengukur penilaian media pembelajaran ini menggunakan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju" (Sugiyono, 2013: 135). Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif

jawaban diberi nilai yakni sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket pendapat/respon dibagikan kepada siswa sebagai responden. Angket ini bersifat kombinasi tertutup dan terbuka dan dibuat untuk mengetahui pendapat/respon siswa mengenai media dan bukan untuk mengukur kelayakan media. Angket kombinasi tertutup dan terbuka merupakan angket yang jawabannya sudah ditentukan kemudian disusul dengan pertanyaan terbuka. Bagian angket tertutup menggunakan skala Ghuttman. “Skala Ghuttman merupakan pengukuran dengan 2 jawaban yaitu ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll” (Sugiyono, 2013: 139). Bila dalam angket tersebut terdapat masukan dan saran yang dapat dilakukan untuk memperbaiki media saran tersebut akan dijadikan pertimbangan untuk membuat media menjadi lebih baik. Kisi-kisi angket untuk ahli media, ahli materi, guru, dan siswa dapat dilihat pada lampiran 3 (halaman 193).

#### **G. Teknik Analisis Data**

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

##### **1. Data proses pengembangan media**

Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan media diperoleh alur pembuatan media sampai hasil akhir media.

## 2. Data penilaian kelayakan media oleh ahli

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan seperti pada tabel 7.

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Nilai

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
RG (Ragu-ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Sugiyono (2013: 136)

- b. Menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata,

$\sum x$  = Jumlah nilai,

$N$  = jumlah subjek

(Sukardjo, 2012: 98)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria Konversi Nilai Menjadi Skala Lima.

No.	Rumus	Rentang	Kategori
5	$\bar{X} \geq Xi + 1,8 SBi$	4,21-5,00	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 SBi < \bar{X} \leq Xi + 1,8 SBi$	3,41-4,20	Layak
3	$Xi - 0,6 SBi < \bar{X} \leq Xi + 0,6 SBi$	2,61-3,40	Cukup Layak
2	$Xi - 1,8 SBi < \bar{X} \leq Xi - 0,6 SBi$	1,81-2,60	Kurang Layak
1	$\bar{X} \leq Xi - 1,8 SBi$	0-1,80	Sangat Kurang Layak

Keterangan :

Nilai maksimal = 5

Nilai minimal = 1

Nilai maksimal ideal	= jumlah indikator x nilai tertinggi
Nilai minimal ideal	= jumlah indikator x nilai terendah
$\bar{X}$	= nilai rata-rata yang diperoleh
$Xi$	= $\frac{1}{2}$ (nilai maks ideal+nilai min ideal)
(Simpangan baku ideal)	= $\frac{1}{6}$ (nilai maks ideal–nilai min ideal)

(Sukardjo, 2012: 98)

### 3. Data pendapat siswa

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

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

(Sunoto, 2007: 37)

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase  $\geq 65\%$ . Pada bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif (Sunoto, 2007: 38).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi 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 pada langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

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

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

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

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas X Akuntansi 2. Selain itu peneliti mengamati lingkungan sekolah dan ketersediaan fasilitas dalam mendukung proses pembelajaran.

Pada saat observasi di kelas X Akuntansi 2, pembelajaran sedang berlangsung dengan materi jurnal khusus perusahaan dagang. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, guru hanya menggunakan *powerpoint* 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. Dalam menyampaikan materi guru juga masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung lebih pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru melalui *powerpoint*. Siswa membutuhkan suatu media yang lebih bervariasi yang bisa menarik dalam proses pembelajaran.

Dari observasi yang dilakukan di dalam kelas sudah terpasang LCD proyektor sebagai media guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Selain itu banyak siswa yang membawa laptop pribadi di sekolah tetapi tidak digunakan dalam proses pembelajaran. 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 media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik.

Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang bisa menarik siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik ini dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa LCD proyektor dan Laboratorium Komputer Akuntansi yang ada maupun laptop yang dimiliki siswa.

b. Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dimuat dalam media. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang diterapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Menyusun laporan keuangan Akuntansi perusahaan dagang dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat jurnal penyesuaian.

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

- 1) Mendeskripsikan pengertian jurnal penyesuaian
- 2) Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian
- 3) Mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian
- 4) Mengidentifikasi akun yang di debit dan di kredit
- 5) Mengidentifikasi jumlah rupiah yang di debit dan di kredit
- 6) Membuat jurnal penyesuaian

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*); penyusunan materi, soal dan jawaban; pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol; perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan serta penyusunan instrumen penilaian kualitas media.

### a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

*Storyboard* menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media selanjutnya dan berfungsi seperti peta pada panduan pembuatan media. *Storyboard* pada media ini ditampilkan pada lampiran 1 (halaman 150).

### b. Penyusunan materi, soal, dan jawaban

Pada tahap ini, dasar pemilihan materi yaitu menyusun jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Materi tersebut dipilih bersama guru

akuntansi kelas X Ak 2 SMK Negeri Yogyakarta. Menurut guru akuntansi kelas X Ak 2, materi akuntansi perusahaan dagang merupakan materi yang sulit terutama pada jurnal penyesuaian dan cakupannyapun 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 media pembelajaran.

Materi, soal, dan pembahasan jawaban yang dimuat dalam media disusun dari berbagai referensi. Materi yang disajikan dalam media dibuat dalam format html (*hyper text markup language*) menggunakan program *Notepad++*. Soal yang disajikan dibuat dalam bentuk array dalam kelas Java, sedangkan untuk background dan gambar dibuat dalam format gambar *portable network graphics* (.png) menggunakan program *CorelDraw Graphic Suite X6*. Materi, soal, dan pembahasan jawaban untuk lebih lengkap ditampilkan di lampiran 2 (halaman 159).

c. Pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol

Gambar yang disajikan dalam media dirancang sendiri oleh peneliti. Sebagian gambar dibuat dengan mengkombinasikan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber. Seluruh gambar dibuat dalam format *portable network graphics* (.png). Memori penyimpanan gambar dalam format ini relatif lebih kecil dibandingkan dengan format lain seperti JPEG (.jpeg). Selain itu, gambar dengan format

.png dibuat dengan latar belakang transparan sehingga akan memperindah tampilan media.

d. Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

Pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik khususnya laptop atau komputer memerlukan *hardware* dan *software* yang sesuai. *Hardware* minimal yang dibutuhkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Processor Intel Core2Duo (x86 Architecture)
- 2) RAM 2 GB
- 3) Hard Disk 4GB

Syarat minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini pada PC/Laptop yaitu:

- 1) 2,33GHz atau lebih cepat x86- compatible processor atau intel AtomTM 1,6GHz atau processor yang lebih cepat untuk perangkat netbook.
- 2) *System type 32-bit operating system* atau *system type 64-bit* yang didukung dengan adanya aplikasi *flash player*.
- 3) RAM 512 MB (direkomendasikan 1GB)

*Software* yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) *Macromedia Flash 8* salah satu *software plugin* untuk mengembangkan desain professional.
- 2) *Notepad++*, merupakan program aplikasi pengembang yang berguna untuk mengedit teks dan skrip kode pemrograman.

- 3) *CorelDRAW Graphic Suite X6*, merupakan aplikasi desain grafis untuk membuat berbagai desain secara digital.
- e. Penyusunan instrumen penilaian kelayakan media

Pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk siswa diberikan angket kombinasi tertutup dan terbuka.

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

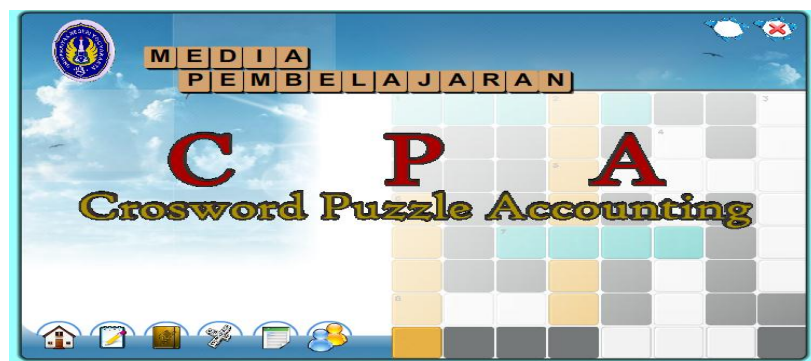
- a. Pembuatan Media

Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan program *Macromedia Flash 8* dan hasil akhir media pembelajaran yang dibuat dengan program *Macromedia Flash 8* disimpan dalam file ekstensi (.exe) ini bertujuan agar program media pembelajaran dapat dijalankan dikomputer manapun tanpa menginstall master *Macromedia Flash 8*. Media pembelajaran menggunakan program *Macromedia Flash 8* ini juga di publish ke HTML, swf. Adapun *file flash* yang dihasilkan pada media pembelajaran ini adalah ada 2 file (.fla), ada 2 file (.swf), ada 1 file HTML, dan 1 file (.exe). Semua file itu diletakkan dalam salam satu folder yang tidak dapat dipisahkan. Jika 2 file (.swf) tidak menyatu dengan file (.exe), maka program media pembelajaran tidak dapat dijalankan dengan sempurna. Adapun file yang diberikan kepada guru adalah file (.exe) yang tidak dapat dirubah.

Adapun tampilan visual dari media pembelajaran menggunakan Program *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1) Tampilan menu utama

Tampilan awal media “*Crossword Puzzle Accounting*” dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan menu utama

Pada tampilan awal terdapat 6 tombol, yaitu tombol *home/beranda/ menu utama*, tombol *SK/KD*, tombol *materi*, tombol *CPA*, tombol *evaluasi*, dan tombol *profil*. Bila tombol *home* (gambar rumah) di pilih maka akan menampilkan tampilan menu utama seperti gambar di atas. Tombol *SK/KD* menampilkan standar kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator. Tombol *materi* akan memunculkan peta konsep, materi, dan contoh soal. Tombol *CPA* berisikan game CPA yang terdiri dari soal CPA level I, level II, dan level III. Tombol *evaluasi* memunculkan soal evaluasi yang terdiri dari evaluasi 1 dan evaluasi 2. Tombol *profil* berisikan biodata pembuat,

pengembang, dosen pembimbing, narasumber, ahli media, ahli materi, dan guru akuntansi. Tombol tentang akan memunculkan informasi umum tentang media dan pengembangan aplikasi sedangkan tombol keluar akan menutup/keluar dari aplikasi.

## 2) Tampilan menu SK/KD

Tampilan menu SK/KD dapat dilihat pada gambar 11.

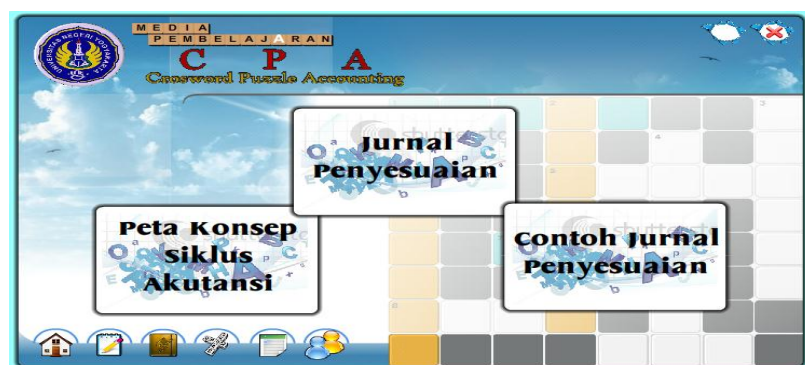


Gambar 11. Tampilan menu SK/KD

Pilihan tombol menu SK/KD pada halaman menu utama terdapat 3 sub-menu dari SK/KD yaitu sub-menu Standar Kompetensi (SK), sub-menu Kompetensi Dasar (KD), dan sub-menu Indikator.

## 3) Tampilan menu materi

Tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan menu materi

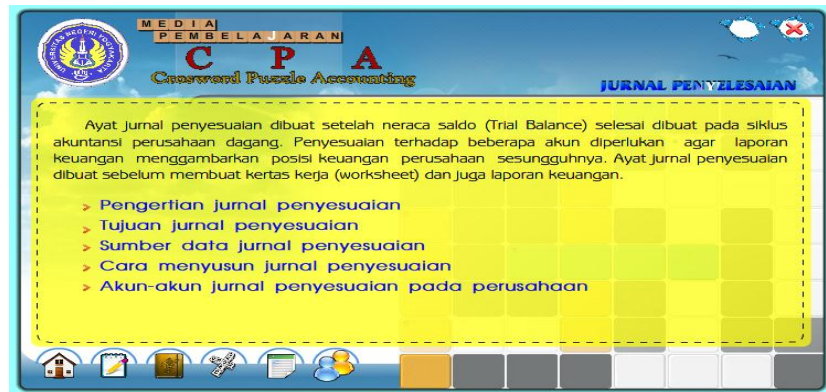
Pilihan tombol menu materi pada beranda/menu utama akan memunculkan tampilan materi yang di dalamnya terdapat tiga pilihan sub-menu yaitu peta konsep, jurnal penyesuaian, dan contoh jurnal penyesuaian. Pada pilihan sub-menu peta konsep siklus akuntansi akan menampilkan peta konsep siklus akuntansi perusahaan dagang beserta keterangannya. Keterangan pada setiap siklus akan muncul dengan tampilan di sisi kanan peta konsep apabila pengguna mengarahkan kursor ke arah siklus akuntansi yang ditunjuk. Apabila pengguna memilih sub-menu jurnal penyesuaian, akan menampilkan materi tentang jurnal penyesuaian perusahaan dagang, sedangkan sub-menu contoh jurnal penyesuaian berisikan contoh-contoh jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Isi dari tampilan sub-sub menu dari menu materi dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Sub-menu peta konsep

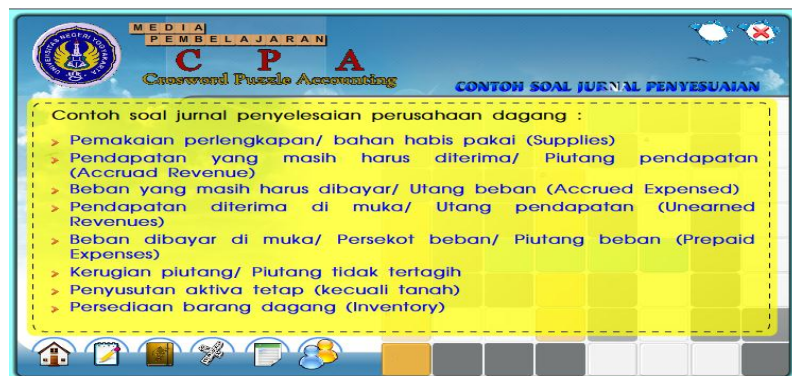
Pada tampilan sub-menu peta konsep, pengguna dapat mengarahkan kursor ke pilihan siklus yang ditunjuk dan akan

muncul keterangan di sisi kanan gambar sesuai dengan siklus yang ditunjukkan.



Gambar 14. Tampilan Sub-menu materi jurnal penyesuaian

Pada tampilan sub-menu materi jurnal penyesuaian, pengguna dapat memilih materi dengan cara meng-klik pilihan materi yang sudah di-link-kan. Materi yang disajikan pada sub-menu materi jurnal penyesuaian antara lain pengertian jurnal penyesuaian, tujuan jurnal penyesuaian, sumber data jurnal penyesuaian, cara menyusun jurnal penyesuaian, dan akun-akun jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang.



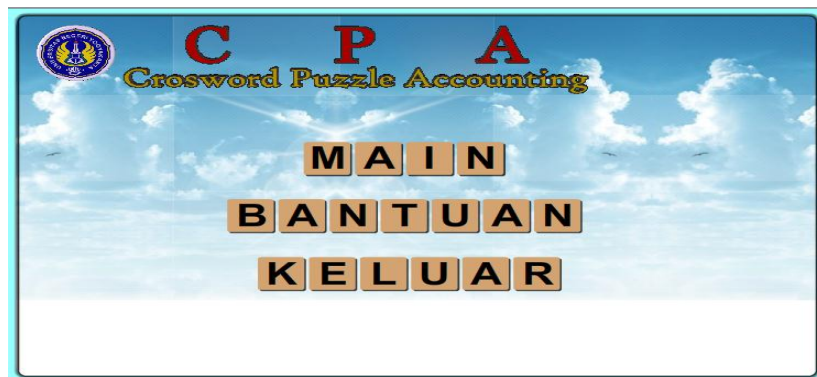
Gambar 15. Tampilan Sub-menu contoh jurnal penyesuaian

Pada tampilan sub-menu contoh jurnal penyesuaian, pengguna dapat memilih contoh jurnal penyesuaian dengan cara meng-klik

pilihan contoh yang sudah di-link-kan. Sub-menu contoh jurnal penyesuaian berisikan contoh-contoh jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang yaitu penyesuaian perlengkapan, pendapatan yang masih harus diterima/piutang pendapatan, beban yang masih harus dibayar/ utang beban, pendapatan diterima dimuka/ utang pendapatan, beban dibayar dimuka/ piutang beban, kerugian piutang, penyusutan aktiva tetap, persediaan barang dagang.

#### 4) Tampilan menu CPA

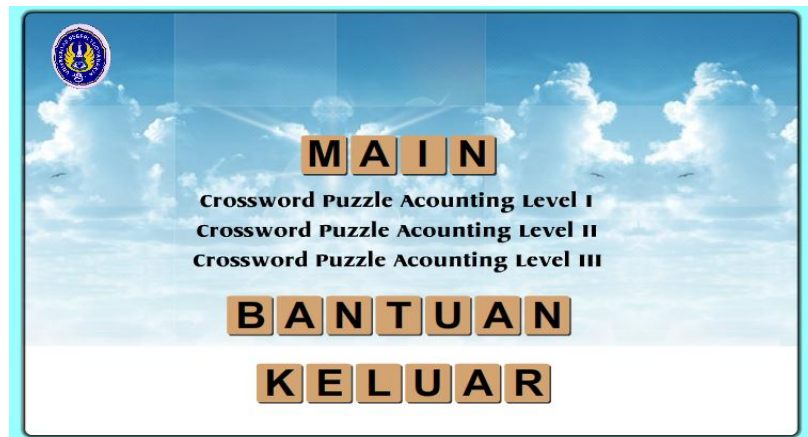
Tampilan menu CPA dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan menu CPA

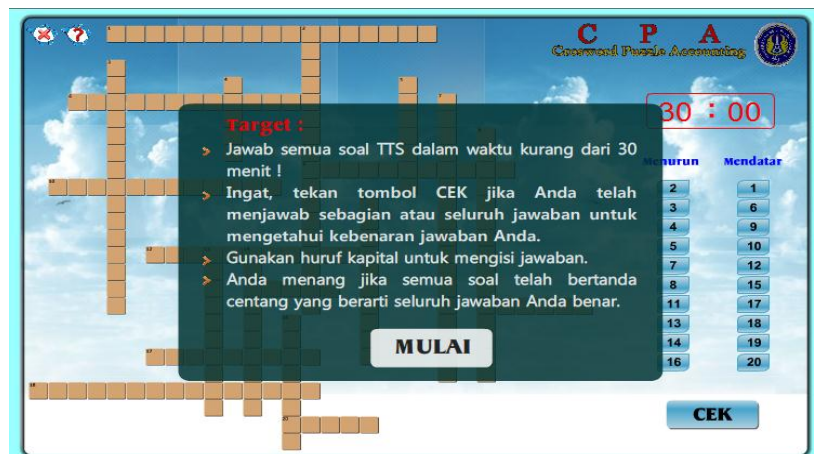
Tampilan menu CPA akan menampilkan tiga tombol seperti gambar 16. Tombol main untuk memulai permainan, pada tombol ini terdapat 3 pilihan jenis soal yaitu soal CPA level I, II, dan III. Tombol bantuan berisikan bantuan dalam permainan CPA secara umum. Sedangkan tombol keluar untuk keluar dari menu CPA dan akan kembali ke menu utama.

Pada saat pengguna meng-klik tombol main pada soal CPA maka akan ditampilkan soal CPA seperti pada tampilan gambar di bawah ini.

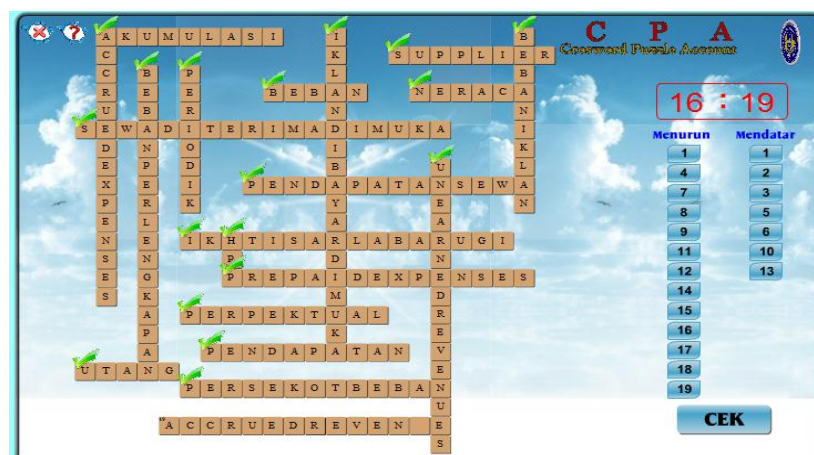


Gambar 17: Tampilan menu main CPA

Pengguna dapat memilih secara acak soal CPA yang akan dimainkan. Berikut menampilkan soal CPA level I, II, dan III.



Gambar 18. Tampilan soal CPA Level 1



Gambar 19 : Tampilan soal CPA level II

**Target :**

- Jawab semua soal TTS dalam waktu kurang dari 40 menit!
- Ingat, tekan tombol **CEK** jika Anda telah menjawab sebagian atau seluruh jawaban untuk mengetahui kebenaran jawaban Anda.
- Gunakan tabel sebagai acuan data
- Gunakan angka untuk mengetik jawaban Anda.
- Anda menang jika semua telah bertanda centang yang berarti seluruh jawaban Anda benar.

**MULAI**

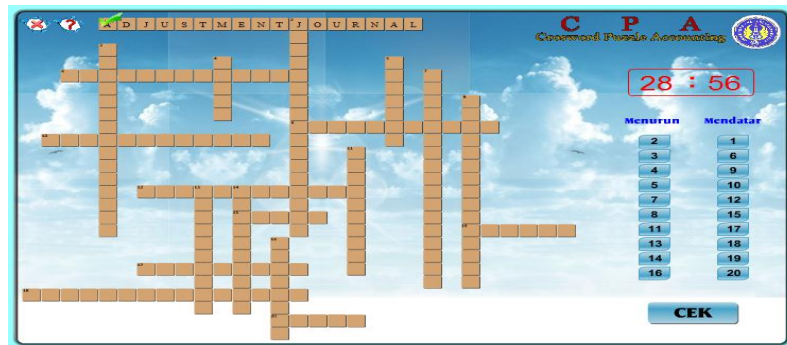
	Debit	Kredit
Modal	37.500	
Piutang	20.300	
Penjualan	2.914	
Pembelian	3.652	
Pembelian retur	3.279	
Penjualan retur	8.980	
Saldo awal	12.510	
Saldo akhir	13.271	
Penjualan kredit		2.502
Penjualan tunai		2.654
Pembelian tunai		4.525
Pembelian kredit		75.800
Penjualan tunai		4.395
Penjualan kredit		47.349
Saldo awal		3.102
Saldo akhir		1.350
Penjualan kredit		13.310
Penjualan tunai		7.658
Pembelian kredit		1.207
Pembelian tunai		1.002
Saldo awal		2.013
Saldo akhir		5.750
Saldo awal		5.055
Saldo akhir		7.960

Gambar 20. Tampilan soal CPA Level III

Pengguna bisa langsung mulai mengerjakan soal apabila target sudah bisa dipahami dengan jelas. Soal CPA pada level I dan II memiliki durasi waktu maksimal 30 menit dan jumlah soal 20 butir. Sedangkan soal CPA pada level III memiliki durasi 10 menit lebih lama yaitu 40 menit. Hal ini dikarenakan pada soal CPA level I dan II masih tergolong mudah dan soal kebanyakan masih berupa teori sedangkan pada soal CPA level III bentuk soal sudah berupa hitung menghitung dan penjurnalan. Siswa tidak dituntut untuk menyelesaikan permainan soal CPA pada level I lebih dulu tetapi siswa dibebaskan untuk memilih memainkan level mana saja karena sebelumnya mereka sudah menerima materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang sehingga mereka lebih mudah dalam memahami kembali materi pada media ini.

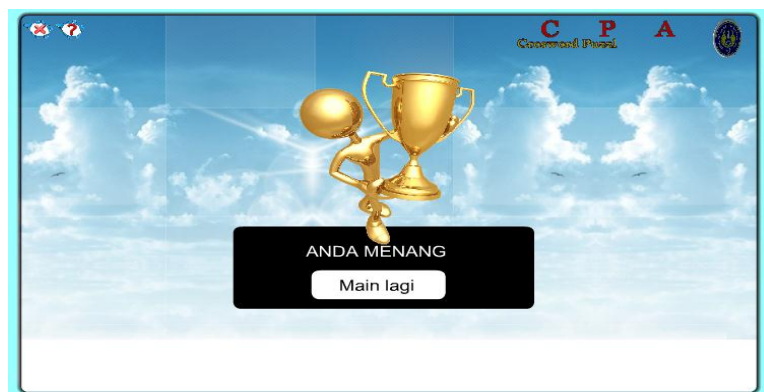
Prosedur pengerjaan soal CPA adalah dengan cara mengisikan jawaban pada kotak yang telah disediakan. Arahkan kursor ke nomer soal untuk mengetahui isi pertanyaan, kemudian tulis

jawaban di kotak sesuai nomer soal. Jawaban bisa dicek sewaktu-waktu untuk mengetahui kebenarannya.



Gambar 21. Tampilan *check list* pada soal CPA

Tanda *check list* berwarna hijau pada kotak jawaban menandakan bahwa jawaban benar. Pengguna dapat mengakhiri game soal CPA ini dengan meng-klik tanda silang pada pojok kiri atas layar, kemudian tampilan akan kembali ke menu *home*/ menu utama.



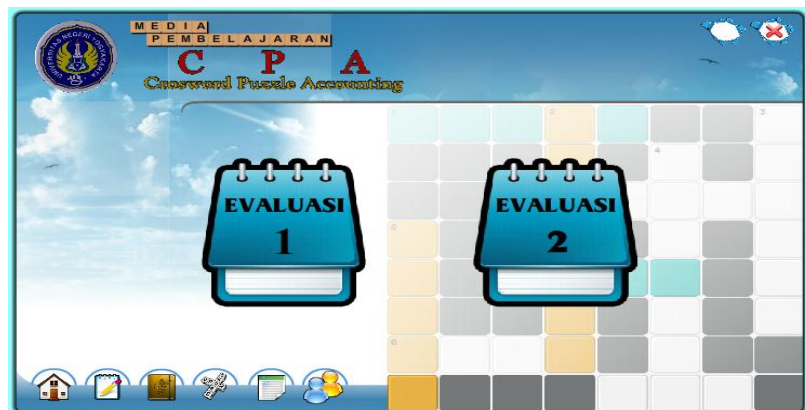
Gambar 22. Tampilan menang pada soal CPA

Pada menu CPA ini tidak diberikan skor berupa nilai namun diberi *appreciate* berupa gambar penghargaan apabila pengguna dapat menyelesaikan soal CPA dengan benar. karena tujuan dari media ini adalah sebagai media pembelajaran, jadi pengguna bisa

mengecek jawabannya sewaktu-waktu. Apabila jawaban masih salah, pengguna bisa melakukannya berulang kali sampai jawaban benar dan bisa paham dengan materi jurnal penyesuaian. Penskoran diadakan di menu evaluasi, disini pengguna diberikan dua model soal evaluasi berupa konsep teori dan praktik/ hitung-menghitung. Penskoran pada evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui lebih dalam kemampuan dari siswa/pengguna tentang materi jurnal penyesuaian yang mana telah dibantu dengan media pembelajaran berupa CPA.

5) Tampilan menu evaluasi

Tampilan menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Tampilan menu evaluasi

Tampilan menu evaluasi berisikan dua pilihan sub-menu yaitu sub-menu evaluasi 1 dan sub-menu evaluasi 2. Pada sub-menu evaluasi 1 tingkat kesulitan soal masih rendah dan tidak melibatkan hitung-menghitung, hanya soal tentang konsep materi saja. Terdapat 10 butir soal pilihan ganda, masing-masing soal bernilai 10. Total jawaban benar nilai 100. Pengguna dapat

dikatakan lulus apabila skor nilai melebihi 75 sesuai dengan KKM yang ditetapkan di sekolah, artinya pengguna harus menjawab benar 4 dari 5 soal tersebut. Berikut tampilan skor akhir ketika pengguna dapat meraih di atas KKM.



Gambar 24. Tampilan skor berhasil pada soal evaluasi

Pada sub menu evaluasi 2, prosedur menjawab soal hampir sama, hanya saja pada soal evaluasi 2 diperlukan hitung-menghitung. Soal berjumlah 10 dengan jenis soal pilihan ganda dan masing-masing soal bernilai 10. Pada soal evaluasi 2 diberi tambahan berupa tabel sebagai sumber data untuk mengerjakan soal yang akan selalu ditampilkan walaupun nomer soal sudah berganti.

Pada menu evaluasi tidak diberi kesempatan untuk kembali ke soal sebelumnya, karena pada evaluasi ini benar-benar untuk mengetahui seberapa dalam tentang pemahaman siswa/pengguna tentang materi jurnal penyesuaian. Soal selanjutnya akan tampil secara otomatis ketika pengguna meng-klik atau memilih jawaban pilihan ganda yang disediakan. Pengguna dapat dikatakan berhasil

apabila skor yang didapat melebihi KKM yaitu 75, Apabila pengguna memperoleh skor dibawah 75 maka dikatakan gagal seperti pada tampilan gambar 25.



Gambar 25. Tampilan skor gagal pada soal evaluasi

6) Tampilan menu profil

Tampilan menu profil dapat dilihat pada gambar 26.



Gambar 26. Tampilan menu profil

Pada tampilan menu profil akan memunculkan biodata pembuat, pengembang, dosen pembimbing, narasumber, ahli media, ahli materi, dan guru akuntansi.

7) Tampilan konfirmasi keluar

Tampilan konfirmasi keluar dapat dilihat pada gambar 27.



Gambar 27. Tampilan Konfirmasi Keluar

Untuk keluar dari aplikasi pengguna dapat menekan tombol silang. Setelah tombol ditekan akan muncul tampilan seperti Gambar 27. Pengguna tinggal menekan tombol “ya” untuk keluar dari aplikasi.

#### b. Validasi I

Pada tahap ini media divalidasi oleh 2 orang ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) sebagai ahli materi 1 dan Ibu Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) sebagai ahli materi 2; dan 2 orang ahli media yaitu Ibu Dra. Sumarsih, M.Pd. sebagai ahli media 1 (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. sebagai ahli media 2 (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar revisi media.

##### 1) Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk perbaikan. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat

setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Angket unuk validasi ahli materi sebanyak 26 indikator. Validasi dilakukan terkait dengan aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 (halaman 212). Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi 1

<b>No.</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1	Aspek Relevansi Materi	25,00	5,00	Sangat Layak
2	Aspek pengorganisasian materi	32,00	4,57	Sangat Layak
3	Aspek evaluasi/latihan soal	33,00	4,71	Sangat Layak
4	Aspek bahasa	10,00	5,00	Sangat Layak
5	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	25,00	5,00	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>125,00</b>	<b>4,80</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

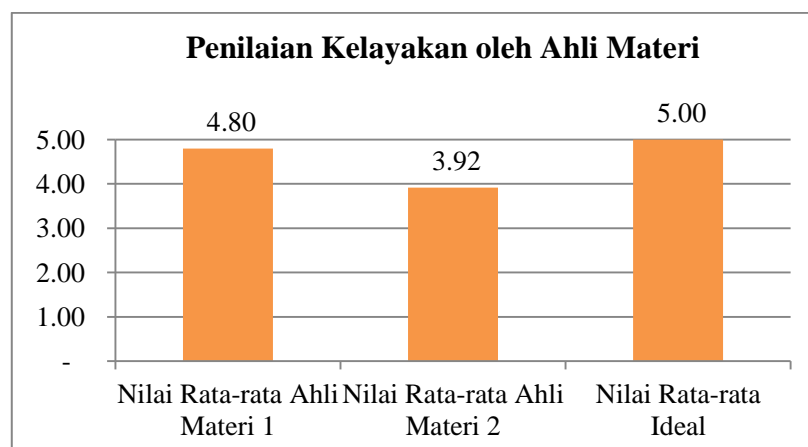
Berdasarkan tabel konversi menurut perhitungan Sukardjo (2012: 98) bahwa rata-rata skor 4,80 terletak pada rentang 4,21-5,00. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak”.

Tabel 10 . Hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Aspek Relevansi Materi	18,00	3,60	Layak
2	Aspek pengorganisasian materi	28,00	4,00	Layak
3	Aspek evaluasi/latihan soal	28,00	4,00	Layak
4	Aspek bahasa	8,00	4,00	Layak
5	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	20,00	4,00	Layak
<b>Total</b>		<b>102,00</b>	<b>3,92</b>	<b>Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 10 menunjukkan bahwa menurut konversi perhitungan sukardjo (2012: 98), rata-rata skor 3,92 terletak pada rentang 3,41-4,20 yang berarti bahwa produk yang dikembangkan “layak”. Dari kedua hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,36 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian oleh ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 28. Diagram Batang Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi Keseluruhan Aspek

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

a. Aspek relevansi materi

Tabel 11. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Ahli Materi 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	5,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>25,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>5,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 12. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Ahli Materi 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	3,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>18,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>3,60</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata aspek relevansi materi oleh ahli materi 1 adalah 5,00 termasuk

kategori “Sangat Layak”, sedangkan penilaian oleh ahli materi 2 pada aspek relevansi materi menunjukkan nilai rata-rata 3,60 termasuk dalam kategori “Layak”. Penilaian oleh kedua ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,30 termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Aspek pengorganisasian materi

Tabel 13. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kejelasan penyampaian materi	5,00
2.	Sistematika penyampaian materi	5,00
3.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
4.	Kebermanfaatan materi	5,00
5.	Kelengkapan materi	4,00
6.	Aktualisasi materi	5,00
7.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>32,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,57</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 14. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
2.	Sistematika penyampaian materi	4,00
3.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
4.	Kebermanfaatan materi	4,00
5.	Kelengkapan materi	4,00
6.	Aktualisasi materi	4,00
7.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>28,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata aspek pengorganisasian materi oleh ahli materi 1 adalah 4,57

termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan nilai rata-rata aspek pengorganisasian materi oleh ahli materi 2 adalah 4,00 masuk dalam kategori “Layak”. Penilaian oleh kedua ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,28 masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

c. Aspek evaluasi/latihan soal

Tabel 15. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Ahli Materi 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
2.	Kebenaran kunci jawaban	5,00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5,00
4.	Kejelasan rumusan soal	5,00
5.	Kebenaran konsep soal	5,00
6.	Variasi soal	4,00
7.	Kejelasan pembahasan jawaban	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>33,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,71</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 16. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Ahli Materi 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
2.	Kebenaran kunci jawaban	4,00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
4.	Kejelasan rumusan soal	4,00
5.	Kebenaran konsep soal	4,00
6.	Variasi soal	4,00
7.	Kejelasan pembahasan jawaban	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>28,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata aspek evaluasi/latihan soal oleh ahli materi 1 adalah 4,71

termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan nilai rata-rata aspek evaluasi/latihan soal oleh ahli materi 2 adalah 4,00 termasuk dalam kategori “Layak”. Apabila penilaian oleh kedua ahli materi digabungkan maka akan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,35 termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

d. Aspek bahasa

Tabel 17. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	5,00
2.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal melalui penggunaan bahasa	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>10,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>5,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 18. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal melalui penggunaan bahasa	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>8,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata aspek bahasa oleh ahli materi 1 adalah 5,00 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan nilai rata-rata aspek bahasa oleh ahli materi 2 adalah 4,00 termasuk dalam kategori “Layak”. Apabila penilaian oleh kedua ahli materi

digabungkan maka akan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

e. Aspek efek bagi strategi pembelajaran

Tabel 19. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	5,00
2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	5,00
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
4.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5,00
5.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>25,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>5,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 20. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi 2

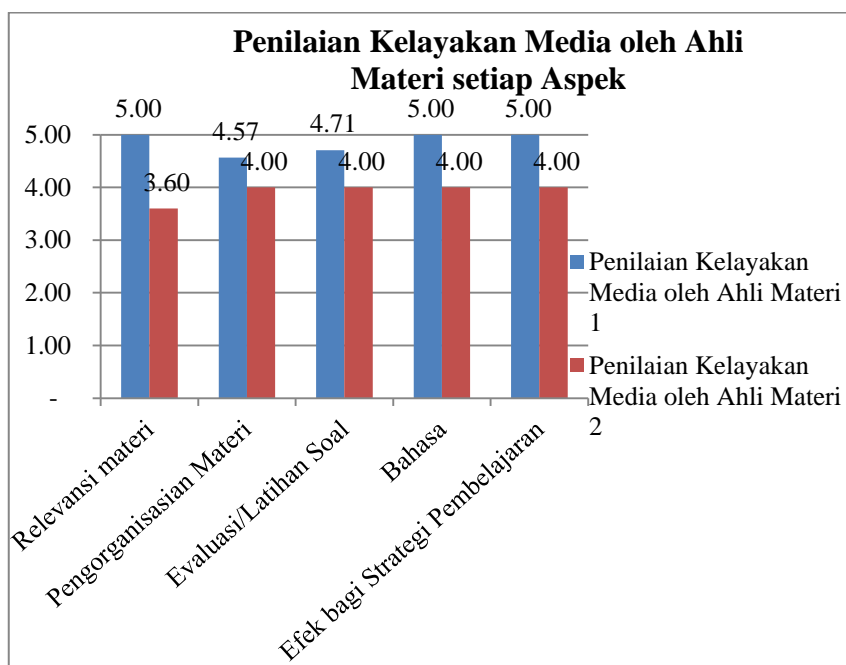
No.	Indikator	Nilai
1.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4,00
3.	Kemampuan media menambah pengetahuan	4,00
4.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
5.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>20,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek efek bagi strategi pembelajaran dari oleh materi 1 adalah 5,00, sedangkan nilai rata-rata aspek efek bagi strategi pembelajaran

oleh ahli materi 2 adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli materi 1 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, sedangkan penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli materi 2 termasuk dalam kriteria “Layak”. Apabila penilaian oleh kedua ahli materi digabungkan maka akan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



Gambar 29. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi setiap Aspek

Dari diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi 1 tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 5,00 yaitu pada aspek relevansi

materi, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran. Posisi kedua dengan mendapat rata-rata 4,71 yaitu pada aspek evaluasi/latihan soal. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 4,57 yaitu pada aspek pengorganisasian materi. Sedangkan nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi 2 tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 4,00 yaitu pada aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 3,60 yaitu pada aspek relevansi materi.

## 2) Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan perbaikan. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Rekapitulasi hasil validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4 (halaman 212). Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Aspek bahasa	12,00	4,00	Layak
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	22,00	4,40	Sangat Layak
3	Aspek Tampilan Visual	30,00	4,28	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>64,00</b>	<b>4,26</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif menurut sukardjo, diketahui bahwa rata-rata skor memperoleh 4,26 yang terletak pada rentang 4,21-5,00 yang berarti bahwa produk yang dikembangkan “sangat layak”.

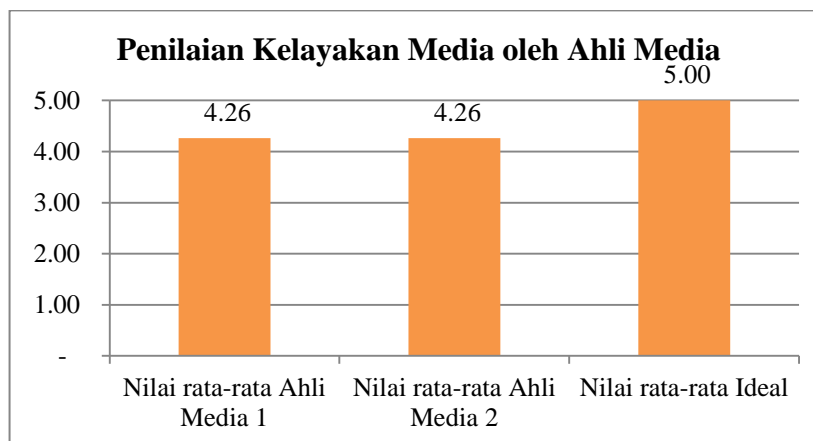
Tabel 22. Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Aspek bahasa	13,00	4,33	Sangat Layak
2	Aspek rekayasa perangkat lunak	22,00	4,40	Sangat Layak
3	Aspek Tampilan Visual	29,00	4,14	Layak
<b>Total</b>		<b>64,00</b>	<b>4,26</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif menurut sukardjo, diketahui bahwa rata-rata skor memperoleh 4,26 yang terletak pada rentang 4,21-5,00 yang berarti bahwa produk yang dikembangkan “sangat layak”.

Dari kedua hasil penilaian ahli materi, apabila nilai rata-rata dari kedua ahli materi tersebut digabungkan dari total nilai rata-rata 8,52 yaitu sebesar 4,26 maka rata-rata nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian oleh ahli materi dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 30. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Ahli Media Keseluruhan Aspek

Selain analisis nilai secara keseluruhan, dapat diketahui penilaian media dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis penilaian untuk setiap aspek oleh ahli media.

a. Aspek bahasa

Tabel 23. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media 1

No	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>12,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 24. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Media 2

No	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	5,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>13,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,33</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata penilaian aspek bahasa oleh ahli media 1 adalah 4,00 termasuk dalam kriteria “Layak”, sedangkan nilai rata-rata penilaian aspek bahasa oleh ahli media 2 adalah 4,33 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Penilaian oleh kedua ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,16 termasuk dalam kategori “Layak”.

b. Aspek rekayasa perangkat lunak

Tabel 25 . Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media 1

No	Indikator	Nilai
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
2.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4,00
3.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
4.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4,00
5.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>22,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,40</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 26 . Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Ahli Media 2

No	Indikator	Nilai
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
2.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4,00
3.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
4.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5,00
5.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>22,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,40</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa perangkat lunak oleh kedua ahli media adalah 4,40. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

c. Aspek tampilan visual

Tabel 27. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media 1

No	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4,00
2.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4,00
3.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5,00
4.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	4,00
5.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	4,00
6.	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
7.	Kemenarikan desain	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>30,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,28</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 28. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media 2

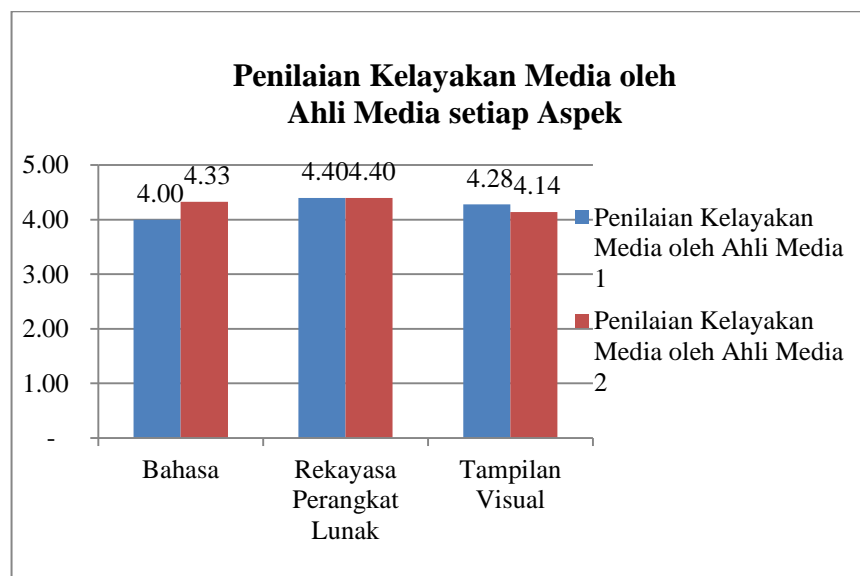
No	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4,00
2.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4,00
3.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4,00
4.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	5,00
5.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	4,00
6.	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
7.	Kemenarikan desain	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>29,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,14</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek tampilan visual oleh ahli media 1 adalah 4,28, sedangkan nilai rata-rata penilaian aspek tampilan visual oleh ahli media 2 adalah 4,14. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo

(2012: 98) penilaian aspek tampilan visual oleh ahli media 1 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, sedangkan penilaian aspek tampilan visual oleh ahli media 2 termasuk dalam kriteria “Layak”. Apabila penilaian oleh kedua ahli media digabungkan maka akan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,21 termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



Gambar 31. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media setiap Aspek

Dari diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli media 1 tertinggi dengan mendapat nilai rata-rata 4,40 adalah aspek rekayasa perangkat lunak, posisi kedua dengan mendapat nilai rata-rata 4,28 adalah aspek tampilan visual, nilai rata-rata terendah dengan mendapat 4,00 yaitu pada aspek bahasa. Nilai rata-rata penilaian kelayakan

media oleh ahli media 2 tertinggi dengan mendapat nilai rata-rata 4,40 adalah aspek rekayasa perangkat lunak, posisi kedua dengan mendapat nilai rata-rata 4,33 adalah aspek bahasa, nilai rata-rata terendah dengan mendapat 4,14 yaitu pada aspek tampilan visual.

c. Revisi I

Berdasarkan masukan dari tahap validasi I, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

1) Revisi Ahli Materi

a) Revisi ahli materi 1

(1) Kelengkapan materi dan soal. Perbaiki pada sub materi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian dalam perusahaan dagang pada penyesuaian persediaan barang dagang, sebaiknya diberi keterangan apakah perusahaan menggunakan pencatatan metode periodik atau perpetual dan berikan contoh pencatatan penyesuaiannya. Revisi dilakukan dengan menambahkan keterangan dan contoh soal agar lebih mudah dipahami.

(2) Pada sub materi pemakaian perlengkapan, sebaiknya ditambah variasi soal lagi yaitu dengan memasukan nilai pemakaian perlengkapan yang digunakan yang di dalam soal. Revisi dilakukan dengan menambahkan 1 contoh soal lagi sesuai saran.

(3) Perlu penambahan variasi soal latihan untuk sub materi persediaan barang dagang menggunakan metode periodic dan perektual. Revisi dilakukan dengan menambah soal sesuai saran.

b) Revisi ahli materi 2

(1) Perbaiki pada kesesuaian indikator dengan materi yang dibahas. Revisi dilakukan dengan menyesuaikan materi yang dibahas dengan indikator pencapaian materi sesuai saran dari ahli materi.

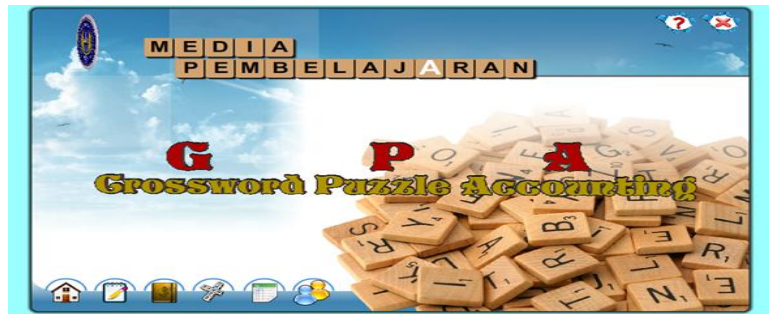
(2) Perbaiki pada peta konsep pengantar materi sebelum masuk pada materi jurnal penyesuaian. Perlu ditambahkan materi dasar tentang jurnal umum untuk mengantarkan materi pada jurnal penyesuaian. Revisi, dilakukan penambahan materi dasar jurnal umum sesuai saran.

(3) Perbaiki pada penjelasan mengenai akun-akun yang memerlukan penyesuaian dalam perusahaan dagang. Dalam contoh soal di tambahkan keterangan lagi tentang akun yang di debet ataupun dikredit. Revisi dilakukan dengan menambahkan penjelasan dan keterangan sesuai saran.

2) Revisi Ahli Media

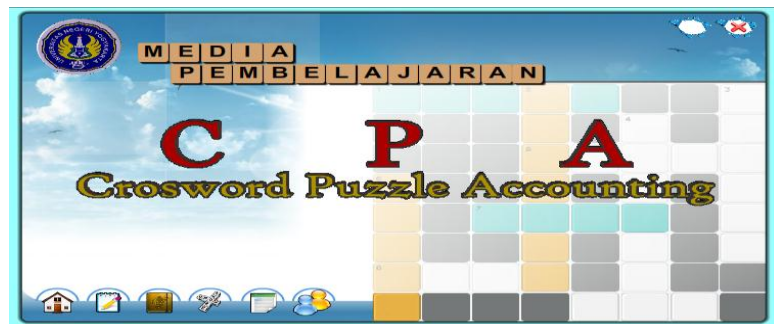
a) *Background* media sebaiknya disesuaikan dengan jenis/tema media yaitu icon teka-teki silang bukan icon *scrabble*. Revisi

dilakukan dengan mengganti *background* media dengan icon teka-teki silang.



(a)

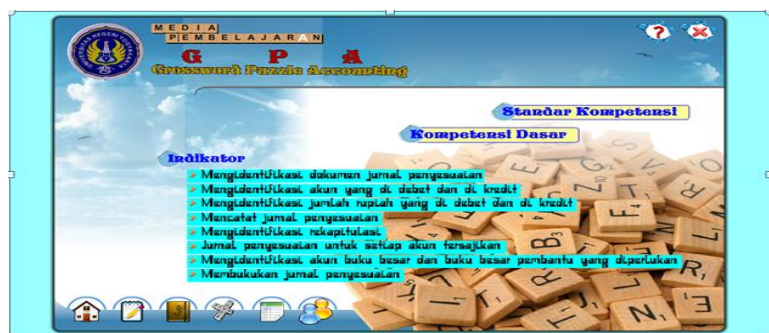
Gambar 32. Tampilan *background* (a) sebelum direvisi



(b)

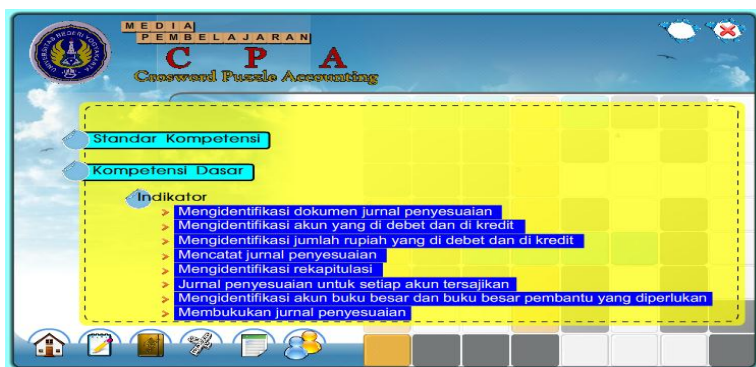
Gambar 33. Tampilan *background* (b) setelah direvisi

- b) Pemilihan *font* diganti dengan jenis *font* yang mudah dan enak dibaca seperti arial, calibri, atau cambria. Selain itu ukuran huruf dibuat 24-26 *size*. Revisi dilakukan dengan mengganti *font* sesuai saran.



(a)

Gambar 34. Tampilan *font* (a) sebelum direvisi



(b)

Gambar 35. Tampilan font (b) setelah direvisi

- c) Tampilan pada sub-materi peta konsep, untuk keterangannya dipindah kesamping kiri atau kanan, jangan menutupi siklus akuntansi lainnya. Revisi dilakukan sesuai saran dari ahli media.



(a)

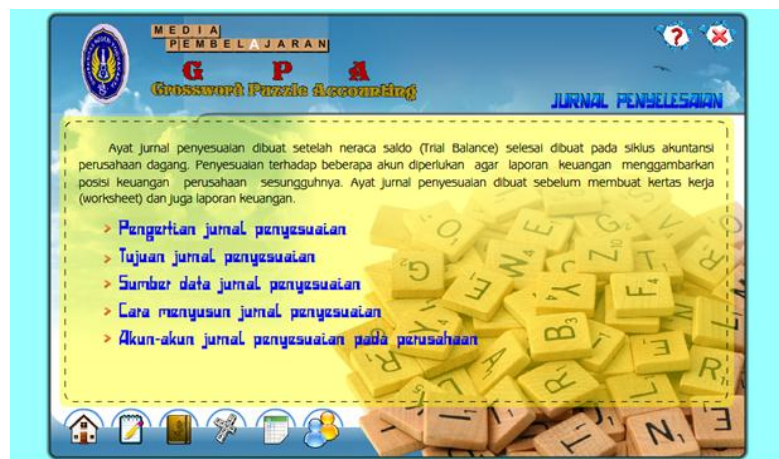
Gambar 36. Tampilan sub-menu peta konsep (a) sebelum direvisi



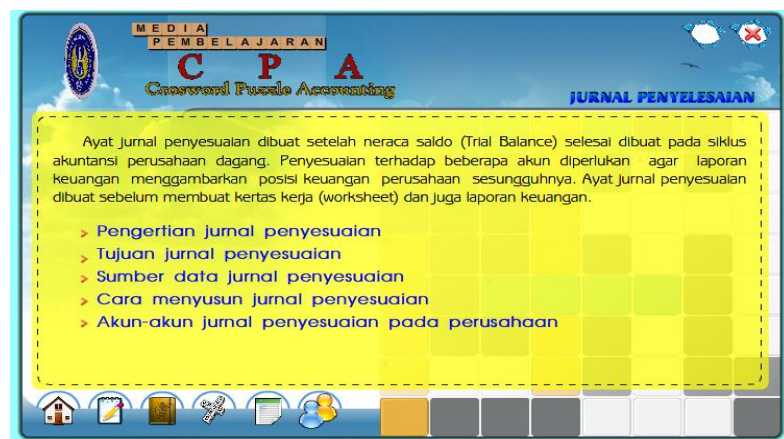
(b)

Gambar 37. Tampilan sub-menu peta konsep (b) setelah direvisi

- d) Sesuaikan warna background dengan warna tulisan agar mudah di baca khususnya pada bagian materi. Background dasar dibuat blur agar tidak mengganggu. Revisi dilakukan dengan menyesuaikan warna background sesuai saran.



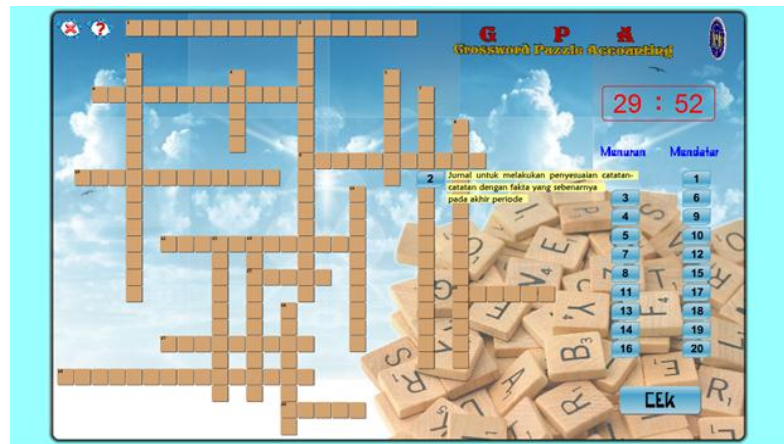
(a)

Gambar 38. Tampilan warna *background* (a) sebelum direvisi

(b)

Gambar 39. Tampilan warna *background* (b) setelah direvisi

- e) Tampilan soal pada menu CPA dibuat *zoom* di tengah kotak-kotak jawaban dengan diberi keterangan soal nomer. Revisi dilakukan sesuai saran.



(a)

Gambar 40. Tampilan soal CPA (a) sebelum direvisi



(b)

Gambar 41. Tampilan soal CPA (b) setelah direvisi

#### d. Validasi II

Validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Dra. A. W. Widowati Guru Akuntansi kelas X AK dan Bapak Marsono, S.Pd. Guru Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Validasi yang dilakukan terkait

dengan aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual. Rekapitulasi hasil validasi oleh Guru selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4 (halaman 212). Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 29 . Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Aspek relevansi materi	22,00	4,40	Sangat Layak
2	Aspek pengorganisasian materi	26,00	4,33	Sangat Layak
3	Aspek evaluasi/latihan soal	26,00	4,33	Sangat Layak
4	Aspek Bahasa	8,00	4,00	Layak
5	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	20,00	5,00	Sangat Layak
6	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	10,00	5,00	Sangat Layak
7	Aspek Tampilan Visual	4,00	4,00	Layak
<b>Total</b>		<b>116,00</b>	<b>4,46</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif menurut sukardjo, diketahui bahwa rata-rata skor memperoleh 4,46 yang terletak pada rentang 4,21-5,00 yang berarti bahwa produk yang dikembangkan “sangat layak”.

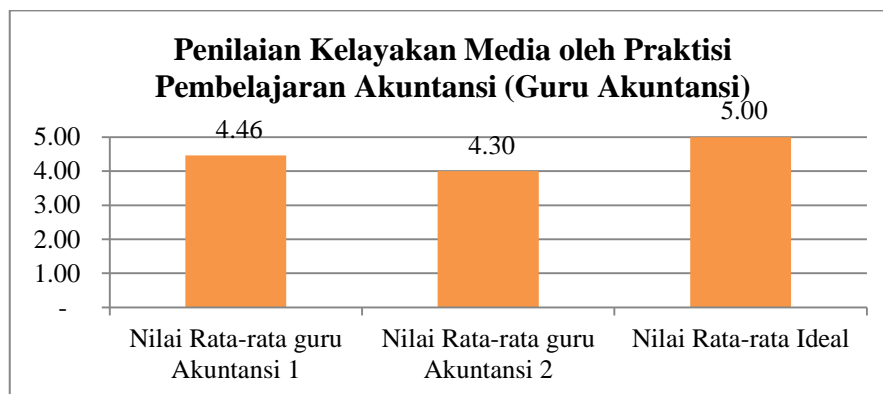
Tabel 30 . Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Aspek relevansi materi	20,00	4,00	Layak
2	Aspek pengorganisasian materi	25,00	4,16	Layak
3	Aspek evaluasi/latihan soal	24,00	4,00	Layak
4	Aspek Bahasa	8,00	4,00	Layak
5	Aspek efek bagi strategi pembelajaran	18,00	4,50	Sangat Layak
6	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9,00	4,50	Sangat Layak
7	Aspek Tampilan Visual	5,00	5,00	Sangat Layak
	<b>Total</b>	<b>109,00</b>	<b>4,30</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran Akuntansi, media mendapat nilai rata-rata 4,43 dari guru Akuntansi 1 dan 4,30 dari guru Akuntansi 2. Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98) penilaian kelayakan dari guru Akuntansi 1 dan 2 termasuk pada kategori “Sangat Layak” karena berada pada rentang 4,21-5,00. Apabila kedua penilaian kelayakan media dari kedua guru Akuntansi digabungkan maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,36 dan termasuk pada kategori “Sangat Layak”.

Nilai penilaian oleh praktisi pembelajaran Akuntansi dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 42. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) Keseluruhan Aspek

Selain analisis nilai secara keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian masing-masing aspek penilaian. Berikut disajikan analisis penilaian setiap aspek oleh praktisi pembelajaran Akuntansi.

a. Aspek relevansi materi

Tabel 31. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>22,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,40</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 32. Penilaian Aspek Relevansi Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>20,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek relevansi materi oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi 1 sebesar 4,40 dan guru Akuntansi 2 sebesar 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) penilaian aspek relevansi materi oleh guru Akuntansi 1 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, sedangkan penilaian aspek relevansi materi oleh guru Akuntansi 2 termasuk dalam kriteria “Layak”. Apabila kedua penilaian oleh guru akuntansi digabungkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,20 dan termasuk dalam kriteria “Layak”.

b. Aspek pengorganisasian materi

Tabel 33. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
2.	Sistematika penyampaian materi	4,00
3.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
4.	Kelengkapan materi	4,00
5.	Aktualisasi materi	5,00
6.	Kejelasan contoh soal yang diberikan	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>26,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,33</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 34. Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
2.	Sistematika penyampaian materi	5,00
3.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
4.	Kelengkapan materi	4,00
5.	Aktualisasi materi	4,00
6.	Kejelasan contoh soal yang diberikan	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>25,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,16</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata penilaian aspek pengorganisasian materi oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi 1 sebesar 4,33 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dan guru Akuntansi 2 sebesar 4,16 termasuk dalam kriteria “Layak”, Apabila penilaian oleh kedua guru akuntansi digabungkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,24 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

c. Aspek evaluasi/latihan soal

Tabel 35. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	5,00
2.	Kebenaran kunci jawaban	5,00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
4.	Kejelasan rumusan soal	4,00
5.	Kebenaran konsep soal	4,00
6.	Variasi soal	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>26,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,33</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 36. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
2.	Kebenaran kunci jawaban	4,00
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
4.	Kejelasan rumusan soal	4,00
5.	Kebenaran konsep soal	4,00
6.	Variasi soal	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>24,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek evaluasi/latihan soal oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi 1 sebesar 4,33 dan guru Akuntansi 2 sebesar 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) penilaian aspek evaluasi/latihan soal oleh guru Akuntansi 1 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, sedangkan penilaian aspek evaluasi/latihan soal oleh guru Akuntansi 2 termasuk dalam kriteria “Layak”. Apabila kedua penilaian oleh guru akuntansi digabungkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,16 dan termasuk dalam kriteria “Layak”.

d. Aspek bahasa

Tabel 37. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>8,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 38. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>8,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran Akuntansi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

## e. Aspek efek bagi strategi pembelajaran

Tabel 39. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	5,00
2.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
3.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5,00
4.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>20,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>5,00</b>

Sumber: Data Pimer yang diolah

Tabel 40. Penilaian Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
2.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
3.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
4.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>18,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,50</b>

Sumber: Data Pimer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi 1 sebesar 5,00 dan guru Akuntansi 2 sebesar 4,50. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh kedua guru Akuntansi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Apabila penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh kedua guru Akuntansi digabungkan maka memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,75 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

## f. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Tabel 41. Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
2.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>10,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>5,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 42. Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
2.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>9,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,50</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa perangkat lunak oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi 1 sebesar 5,00 dan guru Akuntansi 2 sebesar 4,50 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Penilaian aspek rekayasa perangkat lunak oleh kedua guru Akuntansi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,75 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

## g. Aspek Tampilan Visual

Tabel 43. Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 1

No.	Indikator	Nilai
1.	Kemenarikan desain	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>4,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

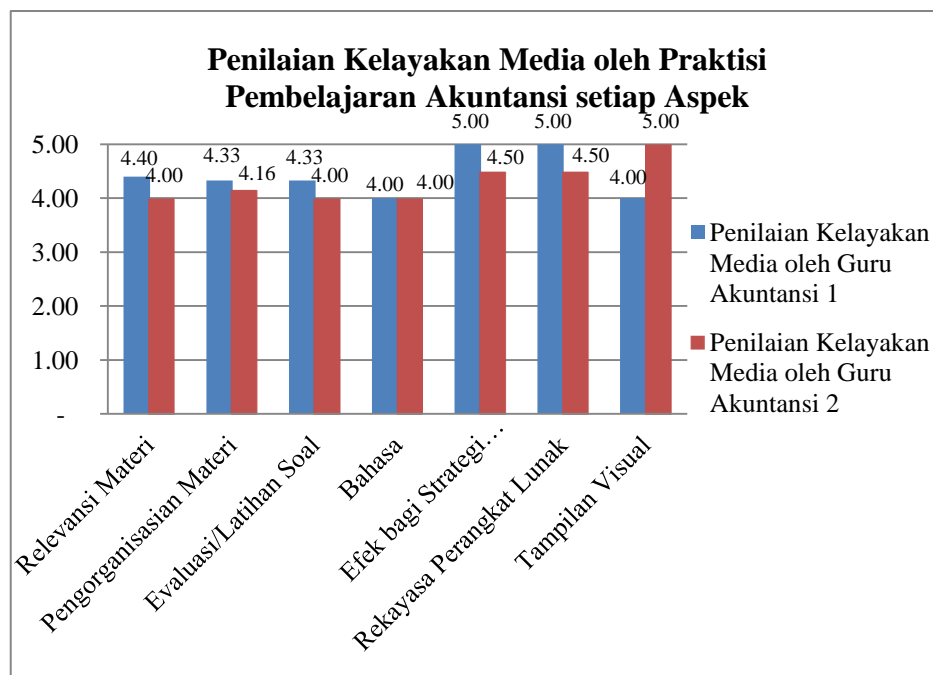
Tabel 44. Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) 2

No.	Indikator	Nilai
26.	Kemenarikan desain	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>5,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>5,00</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel di atas menunjukkan bahwa menurut perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) nilai rata-rata penilaian aspek tampilan visual oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi 1 sebesar 4,00 termasuk dalam kriteria “Layak” dan guru Akuntansi 2 sebesar 5,00 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Penilaian aspek tampilan visual oleh kedua guru Akuntansi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



Gambar 43. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi setiap Aspek

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi) 1 tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 5,00 yaitu pada aspek efek bagi strategi pembelajaran dan rekayasa perangkat lunak. Posisi kedua dengan nilai rata-rata 4,40 yaitu aspek relevansi materi, posisi ketiga dengan nilai rata-rata 4,33 yaitu aspek pengorganisasian materi dan evaluasi/latihan soal, nilai terendah dengan mendapat 4,00 yaitu pada aspek bahasa dan tampilan visual.

Nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi) 2 tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 5,00 yaitu pada aspek tampilan visual. Posisi kedua dengan nilai rata-rata 4,50 yaitu aspek efek bagi strategi pembelajaran dan rekayasa perangkat lunak, posisi ketiga dengan nilai rata-rata 4,16 yaitu aspek pengorganisasian materi, nilai terendah dengan mendapat 4,00 yaitu pada aspek relevansi materi, evaluasi/latihan soal, dan bahasa.

e. Revisi II

Berdasarkan masukan dari tahap validasi II, tidak dilakukan revisi media dikarenakan penilaian kelayakan media dari kedua praktisi pembelajaran akuntansi dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi.

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

Tahap implementasi dilaksanakan pada 32 siswa tanggal 13 Juni 2016 di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta yang beralamat di

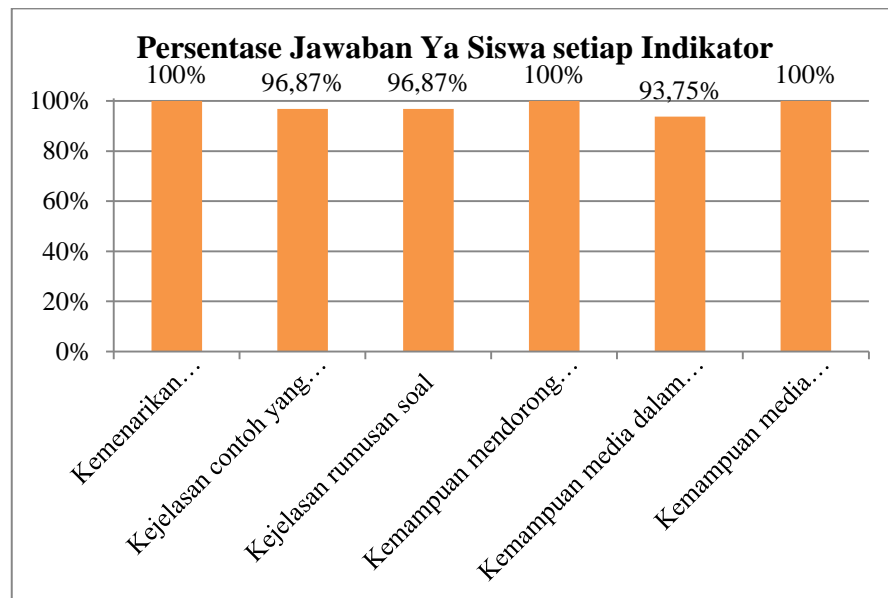
Jalan Kemetiran Kidul 35, Pringgokusuman, gedongtengen, Yogyakarta. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk menginstal media pada laptop masing-masing. Media digunakan guru di kelas untuk mengajar dan ditampilkan dengan laptop dan bantuan LCD. Setelah akhir pelajaran, siswa dimintai pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan. Angket untuk siswa terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi tertutup dan terbuka. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran 4 (halaman 212). Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 32 siswa kelas X AK 2 SMK N 1 Yogyakarta.

Tabel 45. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Presentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Kemenarikan penyampaian materi	32	0	32	100%
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	31	1	32	96,87%
3.	Kejelasan rumusan soal	31	1	32	96,87%
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	32	0	32	100%
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	30	2	32	93,75
6.	Kemampuan media menarik motivasi siswa dalam belajar	32	0	32	100%

Sumber: Data Primer yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase  $\geq 65\%$ . Berikut disajikan persentase jawaban siswa setiap pertanyaan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 44. Diagram Batang Persentase Jawaban Ya Siswa setiap Indikator

Dari diagram batang di atas dapat diketahui bahwa persentase tertinggi pendapat oleh siswa dengan mendapat 100% yaitu pada indikator kemenarikan penyampaian materi, kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa, dan kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar. Selanjutnya kejelasan kejelasan contoh yang diberikan dan kejelasan rumusan soal menempati posisi kedua dengan mendapat 96,87%. Persentase terendah dengan mendapat 93,75% yaitu pada indikator kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini juga didukung oleh beberapa alasan siswa yang menyatakan bahwa media ini menarik dan bagus, materi disajikan dengan lengkap, tidak membosankan, media yang lucu, unik dan kreatif, membuat rasa ingin tahu, banyak penjelasannya membuat siswa mempermudah memahami, media yang merupakan hal baru dan belum pernah ada sebelumnya, media menggugah belajar, contoh soal

dan soal disampaikan dengan jelas, materi sudah pernah diajarkan sehingga cepat mudeng, mudah dipahami dan dihafalkan, media ini tidak rumit, dan menyenangkan.

## **B. Pembahasan**

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis Elektronik

Prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE Dick and Carrey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *Implementation*. 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. Berikut tahap-tahap model pengembangannya, yaitu:

#### a. *Analysis*

Produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang adalah dengan media pembelajaran berbasis elektronik khususnya komputer maupun laptop. Pada pembelajaran ini komputer maupun laptop 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 *Macromedia*

*Flash*. Dengan adanya pembelajaran berbasis elektronik, siswa dapat lebih tertarik dan memahami materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang serta siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

b. *Design*

Peneliti merancang konsep pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *shapes* pada *Microsoft Word*. Konsep pengembangan media pembelajaran berisi bagian-bagian apa saja yang akan ditampilkan di dalam media (*storyboard*).

Pada pengembangan media pembelajaran menyajikan materi, contoh soal, soal, dan evaluasi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang. Konsep yang sudah matang dirancang di *Microsoft Word* untuk dijadikan acuan dalam pembuatan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* dengan menggunakan *Macromedia Flash*.

c. *Development*

Peneliti membuat media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Pengembangan media pembelajaran 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 dan Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Yogyakarta, sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi adalah guru Akuntansi kelas X di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Setelah diuji

kelayakannya oleh ahli, multimedia pembelajaran interaktif diimplementasikan kepada siswa kelas X Ak 2 di SMK Negeri 1 Yogyakarta.

d. *Implementation*

Siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik ini. Siswa berusaha memahami materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang yang disajikan di dalam media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik. Selama pembelajaran menggunakan media ini, siswa tidak ada yang mengantuk dan mengobrol di luar materi pembelajaran. Siswa kelas X Ak 2 telah mendapatkan materi jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang sebelum peneliti melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik 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 respon yang diberikan oleh siswa diperoleh hasil bahwa media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik ini mendapat respon positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa tertarik terhadap media pembelajaran ini karena media ini di desain dengan menarik dan tidak membosankan. Mereka lebih mudah untuk memahami materi mengenai

jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang. Beberapa siswa berpendapat bahwa soal yang disajikan pada media kurang sehingga perlu untuk ditambahkan variasi dan jumlah soal.

## 2. Penilaian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis Elektronik

Media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik belum dapat dikatakan layak apabila belum dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan respon siswa masing-masing menilai tiap aspek pada angket penilaian media. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 9 dan 10, penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 21 dan 22, penilaian oleh praktisi pembelajaran akuntansi dapat dilihat pada tabel 29 dan 30, respon/pendapat siswa dapat dilihat pada tabel 45. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

### a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik memperoleh nilai rata-rata 4,36 yang berarti bahwa media pembelajaran tersebut “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.

Kelayakan materi ditinjau dari 26 butir pertanyaan yang terdiri dari 5 butir aspek relevansi materi, 7 butir aspek pengorganisasian materi, 7 butir aspek evaluasi/latihan soal, 2 butir aspek bahasa, dan 5 butir aspek efek bagi strategi pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi 1 menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek memperoleh rata-rata nilai 4,80 yang berarti “Sangat Layak”, sedangkan penilaian dari ahli materi 2 menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek memperoleh rata-rata nilai 3,92 yang berarti “Layak”.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik memperoleh rata-rata skor 4,26 yang berarti bahwa media pembelajaran tersebut “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual.

Kelayakan media ditinjau dari 15 butir pertanyaan yang terdiri dari 3 butir aspek bahasa, 5 butir aspek rekayasa perangkat lunak, dan 7 butir aspek tampilan visual. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek memperoleh rata-rata nilai 4,26 yang berarti “Sangat Layak”.

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

Berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik memperoleh nilai rata-rata 4,38 yang berarti bahwa media pembelajaran tersebut “Sangat Layak” untuk

diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual.

Kelayakan materi ditinjau dari 26 butir pertanyaan yang terdiri dari 5 butir aspek relevansi materi, 6 butir aspek pengorganisasian materi, 6 butir aspek evaluasi/latihan soal, 2 butir aspek bahasa, 4 butir aspek efek bagi strategi pembelajaran, 2 butir aspek rekayasa perangkat lunak, dan 1 butir aspek tampilan visual. Hasil penilaian dari guru 1 menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek memperoleh rata-rata nilai 4,46 yang berarti “Sangat Layak”, sedangkan penilaian dari guru 2 menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek memperoleh rata-rata nilai 4,30 yang berarti “Sangat Layak”.

### **C. Kajian Media Akhir**

Media akhir dari penelitian ini berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik dengan materi membuat jurnal penyesuaian untuk akuntansi perusahaan dagang. Media edukasi ini merupakan media pembelajaran yang berisi SK/KD dan indikator yang harus ditempuh siswa, materi, soal-soal latihan, dan evaluasi yang diberi nama *Crossword Puzzle Accounting (CPA)*. Materi ini sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) menyusun laporan keuangan akuntansi perusahaan dagang dan Kompetensi Dasar membuat jurnal penyesuaian.

Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* disajikan dalam tampilan yang menarik dengan memadukan warna biru, coklat, dan kuning pekat sebagai warna utama serta dengan gambar-gambar yang menarik. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan dari media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* ini antara lain:

1. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat di sajikan di komputer maupun laptop dengan pemakaian yang cukup mudah dengan tampilan menarik sehingga dapat menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari Akuntansi khususnya materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang.
2. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja asalkan ada laptop ataupun komputer karena sifat media ini *offline*.
3. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang ditampilkan dengan bantuan LCD.
4. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* merupakan terobosan baru media pembelajaran dengan menggunakan elektronik yang sangat berpeluang untuk dikembangkan dengan perkembangan IPTEK saat ini.

Kekurangan media ini antara lain:

1. Materi yang disajikan terbatas pada materi membuat jurnal penyesuaian pada akuntansi perusahaan dagang.

2. Kemudahan penggunaan media ini bergantung pada spesifikasi jenis laptop maupun komputer dan kemahiran pengguna.
3. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* ini belum bisa terhubung ke internet sehingga materi dan latihan soal tidak bisa diperbaharui secara berkala.
4. Bila menggunakan laptop dengan spesifikasi system type 64-bit terkadang *erorr* tidak bisa dibuka. Hal ini bisa di atasi dengan cara *open with internet explorer* tanpa harus online, tetapi tampilan media tidak bisa *fullscreen*.

Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* ini secara umum dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menunjang untuk materi membuat jurnal penyesuaian akuntanis perusahaan dagang. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik yaitu relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan manfaat.

1. Relevansi. Materi yang disajikan telah relevan atau sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Kemudahan. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* mudah dioperasikan dimana saja dan kapan saja karena sifatnya yang *offline* tidak tergantung pada jaringan internet.
3. Kemenarikan. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga tidak membosankan dan dapat menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari Akuntansi.

4. Manfaat. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran khususnya materi membuat jurnal penyesuaian akuntansi perusahaan dagang.

Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* ini merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam akuntansi.

Berdasarkan penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Theodora Dara Tarigas (2014) bahwa media crossword puzzle chemistry (CROPChem) sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media crossword puzzle chemistry (CROPChem). Yulianti Fitriana N dan Zuhdan Kun Prasetyo (2014) melakukan penelitian pengembangan media Teka-Teki Silang (TTS) Sebagai Kuis dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat dan Minat Belajar Siswa. Hasil pengembangan TTS dapat meningkatkan kemampuan mengingat dengan nilai gain sebesar 0,71 (kategori tinggi) untuk kelas VIIA dan 0,90 (kategori tinggi) untuk kelas VII B dan minat belajar siswa dengan nilai gain sebesar 0,20 (kategori rendah) untuk kelas VII A dan VII B. Tri Yuniyatul Khikmah (2013) melakukan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash. Hasil uji coba menunjukkan hasil belajar secara klasikal  $\geq 80\%$  siswa mencapai KKM (80) dan secara klasikal persentase penilaian aktivitas siswa  $\geq 81\%$  dengan kriteria aktif dalam proses pembelajaran.

Data di atas bisa dikaitkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa media *crossword puzzle accounting* (CPA) layak digunakan sebagai penunjang ataupun pendukung media pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan teori tentang kriteria pembelajaran yang baik yang meliputi relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan manfaat.

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

Keterbatasan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar dengan materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Bila menggunakan laptop dengan spesifikasi system type 64-bit terkadang *error* tidak bisa dibuka, namun hal ini bisa di atasi dengan cara *open with internet explorer* tanpa harus online, tetapi tampilan media tidak bisa *fullscreen*.
3. Pada menu permainan soal CPA, butuh waktu yang lama untuk mengisi jawaban karena kursor tidak bisa digeser.
4. Soal yang disajikan pada media tidak dapat diperbaharui atau di tambahkan oleh pengguna, terutama guru apabila ingin menambahkan variasi soal.
5. Pada skor penilaian soal evaluasi, ketika memperoleh skor gagal tidak bisa dibuatkan link menuju menu materi. Hal ini kemudian dibuatkan alternatif dengan menampilkan kalimat “Silahkan belajar di menu materi”.
6. Uji coba implementasi media hanya pada 1 sekolah yaitu SMK N 1 Yogyakarta kelas X Akuntansi 2 sebanyak 32 siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik melalui empat tahap yaitu:
  - a. *Analysis*. Berdasarkan analisis produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik.
  - b. *Design*. Pada tahap ini peneliti membuat desain media (*storyboard*); penyusunan materi, soal dan jawaban; pengumpulan dan pembuatan background, gambar, dan tombol; perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan serta penyusunan instrumen penilaian media kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran.
  - c. *Development*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi media, dan validasi oleh guru Akuntansi untuk dilakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
  - d. *Implementation*. Pada tahap ini media memperoleh presentase  $\geq 65\%$  dari siswa yang berarti media mendapat respon positif. Siswa berpendapat bahwa media dikemas dengan menarik, soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu, menambah pemahaman materi Akuntansi, dan menambah motivasi belajar Akuntansi.

2. Hasil penilaian media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan aspek yaitu 4,36 termasuk kategori “Sangat Layak”; ahli media diperoleh rata-rata 4,26 termasuk kategori “Sangat Layak”; dan praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata 4,38 termasuk kategori “Sangat Layak”.
3. Uji coba dilaksanakan di kelas X Akuntansi 2 SMK N 1 Yogyakarta. Hasil uji coba menunjukkan “Respon Positif” karena semua indikator mendapatkan persentase  $\geq 65\%$ . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat siswa media dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu untuk belajar Akuntansi, menambah pemahaman tentang Akuntansi, dan menambah motivasi dalam belajar Akuntansi.

#### **B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media Lebih Lanjut**

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

1. Sesuai dengan komentar dari ahli, media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas yaitu kompetensi dasar yang lain dengan waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga cakupan materi akan lebih luas. Waktu penelitian yang lebih lama mendukung maksimalnya pembuatan desain serta revisi media yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas.

2. Sesuai komentar dari praktisi pembelajaran Akuntansi, media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* akan lebih menarik jika bisa ditambahkan dengan materi dan soal yang berbeda.
3. Latihan soal perlu diperbanyak untuk menambah variasi soal pada media.
4. Media *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada smartphone atau tablet android sehingga tidak hanya digunakan dalam laptop maupun komputer.
5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba media dilaksanakan lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.
6. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan media misalnya dengan penelitian tindakan kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

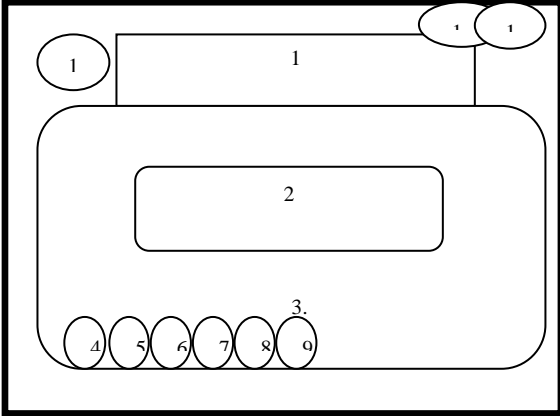
- Andi, Andreas. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dwi Harti. (2009). *Modul Akuntansi IA*. Jakarta: Erlangga.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Harahap Sofyan Safri. (2003). *Teori Akuntansi, Edisi Kelima*. Jakarta: Raspindo.
- Hendri Somantri (2009). *Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
- Hisyam. (2002). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Madcoms. (2008). *Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Mel Silberman. (2009). *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Di unduh melalui: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY. Tidak diterbitkan.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Theodora Dara Tarigas. (2014). *Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (Cropchem) Pada Materi Struktur Atom di SMA. Artikel Penelitian*. Pontianak: Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
- Trianto. (2010). *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana.

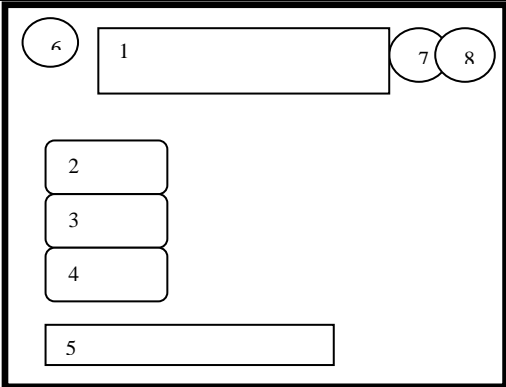
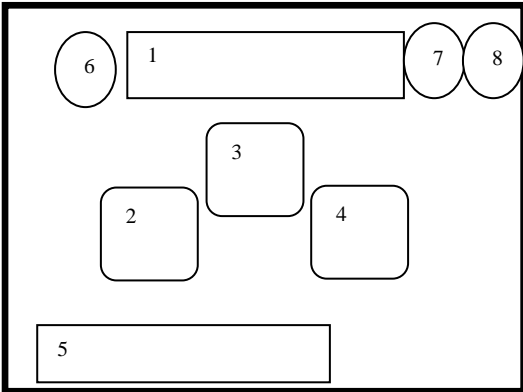
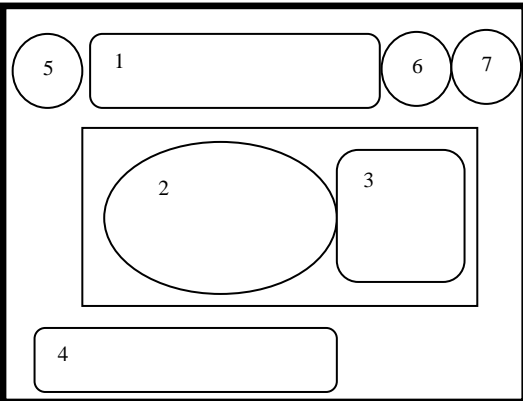
- Tri Yuniyatul Khikmah. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis *Flash*. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Weni Rinta Aryantari. (2014). “Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA”. *Skripsi*. UNY.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yulianti Fitriana N dan Zuhdan Kun Prasetyo. (2014). Pengembangan Teka-Teki Silang (TTS) Sebagai Kuis dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat dan Minat Belajar Siswa. *Artikel Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

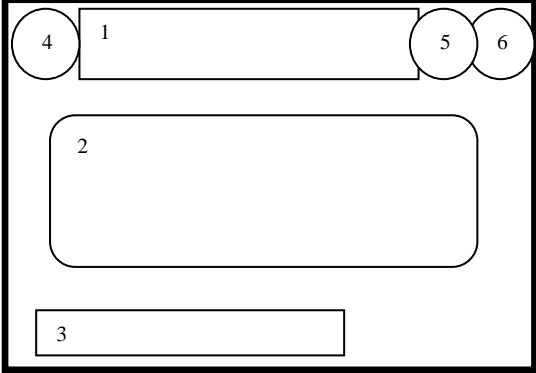
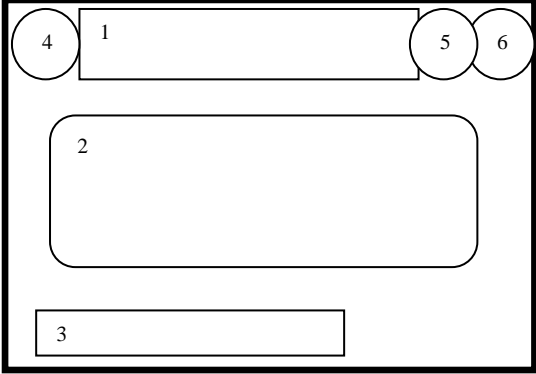
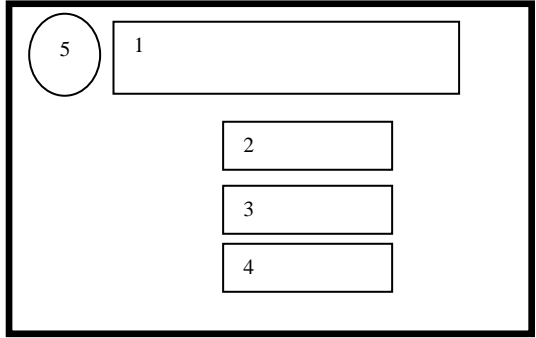
## **LAMPIRAN 1**

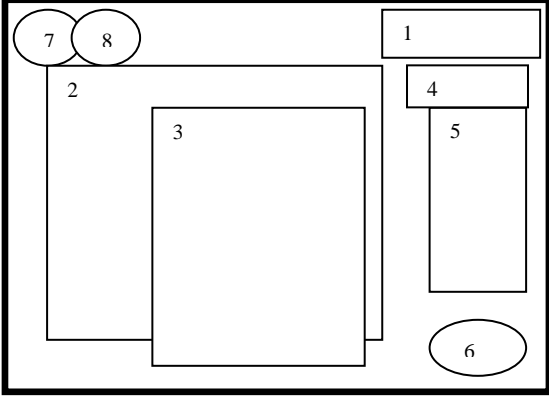
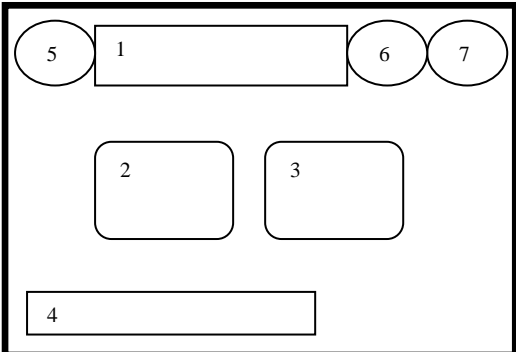
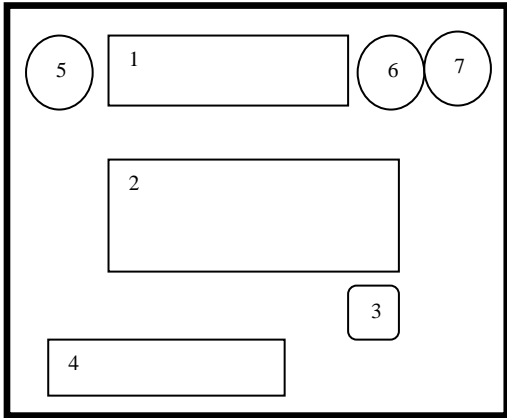
1. *Storyboard Media*
2. *Printscreen Media*

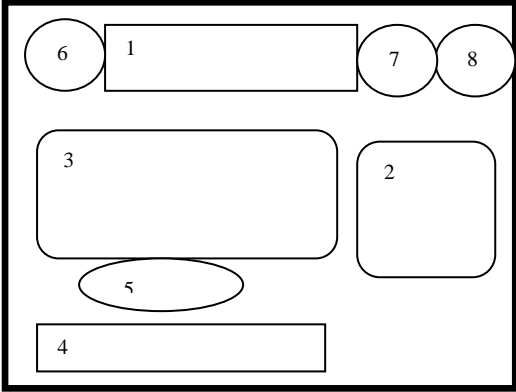
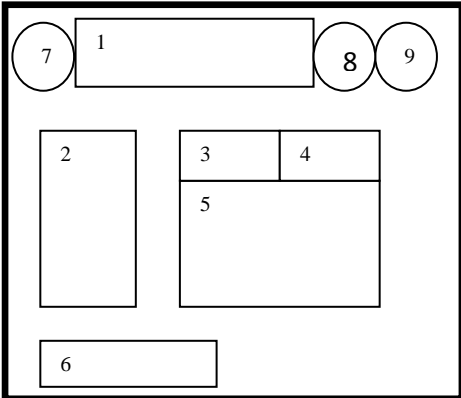
**STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING (CPA) BERBASIS ELEKTRONIK  
MATERI: MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK PERUSAHAAN  
DAGANG**

No	Rancangan Halaman	Keterangan
1.		<p><b>Halaman Menu Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan tulisan “media pembelajaran”.</li> <li>2. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>3. Background tentang CPA/Teka-teki silang;</li> <li>4. Tombol “Home” untuk menuju halaman menu utama.</li> <li>5. Tombol “SK/KD” untuk menuju halaman menu SK/KD.</li> <li>6. Tombol “Materi” untuk menuju halaman menu materi.</li> <li>7. Tombol “CPA” untuk menuju halaman menu CPA.</li> <li>8. Tombol “Evaluasi” untuk menuju halaman menu soal evaluasi.</li> <li>9. Tombol “Profil” untuk menuju halaman menu Profil.</li> <li>10. Logo UNY</li> <li>11. Tombol “?” untuk menuju halaman tentang tentang</li> <li>12. Tombol “x” untuk keluar dari aplikasi.</li> </ol>
		<p><b>Halaman Menu SK/KD</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Tombol Standar Kompetensi yang berisikan SK dari jurnal</li> </ol>

		<p>penyesuaian.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tombol Kompetensi Dasar yang berisikan KD dari jurnal penyesuaian.</li> <li>4. Tombol Indikator yang berisikan Indikator dari jurnal penyesuaian.</li> <li>5. Tombol semua menu</li> <li>6. Logo UNY</li> <li>7. Tombol tentang</li> <li>8. Tombol keluar</li> </ol>
		<p><b>Halaman Menu Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Tombol peta konsep siklus akuntansi PD</li> <li>3. Tombol materi Jurnal Penyesuaian PD</li> <li>4. Tombol contoh Jurnal Penyesuaian PD.</li> <li>5. Tombol semua menu</li> <li>6. Logo UNY</li> <li>7. Tombol tentang</li> <li>8. Tombol keluar</li> </ol>
		<p><b>Halaman sub-menu peta konsep</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Gambar peta konsep siklus akuntansi JP PD</li> <li>3. Keterangan peta konsep siklus akuntansi</li> <li>4. Tombol semua menu</li> <li>5. Logo UNY</li> <li>6. Tombol tentang</li> <li>7. Tombol keluar</li> </ol>

		<p><b>Halaman sub-menu materi JP PD</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Materi yang sudah di-link-kan</li> <li>3. Tombol semua menu</li> <li>4. Logo UNY</li> <li>5. Tombol tentang</li> <li>6. Tombol keluar</li> </ol>
		<p><b>Halaman sub-menu contoh JP PD</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Contoh JP PD yang sudah di-link-kan</li> <li>3. Tombol semua menu</li> <li>4. Logo UNY</li> <li>5. Tombol tentang</li> <li>6. Tombol keluar</li> </ol>
		<p><b>Halaman Menu CPA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Tulisan “Main” yang di dalamnya berisi CPA level 1, level 2, dan level 3.</li> <li>3. Tulisan “Bantuan” menampilkan bantuan umum dari CPA</li> <li>4. Tulisan “Keluar” artinya keluar dari aplikasi</li> <li>5. Logo UNY</li> </ol>

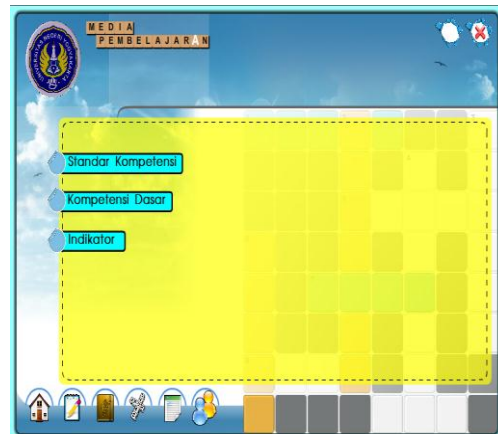
		<p><b>Halaman sub-menu soal CPA Teori dan praktik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Kotak CPA untuk menjawab soal mendatar dan menurun.</li> <li>3. Target dan petunjuk sebelum memulai permainan.</li> <li>4. <i>Timer</i>/ waktu maksimal mengerjakan.</li> <li>5. Soal mendatar dan menurun.</li> <li>6. Tombol Cek untuk mengecek kebenaran jawaban.</li> <li>7. Tanda silang untuk keluar dari permainan</li> <li>8. Tanda tanya menampilkan tentang</li> </ol>
		<p><b>Halaman Menu Evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Jenis soal evaluasi 1</li> <li>3. Jenis soal evaluasi 2</li> <li>4. Tombol semua menu</li> <li>5. Logo UNY</li> <li>6. Tombol tentang</li> <li>7. Tombol keluar</li> </ol>
		<p><b>Haaman sebelum masuk ke soal evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Tulisan nama dan kelas yang harus diisikan.</li> <li>3. Tombol mulai</li> <li>4. Tombol semua menu</li> <li>5. Logo uny</li> <li>6. Tombol tentang</li> <li>7. Tombol keluar</li> </ol>

		<p><b>Halaman pen-Skoran soal evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Tampilan gambar animasi jika gagal/berhasil</li> <li>3. Persentase hasil yang diperoleh meliputi nama siswa, kelas, jumlah soal, jawaban benar.</li> <li>4. Tombol semua menu</li> <li>5. Tampilan skor nilai dan keterangan berhasil/gagal</li> <li>6. Logo uny</li> <li>7. Tombol tentang</li> <li>8. Tombol keluar</li> </ol>
		<p><b>Halaman Menu Profil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan nama media “<i>Crossword Puzzle Accounting (CPA)</i>”.</li> <li>2. Foto pembuat/pembimbing</li> <li>3. Tulisan pembuat</li> <li>4. Tulisan pembimbing</li> <li>5. Keterangan biodata</li> <li>6. Tombol semua menu</li> <li>7. Logo uny</li> <li>8. Tombol tentang</li> <li>9. Tombol keluar</li> </ol>

**PRINTSCREEN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING (CPA) BERBASIS ELEKTRONIK  
MATERI: MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK PERUSAHAAN  
DAGANG**



Halaman menu utama



Halaman menu SK/KD



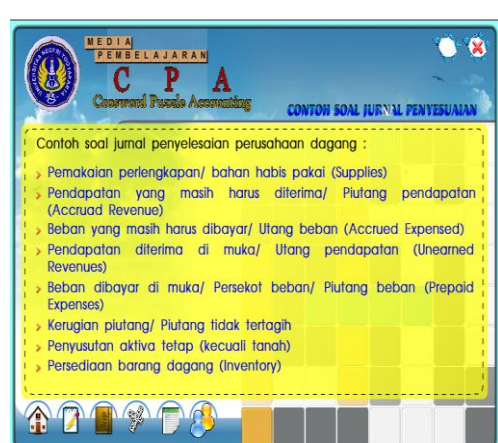
Halaman menu materi



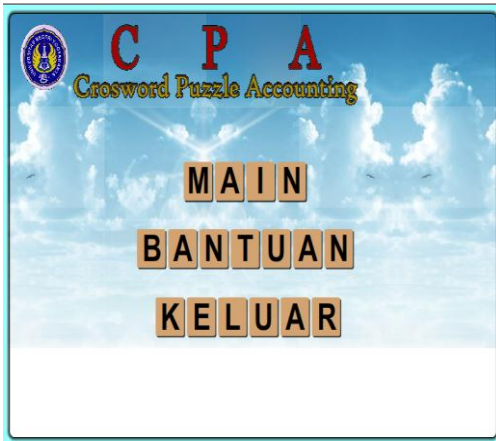
Halaman sub-menu peta konsep



Halaman sub-menu materi JP PD



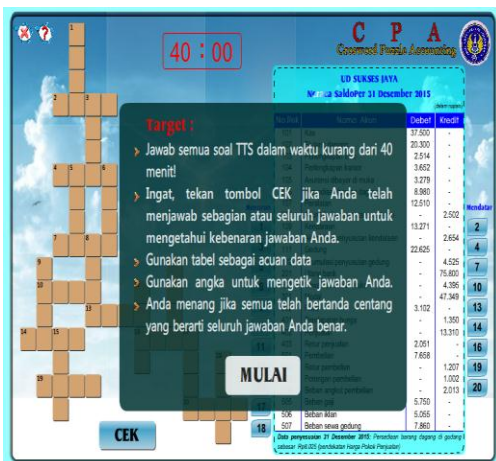
Halaman sub-menu contoh soal



Tampilan menu CPA



Tampilan soal CPA Teori



Tampilan soal CPA Praktik



Tampilan menu evaluasi



Tampilan isian data diri sebelum mulai mengerjakan soal evaluasi



Tampilan skor evaluasi



Tampilan Profil

## LAMPIRAN 2

Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, peta konsep siklus akuntansi perusahaan dagang, materi, contoh soal, soal CPA level 1, soal CPA level 2, soal CPA level 3, soal Evaluasi 1, soal evaluasi 2 pada pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* berbasis elektronik sebagai media pembelajaran kauntansi kelas X SMK N 1 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016.

**Standar Kompetensi :** Menyusun Laporan Keuangan Akuntansi Perusahaan Dagang

**Kompetensi Dasar :** Membuat Jurnal Penyesuaian

**Indikator :**

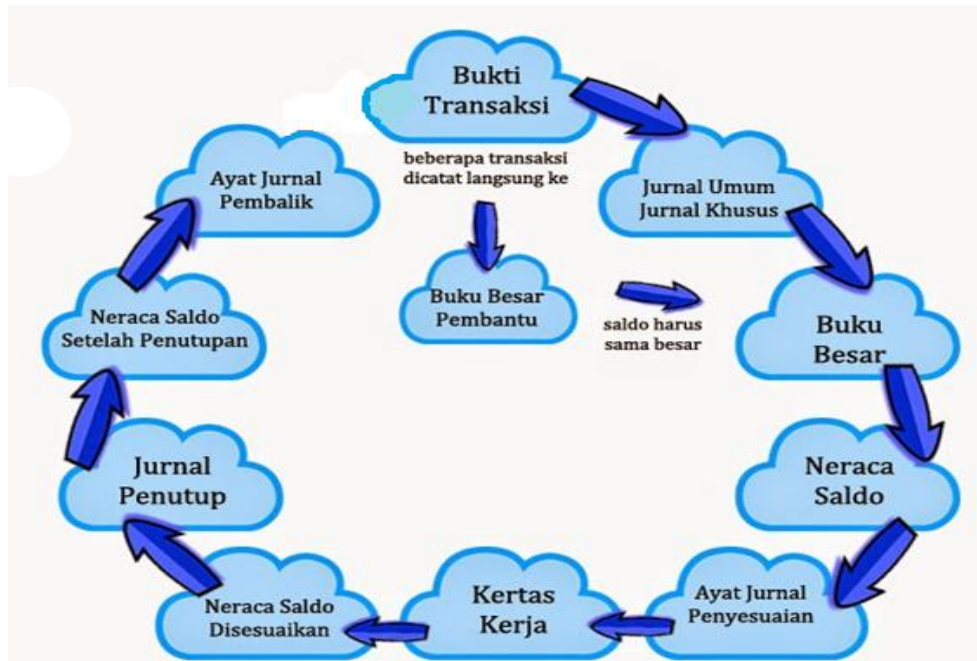
1. Mendeskripsikan pengertian jurnal penyesuaian
2. Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian
3. Mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian
4. Mengidentifikasi akun yang di debet dan di kredit
5. Mengidentifikasi jumlah rupiah yang di debet dan di kredit
6. Membuat jurnal penyesuaian

**Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian jurnal penyesuaian
2. Siswa mampu mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian
3. Siswa mampu mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian
4. Siswa mampu mengidentifikasi akun yang di debet dan di kredit
5. Siswa mampu mengidentifikasi jumlah rupiah yang di debet dan di kredit
6. Siswa mampu membuat jurnal penyesuaian

## MATERI

### PETA KONSEP SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG



Keterangan:

1. Bukti transaksi

Bukti transaksi adalah dokumen pendukung yang berisi data transaksi yang dibuat setelah melakukan transaksi untuk kebutuhan pencatatan keuangan.

2. Jurnal Umum dan jurnal khusus

Jurnal Umum adalah catatan akuntansi yang pertama (*book of original entry*), yang digunakan untuk mencatat transaksi keuangan perusahaan secara kronologis dengan menyebutkan akun yang di Debet maupun yang di Kredit. Sedangkan jurnal khusus adalah jurnal yang dirancang secara khusus untuk mencatat transaksi yang bersifat sama dan sering terjadi atau berulang-ulang, dengan tujuan agar dapat bekerja secara efektif dan efisien.

Tujuan pencatatan transaksi keuangan ke dalam jurnal adalah untuk mengidentifikasi, menilai dan mencatat dampak ekonomi yang timbul dari transaksi keuangan yang terjadi terhadap perusahaan secara kronologis untuk mempermudah pemindahan ke dalam suatu akun.

Manfaat Jurnal Umum dalam Akuntansi manfaat jurnal umum antara lain:

- a. Menganalisa akibat dari Bertambah Atau Berkurangnya dari sebuah Transaksi Keuangan.
- b. Menganalisa jumlah yang harus dicatat kepada satu perkiraan atau lebih.
- c. Menganalisa Apakah ada satu atau lebih perkiraan yang ada di debet maupun di kredit.
- d. Menganalisa Apakah Jumlah di debet dan di kredit Sudah Balance (sama).
- e. Dapat dibuat tanda atau refrensi bahwa jumlah yang telah diposting ke akun yang sesuai dengan buku besar, telah sesuai dengan nomor akun

Saldo Normal dari tiap tiap akun adalah sebagai berikut:

Keterangan	Saldo Normal	Bertambah	Berkurang
Harta/ Asset	Debet	Debet	Kredit
Utang/ Liabilitas/ Kewajiban	Kredit	Kredit	Debet
Modal/ Ekuitas	Kredit	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Kredit	Debet
Beban	Debet	Debet	Kredit

3. Buku Besar adalah sebuah buku yang memuat kumpulan akun atau kumpulan rekening yang sumbernya dari seluruh bukti transaksi keuangan yang sudah tercatat dalam buku jurnal baik jurnal umum maupun jurnal khusus.
4. Buku besar pembantu adalah buku besar yang digunakan untuk mencatat akun tertentu dan perubahan-perubahannya secara lebih rinci.
5. Neraca saldo adalah suatu daftar yang berisi semua jenis nama akun dan saldo total dari akun tersebut yang dibuat secara sistematis dengan bersumber dari buku besar perusahaan pada periode tertentu.
6. Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan akun agar menunjukkan saldo sebenarnya.

7. Kertas kerja adalah sebuah daftar yang terdiri dari beberapa kolom yang terdiri dari kolom neraca saldo, kolom penyesuaian, kolom neraca saldo disesuaikan, kolom laba rugi dan kolom neraca yang memuat seluruh data akuntansi yang relevan dalam proses penyusunan laporan keuangan.
8. Neraca saldo disesuaikan adalah neraca saldo pada satu periode akuntansi yang telah disesuaikan beberapa saldo akun-akunnya dengan jurnal penyesuaian.
9. Jurnal penutup adalah ayat jurnal yang dibuat pada akhir periode akuntansi untuk menutup rekening-rekening nominal/sementara.
10. Neraca saldo setelah penutupan adalah daftar yang memuat nama-nama riil beserta saldonya pada akhir periode setelah penutupan.
11. Ayat jurnal pembalik adalah jurnal yang disusun saat awal periode akuntansi yang baru untuk membalik akun jurnal penyesuaian tertentu yang menimbulkan akun riil baru.

---

Dari siklus akuntansi perusahaan dagang di atas, ayat jurnal penyesuaian dibuat setelah neraca saldo (*Trial Balance*) selesai dibuat pada siklus akuntansi perusahaan dagang. Penyesuaian terhadap beberapa akun diperlukan agar laporan keuangan menggambarkan posisi keuangan perusahaan sesungguhnya. Ayat jurnal penyesuaian dibuat sebelum membuat kertas kerja (*worksheet*) dan juga Laporan Keuangan.

#### A. Pengertian Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian (*adjustment journal*) adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan akun agar menunjukkan saldo sebenarnya. Pada dasarnya tidak ada perbedaan pencatatan jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan perusahaan dagang. Akan tetapi pada perusahaan dagang perlu menyesuaikan akun persediaan barang dagang.

#### B. Tujuan Jurnal Penyesuaian

Tujuan jurnal penyesuaian adalah untuk menyajikan informasi yang akurat dan sesuai dengan fakta yang sebenarnya agar setiap perkiraan riil dan perkiraan



	a. Dicatat sebagai pendapatan diterima di muka (Pendekatan Neraca)	..... diterima dimuka xxx Pendapatan..... xxx <i>(Nominal sebesar yang sudah jatuh tempo)</i>  Pendapatan..... xxx
	b. Dicatat sebagai pendapatan.... (Pendekatan Laba/Rugi)	..... diterima dimuka xxx <i>(Nominal sebesar yang belum jatuh tempo)</i>
5	Beban dibayar di muka/ persekot beban/ piutang beban.  a. Dicatat sebagai beban dibayar dimuka (Pendekatan Neraca)  b. Dicatat sebagai beban (Pendekatan Laba/Rugi)	Beban..... xxx Beban dibayar dimuka xxx <i>(Nominal sebesar yang sudah jatuh tempo/ yang sudah jadi beban/ yang sudah terbit)</i> Beban dibayar di muka xxx Beban..... xxx <i>(Nominal sebesar yang belum jatuh tempo/ yang belum terbit)</i>
6	Kerugian piutang/ piutang tidak tertagih	Beban kerugian piutang xxx Cadangan kerugian piutang xxx <i>(Nominal sebesar piutang yang tidak tertagih)</i>
7	Penyusutan aktiva tetap	Beban Penyusutan..... xxx Akumulasi penyusutan.... xxx <i>(Nominal sebesar yang disusutkan)</i>
Untuk perusahaan dagang yang mencatat persediaan secara periodik diperlukan jurnal penyesuaian persediaan. Ada dua metode:		

1	Pendekatan Ikhtisar Laba/Rugi	<table border="0"> <tr> <td>Ikhtisar Laba/Rugi</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Persediaan barang dagang (awal)</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    <i>(Menghapus saldo awal persediaan)</i></td> <td></td> </tr> <tr> <td>    Persediaan barang dagang (akhir)</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Ikhtisar Laba/Rugi</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    <i>(Menghapus saldo akhir persediaan)</i></td> <td></td> </tr> </table>	Ikhtisar Laba/Rugi	xxx	Persediaan barang dagang (awal)	xxx	<i>(Menghapus saldo awal persediaan)</i>		Persediaan barang dagang (akhir)	xxx	Ikhtisar Laba/Rugi	xxx	<i>(Menghapus saldo akhir persediaan)</i>					
Ikhtisar Laba/Rugi	xxx																	
Persediaan barang dagang (awal)	xxx																	
<i>(Menghapus saldo awal persediaan)</i>																		
Persediaan barang dagang (akhir)	xxx																	
Ikhtisar Laba/Rugi	xxx																	
<i>(Menghapus saldo akhir persediaan)</i>																		
2	Pendekatan Harga Pokok Penjualan (HPP)	<table border="0"> <tr> <td>Harga Pokok Penjualan</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Persediaan barang dagang (awal)</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Pembelian</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Beban angkut pembelian</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Persediaan barang dagang (akhir)</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Retur pembelian</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Potongan pembelian</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Harga Pokok Penjualan</td> <td>xxx</td> </tr> </table>	Harga Pokok Penjualan	xxx	Persediaan barang dagang (awal)	xxx	Pembelian	xxx	Beban angkut pembelian	xxx	Persediaan barang dagang (akhir)	xxx	Retur pembelian	xxx	Potongan pembelian	xxx	Harga Pokok Penjualan	xxx
Harga Pokok Penjualan	xxx																	
Persediaan barang dagang (awal)	xxx																	
Pembelian	xxx																	
Beban angkut pembelian	xxx																	
Persediaan barang dagang (akhir)	xxx																	
Retur pembelian	xxx																	
Potongan pembelian	xxx																	
Harga Pokok Penjualan	xxx																	
<p>Jika perusahaan dagang menggunakan metode perpektual, penyesuaian persediaan dagang dilakukan hanya jika fisik perusahaan berbeda dengan yang dicatat.</p>																		
<p>Jurnal penyesuaiannya sebagai berikut:</p> <p>a. Apabila pada akhir periode selisih perhitungan fisik lebih besar dari pada yang dicatat, maka jurnal penyesuaiannya:</p> <table border="0" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>Persediaan barang dagang</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Selisih persediaan barang dagang</td> <td>xxx</td> </tr> </table> <p>b. Apabila pada akhir periode selisih perhitungan fisik lebih besar dari pada yang dicatat.</p> <table border="0" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>Selisih persediaan barang dagang</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>    Persediaan barang dagang</td> <td>xxx</td> </tr> </table>			Persediaan barang dagang	xxx	Selisih persediaan barang dagang	xxx	Selisih persediaan barang dagang	xxx	Persediaan barang dagang	xxx								
Persediaan barang dagang	xxx																	
Selisih persediaan barang dagang	xxx																	
Selisih persediaan barang dagang	xxx																	
Persediaan barang dagang	xxx																	

### CONTOH SOAL JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG

#### 1. Pemakaian perlengkapan/ bahan habis pakai (*Supplies*)

Artinya penurunan nilai perlengkapan dikarenakan adanya pemakaian, sehingga harus disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya pada akhir periode. Hal ini menyebabkan perusahaan harus mendebet beban perlengkapan pada perlengkapan dengan nominal sebesar perlengkapan yang terpakai/digunakan.

Contoh 1:

Data di Neraca Saldo menunjukkan akun Perlengkapan sebesar Rp3.000.000, sedangkan data pada 31 Desember (akhir periode) perlengkapan yang tersisa sebesar Rp1.800.000. Buat jurnal penyesuaiannya!.

Jurnalnya sebagai berikut:

Beban Perlengkapan	Rp1.200.000
Perlengkapan	Rp1.200.000

Perhitungan:

$$\begin{aligned} \text{Perlengkapan yang digunakan} &= \text{Rp3.000.000} - \text{Rp1.800.000} \\ &= \text{Rp1.200.000} \end{aligned}$$

Contoh 2:

Data di neraca saldo menunjukkan akun perlengkapan sebesar Rp3.000.000, sedangkan data pada 31 Desember (akhir periode) perlengkapan yang digunakan sebesar Rp2.000.000. Buat jurnal penyesuaiannya!.

Jurnalnya sebagai berikut:

Beban Perlengkapan	Rp2.000.000
Perlengkapan	Rp2.000.000

Pembahasan:

Penyesuaian perlengkapan dicatat sebesar perlengkapan yang sudah digunakan/dipakai.

#### 2. Pendapatan yang masih harus diterima/ Piutang pendapatan (*Accrued Revenue*)

Pendapatan yang masih harus diterima adalah pendapatan yang sudah dapat direalisasi dalam suatu periode, tetapi belum diakui sebagai pendapatan atau belum diterima pelunasannya, sehingga perusahaan akan mendebet piutang pendapatan pada pendapatan.

Contoh:

Pekerjaan yang sudah selesai dikerjakan tetapi belum diserahkan kepada pemesannya seharga Rp6.500.000. buatlah jurnal penyesuaiannya!.

Piutang Pendapatan	Rp6.500.000
Pendapatan	Rp6.500.000

3. Beban yang masih harus dibayar/ Utang beban (*Accrued Expensed*)

Beban yang masih harus dibayar adalah beban yang sudah saatnya untuk dibayar tetapi belum dilakukan pembayaran atau belum dilunasi. Hal ini mengakibatkan bertambahnya beban pada utang beban. Contoh utang beban yaitu utang bunga, utang gaji, dan lain-lain.

Contoh:

Perusahaan mempekerjakan 5 pekerja dengan upah @Rp50.000 per hari. Upah dibayarkan setiap hari Sabtu untuk masa enam hari kerja. Pembayaran upah terakhir dilakukan pada hari Sabtu tanggal 29 Desember 2015. Beban upah yang masih harus dibayar pada tanggal 31 Desember 2015 adalah satu hari, yaitu hari Senin =, 31 Desember 2015. Buatlah jurnal penyesuaiannya!

Beban Gaji	Rp250.000
Utang Gaji	Rp250.000

Perhitungan:

$5 \text{ (pekerja)} \times 1 \text{ (hari)} \times \text{Rp}50.000 = \text{Rp}250.000$

4. Pendapatan diterima di muka/ Utang pendapatan (*Unearned Revenues*)

Pendapatan diterima di muka adalah pendapatan yang diterima lebih dahulu atas pembayaran transaksi yang belum dilakukan kepada pelanggan. Dalam hal ini akan ada dua kemungkinan pemilihan pencatatan yaitu ketika perusahaan mencatat dengan pendekatan neraca atau dengan pendekatan laba/rugi.

- a. Dicatat sebagai akun pendapatan diterima di muka (Pendekatan Neraca)  
Apabila perusahaan menggunakan pendekatan neraca, maka perusahaan akan mencatat uang yang diterima sebagai pendapatan diterima di muka (utang) dan diakui sebagai pendapatan bila perusahaan telah melakukan pekerjaan yang diminta oleh pelanggan.

Contoh:

Pada tanggal 2 Mei 2015, diterima pembayaran sewa gedung sebesar Rp3.600.000,- untuk masa satu tahun. Buatlah jurnal penyesuaiannya!

Perhitungan:

1 Mei 2015 s/d 31 Des 2015 = 8 bulan

$8/12 \times \text{Rp}3.600.000 = \text{Rp}2.400.000$

Jurnal penyesuaiannya:

Sewa diterima dimuka	Rp2.400.000
Pendapatan sewa	Rp2.400.000

- b. Dicatat sebagai akun pendapatan (Pendekatan Laba/Rugi)

Perhitungan:

Karena dicatat sebagai akun pendapatan sewa, maka perusahaan hanya boleh mengakui pendapatan sebesar Rp2.400.000,- yaitu dari 1 Mei 2015 sampai dengan 31 Desember 2015, maka untuk mengisi saldo di jurnal penyesuaiannya perhitungannya adalah:

$\text{Rp}3.600.000 - \text{Rp}2.400.000 = \text{Rp}1.200.000$

Jurnal penyesuaiannya:

Pendapatan sewa	Rp1.200.000
Sewa diterima dimuka	Rp1.200.000

5. Beban dibayar di muka/ Persekot beban/ Piutang beban (*Prepaid Expenses*)

Beban dibayar di muka adalah beban yang sudah dibayar tetapi sebenarnya beban tersebut untuk beban di masa yang akan datang atau belum dibebankan sebagai beban pada periode itu. Beban dibayar di muka ini sering timbul apabila perusahaan membayar biaya-biaya untuk beberapa periode sekaligus, sehingga dari jumlah pengeluaran tadi sebagian akan menjadi beban periode

itu dan sebagian lagi akan dibebankan pada periode mendatang. Contoh beban dibayar di muka/ piutang beban yaitu: Sewa dibayar di muka, Asuransi dibayar di muka, Iklan dibayar di muka, dll.

a. Dicatat sebagai harta (Pendekatan Neraca).

Artinya pada neraca saldo awal periode, akun yang ada di neraca saldo adalah akun harta (..... dibayar dimuka) bukan akun beban (Beban.....).

Contoh:

Pada tanggal 1 September 2015, dibayar sewa gedung sebesar Rp4.800.000,- untuk masa satu tahun.

Perhitungan:

Karena dicatat sebagai harta, maka akun yang ingin disesuaikan adalah harta (sewa diterima di muka). Beban yang diakui pada periode tersebut hanya 4 bulan.

1 Sept 2015 s/d 31 Des 2015 = 4 bulan

$4/12 \times \text{Rp}4.800.000 = \text{Rp}1.600.000$

Jurnal penyesuaiannya:

Beban sewa	Rp1.600.000
Sewa dibayar dimuka	Rp1.600.000

b. Dicatat sebagai beban.

Perhitungannya:

$8/12 \times \text{Rp}4.800.000 = \text{Rp}3.200.000$

Sewa dibayar di muka	Rp3.200.000
----------------------	-------------

Beban sewa	Rp3.200.000
------------	-------------

6. Kerugian piutang/ Piutang tidak tertagih

Piutang merupakan kewajiban pihak luar perusahaan kepada perusahaan. Piutang dagang timbul dari penjualan kredit barang dagang. Pada umumnya tidak semua piutang akan dapat ditagih, sehingga kerugian yang timbul akan dicatat sebagai kerugian piutang. Hal ini mengakibatkan munculnya akun beban kerugian piutang pada debet dan cadangan kerugian piutang pada kredit.

Contoh:

Tanggal 31 Desember 2015 PD JAYA memiliki piutang sebesar Rp8.000.000. perusahaan menetapkan besarnya kerugian piutang adalah 10% dari total piutang.

Pehitungannya:

Kerugian piutang = 10% x Rp8.000.000 = Rp800.000

Jurnal penyesuaiannya:

Beban kerugian piutang	Rp800.000
Cadangan kerugian piutang	Rp800.000

#### 7. Penyusutan aktiva tetap (kecuali tanah)

Yang dimaksud dengan penyusutan aktiva tetap adalah alokasi harga perolehan aktiva tetap yang dibebankan pada suatu periode tertentu. Pembebanan beban penyusutan ini biasanya dilakukan pada akhir periode. Beban penyusutan yang dibebankan dihitung dengan cara taksiran, karena jumlahnya tergantung pada tiga faktor yaitu harga perolehan, taksiran umur ekonomis, dan taksiran nilai residu/nilai sisa, sehingga hal ini mengakibatkan akun beban penyusutan aktiva tetap di debit dan akumulasi penyusutan aktiva tetap di kredit.

Contoh:

Suatu perusahaan membeli mesin dengan harga perolehan sebesar Rp360.000.000,- diperkirakan nilai residu/nilai sisa dari mesin tersebut setelah 12 tahun dipakai adalah sebesar Rp60.000.000.

Perhitungannya:

$$\frac{\text{Rp360.000.000} - \text{Rp60.000.000}}{12 \text{ Tahun}} = \text{Rp25.000.000 per tahun}$$

Jurnal penyesuaiannya:

Beban Penyusutan Mesin	Rp25.000.000
Akumulasi penyusutan Mesin	Rp25.000.000

*(Nominal sebesar yang disusutkan)*

## 8. Persediaan barang dagang (*Inventory*)

- a. Contoh penyesuaian persediaan barang dagang apabila perusahaan menggunakan metode periodik.

Persediaan barang dagang harus dilakukan penyesuaian karena pada akhir periode akuntansi ketika perusahaan menggunakan pencatatan secara periodik karena metode ini melakukan perhitungan persediaan akhir pada akhir periode atau secara berkala. Ada dua metode:

### 1) Metode ikhtisar laba/rugi

Ketika perusahaan memutuskan untuk menggunakan metode ikhtisar laba/rugi, maka ada dua langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Memindahkan jumlah persediaan barang dagang awal ke akun ikhtisar laba/rugi. Akibatnya, terjadi perubahan status akun persediaan barang dagang yang tergolong dalam akun riil menjadi akun nominal, hal ini karena persediaan awal merupakan bagian dari harga pokok barang yang telah terjual.
- 2) Mendebet jumlah akun persediaan barang dagang akhir dan mengkredit akun ikhtisar laba/rugi untuk melihat pengurangan nilai barang dagang yang tersedia untuk dijual.

Contoh:

Dalam neraca saldo PD MAJU 31 Desember 2015, akun persediaan barang dagang seharga Rp145.000.000. Data penyesuaian, harga barang dagang akhir adalah Rp122.500.000,-

Jurnal penyesuaiannya:

Ikhtisar Laba/Rugi	Rp145.000.000
Persediaan barang dagang (awal)	Rp145.000.000
Persediaan barang dagang (akhir)	Rp122.500.000
Ikhtisar Laba/Rugi	Rp122.500.000

### 2). Metode Harga Pokok Penjualan

Harga pokok penjualan adalah dasar perhitungan keuntungan atau laba yang ditetapkan perusahaan, atau harga perolehan barang yang terjual.

Contoh:

Dalam neraca saldo PD MAJU diketahui data sebagai berikut:

Persediaan barang dagang	Rp 6.500.000
Pembelian	Rp35.000.000
Retur pembelian	Rp 650.000
Beban angkut pembelian	Rp 250.000
Potongan pembelian	Rp 200.000

Data penyesuaian menunjukkan persediaan barang dagang akhir sebesar Rp10.000.000

Jurnal penyesuaiannya:

Harga Pokok Penjualan	Rp41.750.000
Persediaan barang dagang (awa)	Rp650.000
Pembelian	Rp35.000.000
Beban angkut pembelian	Rp 250.000
Persediaan barang dagang (akhir)	Rp10.000.000
Retur pembelian	Rp 650.000
Potongan pembelian	Rp 200.000
Harga Pokok Penjualan	Rp10.850.000

- b. Contoh penyesuaian persediaan barang dagang apabila perusahaan menggunakan pencatatan dengan perpektual.

Penyesuaian persediaan barang dagang dengan metode perpektual ini dilakukan hanya jika terjadi perubahan atau perbedaan fisik persediaan dengan yang dicatat, karena pada dasarnya pencatatan perpektual ini persediaan pada akhir periode sudah menunjukkan saldo yang sebenarnya sehingga tidak diperlukan penyesuaian terhadap persediaan barang dagang.



**SOAL  
CROSSWORD PUZLE ACCOUNTING  
LEVEL I**

**SOAL MENDATAR:**

1. Jurnal penyesuaian (English)  
Jawaban: *ADJUSTMENT JOURNAL*
6. Penyesuaian piutang pendapatan, nominal yang dicatat sebesar pendapatan yang....  
Jawaban: BELUM DITERIMA
9. Tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang sebelum menyusun jurnal penyesuaian  
Jawaban: NERACA SALDO
10. Beban yang sudah dibayar tetapi sebenarnya beban tersebut untuk beban di masa yang akan datang.  
Jawaban: PIUTANG BEBAN
12. Penyesuaian utang beban, nominal yang dicatat sebesar beban yang.....  
Jawaban: BELUM DIBAYAR
15. Penyesuaian untuk iklan dibayar dimuka yang dicatat dengan pendekatan neraca, nominal yang dicatat sebesar yang.....tayang  
Jawaban: SUDAH
17. Perbedaan yang menunjukkan penyesuaian antara perusahaan jasa dan dagang.  
Jawaban: *INVENTORY*
18. Pendapatan yang diterima lebih dahulu atas pembayaran transaksi yang belum dilakukan.  
Jawaban: UTANG PENDAPATAN
19. Menyajikan informasi akurat dan sesuai dengan fakta agar setiap perkiraan riil dan nominal dapat menunjukkan yang sebenarnya dan seharusnya diakui pada akhir periode, merupakan.... dari jurnal penyesuaian.  
Jawaban: TUJUAN
20. Jurnal penyesuaian disusun setiap.....periode.  
Jawaban: AKHIR

**SOAL MENURUN:**

2. Jurnal untuk melakukan penyesuaian catatan-catatan dengan fakta yang sebenarnya pada akhir periode.  
Jawaban: JURNAL PENYESUAIAN
3. Penyesuaian utang pendapatan yang dicatat dengan pendekatan laba/rugi, nominal yang dicatat sebesar yang...  
Jawaban: BELUM JATUH TEMPO
4. Penyesuaian untuk iklan dibayar dimuka yang dicatat dengan pendekatan laba/rugi, nominal yang dicatat sebesar yang.....tayang  
Jawaban: BELUM
5. Banyaknya akun yang perlu dilakukan penyesuaian pada perusahaan dagang.  
Jawaban: DELAPAN
7. Pendapatan yang seharusnya sudah diterima, tetapi belum diterima pelunasannya.  
Jawaban: PIUTANG PENDAPATAN
8. Penyesuaian utang pendapatan yang dicatat dengan pendekatan neraca, nominal yang dicatat sebesar yang.....  
Jawaban: SUDAH JATUH TEMPO
11. Pembebanan akan pemakaian aktiva tetap, sehingga susut nilai dan disesuaikan dengan harga pada setiap akhir periode.  
Jawaban: DEPRESIASI
13. Beban yang sudah saatnya untuk dibayar tetapi belum dilakukan pembayaran.  
Jawaban: UTANG BEBAN
14. Penyesuaian penyusutan aktiva tetap, nominal yang dicatat sebesar yang...  
Jawaban: DISUSUTKAN
16. Penyesuaian perlengkapan, nominal yang dicatat sebesar perlengkapan yang.....  
Jawaban: TERPAKAI

**SOAL  
CROSSWORD PUZLE ACCOUNTING  
LEVEL II**

**SOAL MENDATAR**

1. Jurnal penyesuaian penyusutan peralatan dilakukan dengan cara mendebet akun beban penyusutan peralatan dan mengkreditkan akun.....penyusutan peralatan.  
Jawaban: AKUMULASI
2. Perlengkapan (inggris)  
Jawaban: SUPPLIES
7. Jurnal penyesuaian kerugian piutang dilakukan dengan cara mendebet akun...kerugian piutang dan mengkreditkan akun cadangan kerugian piutang.  
Jawaban: BEBAN
8. Pada penyesuaian utang pendapatan dan piutang beban dapat dilakukan dengan pendekatan..... dan pendekatan laba/rugi.  
Jawaban: NERACA
9. Jurnal penyesuaian sewa diterima di muka dengan pendekatan laba/rugi dilakukan dengan mendebet akun pendapatan sewa dan mengkredit akun....  
Jawaban: SEWA DITERIMA DIMUKA
11. Jurnal penyesuaian sewa diterima di muka dengan pendekatan neraca dilakukan dengan mendebet akun sewa diterima dimuka dan mengkredit akun....  
Jawaban: PENDAPATAN SEWA
12. Penyesuaian persediaan barang dagang awal dilakukan dengan cara mendebet akun.... dan mengkreditkan akun persediaan barang dagang awal.  
Jawaban: IKHTISAR LABA RUGI
14. Beban dibayar di muka (inggris)  
Jawaban: PREPAID EXPENSES
15. Perusahaan dagang yang mencatat persediaan dengan metode..... tidak diperlukan jurnal penyesuaian pada akhir periode jika tidak ada perbedaan pencatatan..  
Jawaban: PERPEKTUAL
16. Jurnal penyesuaian piutang pendapatan dilakukan dengan cara mendebet akun piutang dan mengkreditkan akun.....  
Jawaban: PENDAPATAN
17. Jurnal penyesuaian utang beban dilakukan dengan cara mendebet akun beban dan mengkreditkan akun....  
Jawaban: UTANG
18. Beban dibayar dimuka (sinonim)  
Jawaban: PERSEKOT BEBAN
19. Pendapatan yang masih harus diterima (inggris)

Jawaban: ACCRUAD REVENUE

**SOAL MENURUN**

1. Beban yang masih harus dibayar (inggris)  
Jawaban: ACCRUED EXPENSES
2. Jurnal penyesuaian iklan dibayar di muka dengan pendekatan laba/rugi dilakukan dengan mendebet akun....dan mengkredit akun beban iklan.  
Jawaban: IKLAN DIBAYAR DIMUKA
3. Jurnal penyesuaian iklan dibayar di muka dengan pendekatan neraca dilakukan dengan mendebet akun....dan mengkredit akun sewa dibayar dimuka.  
Jawaban: BEBAN IKLAN
5. Jurnal penyesuaian perlengkapan dilakukan dengan cara mendebet akun..... dan mengkreditkan akun perlengkapan.  
Jawaban: BEBAN PERLENGKAPAN
6. Perusahaan dagang yang mencatat persediaan dengan metode..... diperlukan jurnal penyesuaian pada akhir periode.  
Jawaban: PERIODIK
10. Pendapatan diterima di muka (inggris)  
Jawaban: UNEARNED REVENUES
13. Ada dua pendekatan untuk menyesuaikan akun persediaan barang dagang yaitu pendekatan ikhtisar laba/rugi dan pendekatan....  
Jawaban: HPP

**SOAL**  
**CROSSWORD PUZLE ACCOUNTING**  
**LEVEL III**

UD SUKSES JAYA  
NERACA SALDO  
Per 31 Desember 2015

(dalam rupiah)

No. Rek	Nama Akun	Debet	Kredit
101	Kas	37.500	-
102	Piutang dagang	20.300	-
103	Perlengkapan took	2.514	-
104	Perlengkapan kantor	3.652	-
105	Asuransi dibayar di muka	3.279	-
106	Persediaan barang dagang	8.980	-
107	Peralatan	12.510	-
108	Akumulasi penyusutan peralatan	-	2.502
109	Kendaraan	13.271	-
110	Akumulasi penyusutan kendaraan	-	2.654
111	Gedung	22.625	-
112	Akumulasi penyusutan gedung	-	4.525
201	Utang bank	-	75.800
202	Sewa diterima di muka	-	4.395
301	Modal	-	47.349
302	Prive	3.102	-
401	Pendapatan bunga	-	1.350
402	Penjualan	-	13.310
403	Retur penjualan	2.051	-
501	Pembelian	7.658	-
502	Retur pembelian	-	1.207
503	Potongan pembelian	-	1.002
504	Beban angkut pembelian	-	2.013
505	Beban gaji	5.750	-
506	Beban iklan	5.055	-
507	Beban sewa gedung	7.860	-

Data penyesuaian 31 Desember 2015:

Persediaan barang dagang di gudang sebesar Rp8.025 (pendekatan Harga Pokok Penjualan)

**SOAL MENDATAR:**

2. Diterima pembayaran sewa pada tanggal 31 Agustus untuk masa satu tahun (dicatat sebagai pendapatan sewa)

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **2930**

PENDAPATAN SEWA SEWA DITERIMA DI MUKA
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang belum jatuh tempo.

31 Desember 2015 s/d 31 Agustus 2016 = 8 bulan

$8/12 \times \text{Rp}4.395 = \text{Rp}2.930$

4. Perlengkapan toko yang tersisa senilai Rp1.250

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1264**

BEBAN PERLENGKAPAN TOKO PERLENGKAPAN TOKO
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang sudah terpakai

$\text{Rp}2.514 - \text{Rp}1.250 = \text{Rp}1.264$

7. Piutang dagang ditaksir sebesar 5% kemungkinan tidak dapat ditagih

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1015**

BEBAN KERUGIAN PIUTANG CADANGAN KERUGIAN PIUTANG
---

Pembahasan:

$5\% \times \text{Rp}20.300 = \text{Rp}1.015$

11. Asuransi dibayarkan tanggal 1 Mei 2015 untuk masa dua tahun

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1093**

BEBAN ASURANSI ASURANSI DIBAYAR DI MUKA
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang sudah jatuh tempo

1 Mei 2015 s/d 31 Desember 2015 = 8 Bulan

$8/24 \times \text{Rp}3.279 = \text{Rp}1.093$

13. Penyesuaian persediaan barang dagang awal

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **8980**

HPP PERSEDIAAN BARANG DAGANG
---------------------------------

14. Gedung disusutkan 12% per tahun

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **2715**

<b>BEBAN PENYUSUTAN GEDUNG AKUMULASI PENYUSUTAN GEDUNG</b>
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang disusutkan.

$$12\% \times \text{Rp}22.625 = \text{Rp}2.715$$

16. Peralatan disusutkan 10 % per tahun

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1251**

<b>BEBAN PENYUSUTAN PERALATAN AKUMULASI PENYUSUTAN PERALATAN</b>
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang disusutkan.

$$10\% \times \text{Rp}12.510 = \text{Rp}1.251$$

19. Penyesuaian persediaan barang dagang akhir

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **8025**

<b>PERSEDIAAN BARANG DAGANG HPP</b>
---

20. Iklan untuk 15 kali tayang, baru tayang 8 kali

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **2359**

<b>IKLAN DIBAYAR DI MUKA BEBAN IKLAN</b>
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang belum ditayangkan.

$$15 \text{ kali tayang} - 8 \text{ kali tayang} = 7 \text{ kali tayang}$$

$$7/15 \times \text{Rp}5.055 = \text{Rp}2.359$$

**SOAL MENURUN:**

1. Pendapatan bunga yang diterima tetapi belum ditagih sebesar Rp2.589

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **2589**

PIUTANG BUNGA PENDAPATAN BUNGA
-----------------------------------

Pembahasan:

Nominal sebesar pendapatan bunga yang belum ditagih.

3. Gaji yang belum dibayarkan bulan Desember 2015 untuk 3 orang sebesar @Rp1.172

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **3516**

BEBAN GAJI UTANG GAJI
--------------------------

Pembahasan:

3 orang x Rp1.172 = Rp3.516

5. Kendaraan disusutkan sebesar Rp2.250 per tahun

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **2250**

BEBAN PENYUSUTAN KENDARAAN AKUMULASI PENYUSUTAN KENDARAAN
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang disusutkan.

6. Sewa gedung dibayarkan tanggal 31 Juli untuk masa satu tahun

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **4585**

SEWA GEDUNG DIBAYAR DI MUKA BEBAN SEWA GEDUNG
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang belum jatuh tempo.

31 Des s/d 31 Juli = 7 bulan

7/12 x Rp7.860 = Rp4.585

8. Perlengkapan kantor yang telah digunakan selama periode ini adalah sebesar Rp1.338

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1338**

BEBAN PERLENGKAPAN KANTOR PERLENGKAPAN KANTOR
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang sudah terpakai/ digunakan.

9. Bunga utang bank adalah 9% per tahun dibayar dibelakang tiap tanggal 1 November.

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1137**

BEBAN BUNGA UTANG BUNGA
----------------------------

Pembahasan:

Nominal sebesar utang bunga.

1 November s/d 31 Desember 2015= 2 bulan

$2/12 \times 9\% \times \text{Rp}75.800 = \text{Rp}1137$

10. Diterima pembayaran sewa pada tanggal 31 Agustus untuk masa satu tahun (dicatat sebagai sewa diterima di muka)

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1465**

SEWA DITERIMA DI MUKA PENDAPATAN SEWA
--

Pembahasan:

Nominal sebesar yang sudah jatuh tempo.

31 Agustus s/d 31 Desember 2015= 4 bulan

$4/12 \times \text{Rp}4.395 = \text{Rp}1.465$

12. Penyesuaian beban angkut pembelian

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **2013**

HPP BEBAN ANGKUT PEMBELIAN
-------------------------------

15. Penyesuaian retur pembelian

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1207**

RETUR PEMBELIAN HPP
------------------------

17. Penyesuaian potongan pembelian

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **1002**

POTONGAN PEMBELIAN HPP
---------------------------

18. Penyesuaian pembelian

Jawaban:

ISI CPA PRAKTIK : **7658**

HPP PEMBELIAN
------------------

## SOAL EVALUASI

### I

1. Jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan akun agar menunjukkan saldo sebenarnya adalah...
  - A. Jurnal penyesuaian
  - B. Jurnal penutup
  - C. Jurnal umum
  - D. Jurnal khusus
  - E. Jurnal pembalik

**Jawaban: A**

2. Jurnal penyesuaian pada akhir periode akuntansi perlu di buat yang bertujuan untuk ....
  - A. Memudahkan dalam pencatatan ke dalam buku besar
  - B. Mengurangi kesalahan dalam menyusun laporan keuangan
  - C. Menyeimbangkan saldo-saldo buku besar yang ada
  - D. Menyesuaikan saldo akun agar mencerminkan jumlah yang sebenarnya serta laporan keuangan sesuai keadaan sebenarnya.
  - E. Mempermudahkan penyelesaian kertas kerja akhir tahun.

**Jawaban: D**

3. Sumber data jurnal penyesuaian adalah...
  - A. Jurnal umum dan Neraca saldo
  - B. Jurnal umum dan Data 31 Desember
  - C. Buku besar dan Neraca saldo
  - D. Neraca saldo dan Jurnal khusus
  - E. Neraca saldo dan Data akhir periode akuntansi

**Jawaban: E**

4. Jurnal penyesuaian untuk perlengkapan pada akhir periode akuntansi adalah ....
  - A.
 

Beban penyusutan perlengkapan	xxx	
Perlengkapan		xxx
  - B.
 

Beban perlengkapan	xxx	
Perlengkapan		xxx
  - C.
 

Beban perlengkapan	xxx	
Akumulasi penyusutan perlengkapan		xxx
  - D.
 

Beban pemakaian perlengkapan	xxx	
Akumulasi perlengkapan		xxx
  - E.
 

Beban perlengkapan	xxx	
Ikhtisar Laba Rugi		xxx

**Jawaban: B**

5. Perhatikan akun-akun berikut ini dengan cermat !

- 1) Pembelian barang dagang
- 2) Penjualan barang dagang
- 3) Persediaan barang dagang
- 4) Biaya angkut pembelian
- 5) Potongan penjualan
- 6) Potongan pembelian

Akun di atas yang termasuk akun disesuaikan untuk menyesuaikan persediaan barang dagang bila menggunakan pendekatan HPP adalah ....

- A. 1, 2, 3, 4
- B. 1, 2, 5, 6
- C. 1, 3, 4, 6
- D. 2, 3, 4, 5
- E. 2, 4, 5, 6

**Jawaban: C**

6. Jurnal penyesuaian untuk menyesuaikan akun piutang pendapatan adalah...

- |                       |     |     |
|-----------------------|-----|-----|
| A. Pendapatan         | xxx |     |
| Piutang Pendapatan    |     | xxx |
| B. Piutang Pendapatan | xxx |     |
| Pendapatan            |     | xxx |
| C. Utang Pendapatan   | xxx |     |
| Piutang Pendapatan    |     | xxx |
| D. Piutang Pendapatan | xxx |     |
| Utang Pendapatan      |     | xxx |
| E. Utang Pendapatan   | xxx |     |
| Pendapatan            |     | xxx |

**Jawaban: B**

7. Jurnal penyesuaian untuk menyesuaikan akun utang beban adalah...

- |                |     |     |
|----------------|-----|-----|
| A. Beban....   | xxx |     |
| Utang....      |     | xxx |
| B. Utang...    | xxx |     |
| Beban...       |     | xxx |
| C. Piutang.... | xxx |     |
| Beban...       |     | xxx |
| D. Beban...    | xxx |     |
| Piutang...     |     | xxx |
| E. Utang...    | xxx |     |
| Piutang...     |     | xxx |

**Jawaban: A**

8. Jurnal penyesuaian untuk menyesuaikan akun utang pendapatan sewa dengan pendekatan neraca adalah...

A. Utang pendapatan	xxx	
Piutang pendapatan		xxx
B. Piutang pendapatan	xxx	
Utang pendapatan		xxx
C. Pendapatan	xxx	
Utang Pendapatan		xxx
D. Sewa diterima di muka	xxx	
Pendapatan sewa		xxx
E. Pendapatan sewa	xxx	
Sewa diterima di muka		xxx

**Jawaban: D**

9. Jurnal penyesuaian untuk menyesuaikan akun kerugian piutang adalah...

A. Piutang tak tertagih	xxx	
Beban kerugian piutang		xxx
B. Beban kerugian piutang	xxx	
Piutang tak tertagih		xxx
C. Beban kerugian piutang	xxx	
Cadangan kerugian piutang		xxx
D. Cadangan kerugian piutang	xxx	
Beban kerugian piutang		xxx
E. Piutang tak tertagih	xxx	
Cadangan kerugian piutang		xxx

**Jawaban: C**

10. Jurnal penyesuaian untuk menyesuaikan akun penyusutan aktiva tetap adalah...

A. Penyusutan aktiva tetap	xxx	
Beban penyusutan		xxx
B. Beban penyusutan	xxx	
Penyusutan aktiva tetap		xxx
C. Akumulasi penyusutan...	xxx	
Penyusutan aktiva tetap		xxx
D. Akumulasi penyusutan....	xxx	
Beban Penyusutan.....		xxx
E. Beban Penyusutan.....	xxx	
Akumulasi penyusutan....		xxx

**Jawaban: E**

## SOAL EVALUASI

### II

PD MULTI JAYA  
NERACA SALDO  
Per 31 Desember 2015

No. Rek	Nama Akun	Debet	Kredit
	Kas	Rp5.050.000	-
	Piutang dagang	Rp8.750.000	-
	Persediaan barang dagang	Rp6.600.000	-
	Perlengkapan	Rp3.550.000	-
	Asuransi dibayar di muka	Rp4.000.000	-
	Peralatan	Rp7.000.000	-
	Akumulasi penyusutan peralatan	-	Rp950.000
	Kendaraan	Rp15.000.000	-
	Akumulasi penyusutan kendaraan	-	Rp1.700.000
	Utang bank	-	Rp11.260.000
	Sewa diterima di muka	-	Rp3.750.000
	Modal	-	Rp28.800.000
	Prive	Rp1.300.000	-
	Penjualan	-	Rp15.800.000
	Potongan penjualan	Rp200.000	-
	Pembelian	Rp5.000.000	-
	Potongan pembelian	-	Rp250.000
	Retur pembelian	-	Rp300.000
	Beban angkut pembelian	Rp560.000	-
	Beban iklan	Rp5.800.000	-

Data penyesuaian per 31 Desember 2015 adalah sebagai berikut.

1. Persediaan barang dagang di gudang sebesar Rp7.900.000 (menggunakan pendekatan harga pokok penjualan)
2. Perlengkapan yang tersisa sebesar Rp1.350.000
3. Perusahaan menetapkan taksiran kerugian piutang sebesar 10%
4. Asuransi dibayarkan tanggal 30 September 2015 untuk masa satu tahun
5. Peralatan disusutkan sebesar 10% setiap tahun
6. Kendaraan disusutkan 12% setiap tahun
7. Iklan untuk 10 kali tayang baru tayang 6 kali
8. Beban gaji yang belum dibayarkan untuk 3 pegawai sebesar @Rp850.000
9. Diterima pembayaran sewa pada tanggal 1 Juni 2015 untuk masa satu tahun
10. Pendapatan bunga yang belum diterima untuk bulan desember adalah sebesar Rp750.000

**Buatlah jurnal penyesuaiannya!**

1. A. Ikhtisar laba rugi Rp6.600.000  
       Persediaan barang dagang Rp6.600.000
- B. Persediaan barang dagang Rp7.900.000  
       Ikhtisar laba rugi Rp7.900.000
- C. Ikhtisar laba rugi Rp6.600.000  
       Persediaan barang dagang Rp6.600.000  
       Persediaan barang dagang Rp7.900.000  
       Ikhtisar laba rugi Rp7.900.000
- D. Harga Pokok Penjualan Rp12.160.000  
       Persediaan barang dagang Rp6.600.000  
       Pembelian Rp5.000.000  
       Beban angkut pembelian Rp560.000  
       Persediaan barang dagang Rp7.900.000  
       Retur pembelian Rp300.000  
       Potongan pembelian Rp250.000  
       Harga Pokok Penjualan Rp8.450.000
- E. Harga Pokok Penjualan Rp12.160.000  
       Persediaan barang dagang Rp6.600.000  
       Pembelian Rp5.000.000  
       Beban angkut pembelian Rp560.000  
       Persediaan barang dagang Rp7.900.000  
       Penjualan Rp15.800.000  
       Retur pembelian Rp300.000  
       Potongan pembelian Rp250.000  
       Harga Pokok Penjualan Rp24.250.000

**Jawaban: D****Pembahasan:**

Akun yang terlibat dalam penyesuaian persediaan barang dagang dengan pendekatan ikhtisar laba rugi adalah harga pokok pembelian (D), persediaan barang dagang awal (K), pembelian (K), beban angkut pembelian (K), persediaan barang dagang akhir (D), retur pembelian (D), potongan pembelian (D), dan harga pokok pembelian (K).

2. A. Beban perlengkapan Rp2.200.000  
       Perlengkapan Rp2.200.000
- B. Beban perlengkapan Rp1.350.000  
       Perlengkapan Rp1.350.000

C.	Perlengkapan	Rp2.200.000	
	Beban perlengkapan		Rp2.200.000
D.	Perlengkapan	Rp1.350.000	
	Beban perlengkapan		Rp1.350.000
E.	Beban perlengkapan	Rp3.550.000	
	Akumulasi penyusutan perlengkapan		Rp3.550.000

**Jawaban: A**

**Pembahasan:**

Nominal sebesar perlengkapan yang terpakai/digunakan.

$$\text{Rp}3.550.000 - \text{Rp}1.350.000 = \text{Rp}2.200.000$$

3.	A.	Akumulasi kerugian piutang	Rp7.875.000
		Beban kerugian piutang	Rp7.875.000
	B.	Cadangan kerugian piutang	Rp875.000
		Beban kerugan piutang	Rp875.000
	C.	Beban kerugan piutang	Rp875.000
		Cadangan kerugian piutang	Rp875.000
	D.	Beban kerugan piutang	Rp8.750.000
		Cadangan kerugian piutang	Rp8.750.000
	E.	Cadangan kerugian piutang	Rp8.750.000
		Beban kerugan piutang	Rp8.750.000

**Jawaban: C**

**Pembahasan:**

Nominal sebesar taksiran piutang yang tidak tertagih.

$$10\% \times \text{Rp}8.750.000 = \text{Rp}875.000$$

4.	A.	Asuransi dibayar di muka	Rp1.000.000
		Beban asuransi	Rp1.000.000
	B.	Asuransi dibayar di muka	Rp3.000.000
		Beban asuransi	Rp3.000.000
	C.	Beban asuransi	Rp4.000.000
		Asuransi dibayar di muka	Rp4.000.000
	D.	Beban asuransi	Rp3.000.000
		Asuransi dibayar di muka	Rp3.000.000
	E.	Beban asuransi	Rp1.000.000
		Asuransi dibayar di muka	Rp1.000.000

**Jawaban: E**

**Pembahasan:**

Nominal sebesar yang sudah jatuh tempo.

30 September 2015 s/d 31 Desember 2015 = 3 bulan

$$3/12 \times \text{Rp}4.000.000 = \text{Rp}1.000.000$$

5. A.	Beban penyusutan peralatan	Rp7.000.000
	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp7.000.000
B.	Beban penyusutan peralatan	Rp700.000
	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp700.000
C.	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp700.000
	Beban penyusutan peralatan	Rp700.000
D.	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp7.000.000
	Beban penyusutan peralatan	Rp7.000.000
E.	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp7.700.000
	Beban penyusutan peralatan	Rp7.700.000

**Jawaban: B****Pembahasan:**

Nominal sebesar yang disusutkan.

$$10\% \times \text{Rp}7.000.000 = \text{Rp}700.000$$

6. A.	Beban penyusutan kendaraan	Rp1.800.000
	Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp1.800.000
B.	Beban penyusutan kendaraan	Rp15.000.000
	Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp15.000.000
C.	Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp1.800.000
	Beban penyusutan kendaraan	Rp1.800.000
D.	Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp15.000.000
	Beban penyusutan kendaraan	Rp15.000.000
E.	Beban penyusutan kendaraan	Rp13.200.000
	Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp13.200.000

**Jawaban: A****Pembahasan:**

Nominal sebesar yang disusutkan.

$$12\% \times \text{Rp}15.000.000 = \text{Rp}1.800.000$$

7. A.	Beban iklan	Rp3.480.000
	Iklan dibayar di muka	Rp3.480.000
B.	Beban iklan	Rp2.320.000

	Iklan dibayar di muka	Rp2.320.000
C.	Iklan dibayar di muka	Rp5.800.000
	Beban iklan	Rp5.800.000
D.	Iklan dibayar di muka	Rp3.480.000
	Beban iklan	Rp3.480.000
E.	Iklan dibayar di muka	Rp2.320.000
	Beban iklan	Rp2.320.000

**Jawaban: E**

**Pembahasan:**

Nominal sebesar iklan yang belum ditayangkan.

$$4/10 \times \text{Rp}5.800.000 = \text{Rp}2.320.000$$

8. A.	Utang gaji	Rp2.550.000
	Beban gaji	Rp2.550.000
B.	Utang gaji	Rp850.000
	Beban gaji	Rp850.000
C.	Beban gaji	Rp2.550.000
	Utang gaji	Rp2.550.000
D.	Beban gaji	Rp850.000
	Utang gaji	Rp850.000
E.	Beban gaji	Rp2.550.000
	Piutang gaji	Rp2.550.000

**Jawaban: C**

**Pembahasan:**

Nominal sebesar beban gaji yang belum terbayar.

$$3 \text{ pegawai} \times \text{Rp}850.000 = \text{Rp}2.550.000$$

9. A.	Sewa diterima di muka	Rp3.750.000
	Pendapatan sewa	Rp3.750.000
B.	Sewa diterima di muka	Rp2.187.500
	Pendapatan sewa	Rp2.187.500
C.	Pendapatan sewa	Rp2.187.500
	Sewa diterima di muka	Rp2.187.500
D.	Pendapatan sewa	Rp3.750.000
	Sewa diterima di muka	Rp3.750.000
E.	Pendapatan sewa	Rp1.562.500
	Beban sewa	Rp1.562.500

**Jawaban: B****Pembahasan:**

Nominal sebesar yang sudah jatuh tempo.

1 Juni 2015 s/d 31 Desember 2015 = 7 bulan

$7/12 \times \text{Rp}3.750.000 = \text{Rp}2.187.500$

10. A.	Beban bunga	Rp750.000
	Utang bunga	Rp750.000
B.	Beban bunga	Rp750.000
	Utang bunga	Rp750.000
C.	Utang bunga	Rp750.000
	Pendapatan bunga	Rp750.000
D.	Piutang bunga	Rp750.000
	Pendapatan bunga	Rp750.000
E.	Pendapatan bunga	Rp750.000
	Piutang bunga	Rp750.000

**Jawaban: D****Pembahasan:**

Nominal sebesar bunga yang belum diterima yaitu Rp750.000

## **LAMPIRAN 3**

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Ahli Materi
2. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Ahli Media
3. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru)
4. Kisi-kisi Angket Pendapat Siswa
5. Angket Validasi Instrumen
6. Angket Ahli Materi
7. Angket Ahli Media
8. Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru)
9. Angket Pendapat Siswa

### KISI-KISI ANGKET PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

No.	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	1
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>		
6.	Kejelasan penyampaian materi	1
7.	Sistematika penyampaian materi	1
8.	Kemenarikan penyampaian materi	1
9.	Kebermanfaatan materi	1
10.	Kelengkapan materi	1
11.	Aktualisasi materi	1
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	1
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>		
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1
14.	Kebenaran kunci jawaban	1
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1
16.	Kejelasan rumusan soal	1
17.	Kebenaran konsep soal	1
18.	Variasi soal	1
19.	Kejelasan pembahasan jawaban	1
<b>Aspek Bahasa</b>		
20.	Ketepatan penggunaan istilah	1
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal melalui penggunaan bahasa	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1
24.	Kemampuan media menambah pengetahuan	1
25.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	1
<b>Total Butir Instrumen</b>		<b>26</b>

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran, Romi Satria Wahono (2012) dan Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

### KISI-KISI ANGKET PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

No.	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Bahasa</b>		
1.	Ketepatan penggunaan istilah	1
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	1
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	1
7.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	1
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	1
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	1
14.	Keseimbangan proporsi gambar	1
15.	Kemenarikan desain	1
<b>Total Butir Instrumen</b>		<b>20</b>

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran, Romi Satria Wahono (2012) dan Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN OLEH PRAKTISI PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI (GURU)**

No.	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	1
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>		
6.	Kejelasan penyampaian materi	1
7.	Sistematika penyampaian materi	1
8.	Kemenarikan penyampaian materi	1
9.	Kelengkapan materi	1
10.	Aktualisasi materi	1
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	1
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>		
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1
13.	Kebenaran kunci jawaban	1
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1
15.	Kejelasan rumusan soal	1
16.	Kebenaran konsep soal	1
17.	Variasi soal	1
18.	Kejelasan pembahasan jawaban	1
<b>Aspek Bahasa</b>		
19.	Ketepatan penggunaan istilah	1
20.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>		
21.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1
22.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1
23.	Kemampuan media menambah pengetahuan	1
24.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
25.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	1
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
26.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1
27.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
28.	Kemenarikan desain	1
<b>Total Butir Instrumen</b>		<b>28</b>

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran, Romi Satria Wahono (2012) dan Weni Rinta Aryantari (2014) dengan modifikasi.

**KISI-KISI ANGKET PENDAPAT/RESPON SISWA**

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kemenarikan penyampaian materi	1
2.	Kejelasan contoh yang diberikan	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal		
3.	Kejelasan rumusan soal	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1
5.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
6.	Kemampuan media menarik motivasi siswa dalam belajar	1
Total Butir Instrumen		6

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

**LEMBAR PENILAIAN**  
**VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN**  
**Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai**  
**Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1**  
**Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang instrumen penelitian yang dibuat peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Tujuan evaluasi adalah diperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan berikut dengan memberi tanda (√) pada kolom di bawah ini.

Keterangan:

5	= Sangat Valid	2	= Tidak Valid
4	= Valid	1	= Sangat Tidak Valid
3	= Kurang Valid		

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrument.					
2.	Berdasarkan aspek relevansi materi, instrumen dapat mengungkap relevansi materi terhadap kompetensi dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
3.	Berdasarkan aspek pengorganisasian materi, instrumen dapat mengungkap kualitas materi dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
4.	Berdasarkan aspek evaluasi/latihan soal, instrumen dapat mengungkap kualitas evaluasi/latihan soal dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
5.	Berdasarkan aspek bahasa, instrumen dapat mengungkap kualitas bahasa yang digunakan dan mengungkap kesalahan penggunaan bahasa sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
6.	Berdasarkan aspek efek bagi strategi pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas efek bagi strategi pembelajaran dan memungkinkan kesalahan sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
7.	Berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak,					

	instrumen dapat mengungkapkan kualitas perekayasaan perangkat lunak dan mengungkapkan kesalahan sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
8.	Berdasarkan aspek tampilan visual, instrumen dapat mengungkapkan kualitas tampilan menyeluruh dari media dan mengungkap kesalahan tampilan sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberikan saran dengan melingkari salah satu nomor yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Yogyakarta, Mei 2016

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi 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	Materi yang disampaikan					

	SK dan KD	sesuai dengan SK dan KD						
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas						
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator						
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Akuntansi						
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>								
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas						
7.	Sistematika penyampaian materi	Materi disampaikan secara sistematis						
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik						
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat						
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap						
11.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual						
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh soal disajikan dengan jelas						
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>								
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran						
14.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada						
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas						
16.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas						
17.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam Akuntansi						
18.	Variasi soal	Soal bervariasi sesuai dengan materi						
19.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas						

Aspek Bahasa						
20.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang Akuntansi				
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar Akuntansi				
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk 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 Akuntansi siswa				
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Akuntansi				

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

### C. Komentar dan Saran

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

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta,.....  
Ahli Materi,

.....  
NIP.

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang tersedia

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi 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 berpikir	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa					

	siswa							
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi						
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>								
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan inovatif						
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan/digunakan dengan mudah						
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)						
7.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (media dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)						
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK						
<b>Aspek Tampilan Visual</b>								
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan telah sesuai						
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan telah sesuai dan menarik						
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain						
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola						
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu						
14.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan						
15.	Kemenarikan desain	Desain tampilan disajikan dengan menarik						

## B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

### C. Komentar dan Saran

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

### D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta,.....  
 Ahli Media

.....  
 NIP.

**LEMBAR EVALUASI  
UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Guru :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal/evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Penilaian Kelayakan Media**

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 sesuai dengan indikator					
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Akuntansi					
<b>Aspek pengorganisasian Materi</b>							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas					
7.	Sistematika penyampaian materi	Materi disampaikan secara sistematis					
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual					
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh soal disajikan dengan jelas					
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>							
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.					
13.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.					
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
15.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas					
16.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam Akuntansi					
17.	Variasi soal	Soal bervariasi sesuai materi					
<b>Aspek Bahasa</b>							
18.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Akuntansi					
19.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa					
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>							
20.	Kemampuan mendorong	Media mendorong rasa ingin					

	rasa ingin tahu siswa	tahu siswa belajar Akuntansi					
21.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Akuntansi siswa					
22.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman Akuntansi siswa					
23.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Akuntansi					
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>							
24.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan menarik					
25.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
<b>Aspek Tampilan Visual</b>							
26.	Kemenarikan desain	Desain tampilan disajikan dengan menarik					

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta,.....

Guru,

.....NIP

**LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA**

Nama : .....

Kelas : .....

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

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

Ya                       Tidak

Alasan :

.....  
 .....

2. Apakah contoh soal dalam media ini disampaikan jelas?

Ya                       Tidak

Alasan :

.....  
 .....

3. Apakah soal dalam media ini disampaikan dengan jelas?

Ya                       Tidak

Alasan :

.....  
 .....

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya                       Tidak

Alasan :

.....  
 .....

5. Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang Akuntansi?

Ya                       Tidak

Alasan :

.....  
 .....

6. Apakah media ini menarik motivasi belajar Akuntansi Anda?

Ya                       Tidak

Alasan :

.....  
 .....

**Komentar dan saran tentang media ini.**

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

Yogyakarta, .....

Siswa,

.....

## **LAMPIRAN 4**

1. Hasil Penilaian Angket Ahli Materi
2. Hasil Penilaian Angket Ahli Media
3. Hasil Penilaian Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru)
4. Hasil Penilaian Angket Pendapat Siswa
5. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Materi
6. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media
7. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)
8. Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa
9. Daftar Hadir Siswa

## HASIL PENILAIAN ANGKET AHLI MATERI 1

---

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Ahli Materi : Adeng Pustikaningih, M.Si

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

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

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi 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 sesuai dengan indikator	✓						
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓						
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Akuntansi	✓						
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>									
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	✓						
7.	Sistematika penyampaian materi	Materi disampaikan secara sistematis	✓						
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik		✓					
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat	✓						
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓					
11.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual	✓						
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh soal disajikan dengan jelas		✓					
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>									
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓					
14.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓						
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓						
16.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓						
17.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam Akuntansi	✓						
18.	Variasi soal	Soal bervariasi sesuai dengan materi		✓					
19.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓						
<b>Aspek Bahasa</b>									
20.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang Akuntansi	✓						
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓						

	melalui penggunaan bahasa							
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran								
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar Akuntansi	✓					
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk 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 Akuntansi siswa	✓					
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Akuntansi	✓					

#### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	Kerang lengkap materi dan soal	Melengkapi materi dan soal.

### 3. Komentar dan Saran

Dengan metode pembelajaran yang efektif  
materi penyediaan menjadi semakin  
mudah dan menyenangkan.

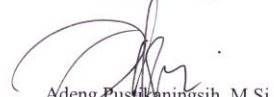
### 4. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 23 Mei 2016  
Ahli Materi,

  
Adeng Pustikaningsih, M.Si.  
NIP. 197508152009122001

## HASIL PENILAIAN ANGKET AHLI MATERI 2

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Ahli Materi : Patnani Wahyu Dewansi, M. Acc.

Petunjuk :

5. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran.
6. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
7. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

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

8. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### C. 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 sesuai dengan indikator	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Akuntansi	✓				
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas		✓			
7.	Sistematika penyampaian materi	Materi disampaikan secara sistematis		✓			
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik		✓			
9.	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat		✓			
10.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
11.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual		✓			
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh soal disajikan dengan jelas		✓			
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>							
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓			
14.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada		✓			
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas		✓			
16.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
17.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam Akuntansi		✓			
18.	Variasi soal	Soal bervariasi sesuai dengan materi		✓			
19.	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas		✓			
<b>Aspek Bahasa</b>							
20.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang Akuntansi		✓			
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓			

	melalui penggunaan bahasa		✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar Akuntansi		✓			
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk 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 Akuntansi siswa		✓			
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Akuntansi		✓			

#### D. Kebenaran Media

Petunjuk:

5. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
6. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**7. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**8. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*):

4. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ⑤ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 24 Mei 2016  
Ahli Materi,



Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.  
NIP. 197706192014042001

## HASIL PENILAIAN ANGGKET AHLI MEDIA 1

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Ahli Media : Dra. Sumarsih, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### E. 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 berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		✓			
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓			

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan inovatif	✓			
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan/digunakan dengan mudah		✓		
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)		✓		
7.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)		✓		
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	✓			
Aspek Tampilan Visual						
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan telah sesuai		✓		
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan telah sesuai dan menarik		✓		
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	✓			
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola		✓		
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu		✓		
14.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan		✓		
15.	Kemenarikan desain	Desain tampilan disajikan dengan menarik	✓			

#### F. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	jenis huruf	diganti Arial
2	Warna background	warna huruf gelap
3	ukuran huruf	24 - 26

### 3. Komentar dan Saran

iklan di televisi 2. diperbaiki  
 iklan di surat kabar  
 Dapat digunakan guru untuk mengajar  
 dan siswa untuk belajar.

### 4. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ②. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 8 Juni 2016  
 Ahli Media

Dra. Sumarsih, M.Pd.  
 NIP. 195208181978032001

## HASIL PENILAIAN ANGKET AHLI MEDIA 2

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Enik Widiastuti

Ahli Media : **RIZQI ILYASA AGHNI, M.Pd.**

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang tersedia

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi 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 berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		✓			
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓			

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan inovatif	✓			
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan/digunakan dengan mudah		✓		
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)		✓		
7.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	✓			
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK		✓		
Aspek Tampilan Visual						
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan telah sesuai		✓		
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan telah sesuai dan menarik		✓		
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain		✓		
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola	✓			
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu		✓		
14.	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan		✓		
15.	Kemenarikan desain	Desain tampilan disajikan dengan menarik		✓		

#### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Background tidak sesuai dengan jenis media	- Ganti background yang sesuai dengan jenis media, yaitu gambar Teka-teki silang.
2.	Pemilihan font kurang sesuai, susah dibaca.	- Ganti font yang mudah dibaca, dengan menggunakan arial, calibri, atau Cambria.
3.	Tampilan soal pada Menu CPA terlalu kecil	- Bize diperbesar dengan Menampilkan soal di tengah kotak-kotak
4.	Tampilan Peta konsep, keterangannya Menutupi siklus	- Beri space di sisi kanan / kiri Peta konsep untuk keterangannya

#### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 9 Juni 2016  
Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.  
NIP. 198803022015041002

## HASIL VALIDASI OLEH PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU AKUNTANSI) 1

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

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2  
Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi  
Peneliti : Enik Widiastuti  
Guru : AN WIDOWATI

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal/evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

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

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Media

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 sesuai dengan indikator		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
5.	Kebenaran konsep materi	Konsep dan definisi yang disajikan	✓				

	ditinjau dari aspek keilmuan	sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Akuntansi					
<b>Aspek pengorganisasian Materi</b>							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	✓				
7.	Sistematika penyampaian materi	Materi disampaikan secara sistematis	✓				
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
9.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓				
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual	✓				
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh soal disajikan dengan jelas	✓				
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>							
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	✓				
13.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	✓				
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
15.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
16.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam Akuntansi	✓				
17.	Variasi soal	Soal bervariasi sesuai materi	✓				
<b>Aspek Bahasa</b>							
18.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Akuntansi	✓				
19.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	✓				
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>							
20.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa belajar Akuntansi	✓				
21.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Akuntansi siswa	✓				
22.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman Akuntansi siswa	✓				
23.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Akuntansi	✓				
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>							
24.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan menarik	✓				
25.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	✓				

Aspek Tampilan Visual					
26.	Kemenarikan desain	Desain tampilan disajikan dengan menarik	✓		

#### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	-	-

#### C. Komentar dan Saran

- Media ini sangat bagus & menarik

- Akan lebih menarik lagi kalau media yg sama digunakan untuk soal yg berbeda-beda.

#### D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*): Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 11 Juni 2016

Guru,

*AW*

A W. WISOWATI

NIP. 195310051984032003

## HASIL VALIDASI OLEH PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU AKUNTANSI) 2

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

Judul Penelitian : Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK kelas X Akuntansi 2  
Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi  
Peneliti : Enik Widiastuti  
Guru : *Mursono, S.Pd.*

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan berupa *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik yang terdiri dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal/evaluasi, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

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

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Media

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 sesuai dengan indikator	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5.	Kebenaran konsep materi	Konsep dan definisi yang disajikan	✓				

	ditinjau dari aspek keilmuan	sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Akuntansi					
<b>Aspek pengorganisasian Materi</b>							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas		✓			
7.	Sistematika penyampaian materi	Materi disampaikan secara sistematis	✓				
8.	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik		✓			
9.	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
10.	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual		✓			
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh soal disajikan dengan jelas		✓			
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>							
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.		✓			
13.	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.		✓			
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas		✓			
15.	Kejelasan rumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
16.	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam Akuntansi		✓			
17.	Variasi soal	Soal bervariasi sesuai materi		✓			
<b>Aspek Bahasa</b>							
18.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang Akuntansi		✓			
19.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa		✓			
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>							
20.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa belajar Akuntansi		✓			
21.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan Akuntansi siswa	✓				
22.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman Akuntansi siswa		✓			
23.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Akuntansi	✓				
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>							
24.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan menarik	✓				
25.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)		✓			

Aspek Tampilan Visual				
26.	Kemenarikan desain	Desain tampilan disajikan dengan menarik	✓	

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Nomor pada evaluasi terlalu kecil sehingga untuk menjawab pertanyaan menjadi lama.	Nomor diperbesar pada soal
2.	Huruf pada tampilan SK/KO dibuat yang standar saja.	Pakai font new roman atau arial.

### C. Komentar dan Saran

Media ini sudah layak untuk media pembelajaran karena sangat menarik dan menimbulkan motivasi belajar pada siswa.

### D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*): Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 11 Juni 2016  
Guru,

*Ampony*  
Marsono, S.Pd.  
NIP. 197108272008011004

## LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : Anggraeni Putri WKelas : X Ak 2

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

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

Ya  Tidak

Alasan :

apiknya nya sangat menarik membuat saya tidak ngantuk

2. Apakah contoh soal dalam media ini disampaikan jelas?

Ya  Tidak

Alasan :

karena sudah pernah disampaikan

3. Apakah soal dalam media ini disampaikan dengan jelas?

Ya  Tidak

Alasan :

karena sangat jelas

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya  Tidak

Alasan :

karena membuat saya penasaran dan menarik

5. Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang Akuntansi?

Ya  Tidak

Alasan :

jika belum mengetahui bisa membuka media tsb

6. Apakah media ini menarik motivasi belajar Akuntansi Anda?

Ya  Tidak

Alasan :

karena di media tsb bisa mengadngah untuk belajar

Komentar dan saran tentang media ini.

bagus, sangat menarik, mudah dipahami

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Siswa,



## LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : Fitria Dhehmita NKelas : X AK 2

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

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

Ya  Tidak

Alasan : Karena tampilannya menarik dan tidak membosankan

2. Apakah contoh soal dalam media ini disampaikan jelas?

Ya  Tidak

Alasan : karena ditulis dengan lengkap, dan tak terlalu rumit.

3. Apakah soal dalam media ini disampaikan dengan jelas?

Ya  Tidak

Alasan : tertulis dg jelas.

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya  Tidak

Alasan : Membuat penasaran, menarik.

5. Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang Akuntansi?

Ya  Tidak

Alasan : Ada pemelajarannya

6. Apakah media ini menarik motivasi belajar Akuntansi Anda?

Ya  Tidak

Alasan : Karena menarik.

Komentar dan saran tentang media ini.

semoga bisa bermanfaat.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Siswa,



(FITRIA DHEHMITA N)

## LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : Primawati P.WKelas : X AK 2

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

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

Ya  Tidak

Alasan :

Karena tidak monoton

2. Apakah contoh soal dalam media ini disampaikan jelas?

Ya  Tidak

Alasan :

Karena ada pembahasannya

3. Apakah soal dalam media ini disampaikan dengan jelas?

Ya  Tidak

Alasan :

ya karena ada petunjuk pemakaiannya

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya  Tidak

Alasan :

ga karena sebelumnya belum pernah membaca media gang seperti ini

5. Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang Akuntansi?

Ya  Tidak

Alasan :

karena jelas

6. Apakah media ini menarik motivasi belajar Akuntansi Anda?

Ya  Tidak

Alasan :

karena menarik

Komentar dan saran tentang media ini.

Media ini sangat menarik tapi soalnya kurang banyak.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Siswa,

Pinti  
Primawati P.W

**REKAPITULASI SKORING ANGKET VALIDASI AHLI MATERI 1**

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	5,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00
6.	Kejelasan penyampaian materi	5,00
7.	Sistematika penyampaian materi	5,00
8.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
9.	Kebermanfaatan materi	5,00
10.	Kelengkapan materi	4,00
11.	Aktualisasi materi	5,00
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
14.	Kebenaran kunci jawaban	5,00
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5,00
16.	Kejelasan rumusan soal	5,00
17.	Kebenaran konsep soal	5,00
18.	Variasi soal	4,00
19.	Kejelasan pembahasan jawaban	5,00
20.	Ketepatan penggunaan istilah	5,00
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal melalui penggunaan bahasa	5,00
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	5,00
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	5,00
24.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
25.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5,00
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>125,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>4,80</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

### REKAPITULASI SKORING ANGKET VALIDASI AHLI MATERI 2

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	3,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
6.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
7.	Sistematika penyampaian materi	4,00
8.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
9.	Kebermanfaatan materi	4,00
10.	Kelengkapan materi	4,00
11.	Aktualisasi materi	4,00
12.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
13.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
14.	Kebenaran kunci jawaban	4,00
15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
16.	Kejelasan rumusan soal	4,00
17.	Kebenaran konsep soal	4,00
18.	Variasi soal	4,00
19.	Kejelasan pembahasan jawaban	4,00
20.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
21.	Kemudahan memahami alur materi dan latih soal melalui penggunaan bahasa	4,00
22.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4,00
24.	Kemampuan media menambah pengetahuan	4,00
25.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
26.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>102,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>3,92</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

### REKAPITULASI SKORING ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA 1

No	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4,00
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
7.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4,00
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	5,00
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4,00
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4,00
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5,00
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	4,00
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	4,00
14.	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
15.	Kemenarikannya desain	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>64,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,26</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

### REKAPITULASI SKORING ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA 2

No	Indikator	Nilai
1.	Ketepatan penggunaan istilah	5,00
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
5.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4,00
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
7.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5,00
8.	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	4,00
9.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4,00
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4,00
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4,00
12.	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	5,00
13.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	4,00
14.	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
15.	Kemenarikannya desain	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>64,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,26</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

**REKAPITULASI SKORING ANGKET VALIDASI PRAKTIKI  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU AKUNTANSI) 1**

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	5,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
6.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
7.	Sistematika penyampaian materi	4,00
8.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
9.	Kelengkapan materi	4,00
10.	Aktualisasi materi	5,00
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	5,00
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	5,00
13.	Kebenaran kunci jawaban	5,00
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
15.	Kejelasan rumusan soal	4,00
16.	Kebenaran konsep soal	4,00
17.	Variasi soal	4,00
18.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
19.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
20.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	5,00
21.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
22.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	5,00
23.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
24.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
25.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	5,00
26.	Kemenarikan desain	4,00
<b>Nilai Total</b>		<b>116,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,46</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

**REKAPITULASI SKORING ANGKET VALIDASI PRAKTIKI  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU AKUNTANSI) 2**

No.	Indikator	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4,00
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00
3.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00
6.	Kejelasan penyampaian materi	4,00
7.	Sistematika penyampaian materi	5,00
8.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00
9.	Kelengkapan materi	4,00
10.	Aktualisasi materi	4,00
11.	Kejelasan contoh yang diberikan	4,00
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00
13.	Kebenaran kunci jawaban	4,00
14.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4,00
15.	Kejelasan rumusan soal	4,00
16.	Kebenaran konsep soal	4,00
17.	Variasi soal	4,00
18.	Ketepatan penggunaan istilah	4,00
19.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4,00
20.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	4,00
21.	Kemampuan media menambah pengetahuan	5,00
22.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00
23.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	5,00
24.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5,00
25.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4,00
26.	Kemenarikan desain	5,00
<b>Nilai Total</b>		<b>109,00</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>4,30</b>

Sumber: Data Primer yang diolah

**REKAPITULASI DATA ANGKET PENDAPAT SISWA  
PADA UJI COBA MEDIA SISWA KELAS X AKUNTANSI 2  
SMK N 1 YOGYAKARTA**

No	Nama	No Soal	Jawaban	Alasan
1.	Dela Anjarsari	1.	Ya	Tampilannya menarik
		2.	Ya	Ditulis dengan lengkap
		3.	Ya	Tertulis dengan jelas
		4.	Ya	Menarik dan tidak membosankan
		5.	Ya	Banyak penjelasannya
		6.	Ya	Membuat penasaran
2.	Iis Sri Mulya Dewi	1.	Ya	Bagus
		2.	Ya	Baik
		3.	Ya	Penjelasannya oke
		4.	Ya	Membuat penasaran
		5.	Ya	Banyak hal baru
		6.	Ya	Menarik
3.	Arsita Winda Fatharani	1.	Ya	Desainnya lucu
		2.	Ya	Bisa dipahami dengan cepat
		3.	Ya	Jelas sekali
		4.	Ya	Membuat penasaran
		5.	Ya	Desainnya bagus
		6.	Ya	Menarik
4.	Gusmila Lovnia E	1.	Ya	Bagus, jelas, dan menarik
		2.	Ya	Tidak membosankan
		3.	Ya	Menarik
		4.	Ya	Menarik
		5.	Ya	Bisa memahami
		6.	Ya	Bagus dan banyak gambarnya
5.	Faradila Augusta A	1.	Ya	Tertarik
		2.	Ya	Jelas
		3.	Ya	Bisa paham
		4.	Ya	Merasa ingin tahu
		5.	Ya	Tambah paham
		6.	Ya	Asyik
6.	Fifta Amara Putri	1.	Ya	Disertai <i>games</i>
		2.	Ya	-
		3.	Ya	-
		4.	Ya	Medianya bagus
		5.	Ya	Penjelasannya jelas
		6.	Ya	Menarik
7.	Herdunawati Putriningsih	1.	Ya	Jelas dan menarik
		2.	Ya	Sudah pernah disampaikan

		3.	Ya	Sangat jelas
		4.	Ya	Menarik untuk dipelajari
		5.	Ya	Media ini belum pernah ada
		6.	Ya	Media bisa menggugah belajar
8.	Hernika Irnadianis	1.	Ya	Bagus
		2.	Ya	Jelas
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Menambah rasa ingin tahu
		5.	Tidak	Kurang dijelasinnya
		6.	Ya	Menarik
9.	Indah Rahmatika	1.	Ya	Menarik
		2.	Ya	Bisa dipahami
		3.	Ya	Mudah dipahami
		4.	Ya	Media sangat menarik
		5.	Ya	Sangat mudah dipahami
		6.	Ya	Menarik, mudah dipahami, dan jelas
10.	Filia Ariana Dewi	1.	Ya	Banyak gambar dan warna-warni
		2.	Ya	Sudah dipelajari
		3.	Ya	Soal pernah dipelajari
		4.	Ya	Menarik dan ingin tahu
		5.	Ya	Banyak hal baru
		6.	Ya	Tidak membosankan dengan media gambar
11.	Liana Vika P	1.	Ya	Bagus, banyak gambar bergerak, dan menarik
		2.	Ya	Sudah pernah dipelajari
		3.	Ya	Sudah pernah dipelajari
		4.	Ya	Media menarik
		5.	Ya	Bagus dan banyak hal baru
		6.	Ya	Tidak membosankan
12.	Ananda Fadhila	1.	Ya	Bagus, banyak gambar bergerak, dan menarik
		2.	Ya	Menarik
		3.	Ya	Menarik
		4.	Ya	Menarik dan gambarnya bagus
		5.	Ya	Mudah dipaahami
		6.	Ya	Mudah dipaahami
13.	Dwi Ana S	1.	Ya	Tidak membosankan dan komunikatif
		2.	Ya	Bahasa mudah dipahami
		3.	Ya	Jawaban jelas
		4.	Ya	Belum pernah ada media seperti ini

		5.	Ya	Materi AJP sangat membingungkan
		6.	Ya	Sangat menarik
14.	Alisya Q. S	1.	Ya	Tampilannya menarik
		2.	Ya	Materi sudah pernah dipelajari
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Penasaran dan menarik
		5.	Ya	Jika belum paham media bisa dibuka kembali
		6.	Ya	Tidak membosankan
15.	Anggraeni Putri W.	1.	Ya	Menarik dan membuat tidak mengantuk
		2.	Ya	Materi sudah pernah disampaikan
		3.	Ya	Sangat jelas
		4.	Ya	Penasaran dan menarik
		5.	Ya	Jika belum paham media bisa dibuka kembali
		6.	Ya	Media bisa menggugah belajar
16.	Ayu Wulandari	1.	Ya	Mudah dipahami
		2.	Ya	Pembahasan soal detail
		3.	Ya	Pembahasan detail
		4.	Ya	Jelas
		5.	Ya	Bagus
		6.	Ya	Sangat menarik
17.	Lisna Ningsih	1.	Ya	Media dikemas dengan bentuk permainan
		2.	Ya	Ada keterangannya
		3.	Ya	disertai dengan bantuan
		4.	Ya	Media kreatif dan menarik
		5.	Ya	Efektif dan menarik
		6.	Ya	Menambah rasa ingin tahu
18.	Jimy Ayu Nurohmah	1.	Ya	Animasinya bagus
		2.	Ya	Mudah paham
		3.	Tidak	Tulisan terlalu kecil
		4.	Ya	Ada <i>game</i> TTS nya
		5.	Ya	Menarik
		6.	Ya	Mempermudah saat belajar
19.	Mifta A. R.	1.	Ya	Media dapat memotivasi belajar
		2.	Ya	Jelas
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Menarik
		5.	Ya	Menambah pemahaman
		6.	Ya	Menambah motivasi giat

				belajar
20.	Asmarani Surya Vitasari	1.	Ya	Menarik
		2.	Ya	Jelas
		3.	Ya	Komunikatif
		4.	Ya	Menarik
		5.	Ya	Materi lengkap
		6.	Ya	Memotivasi belajar
21.	Brigita Nita A.	1.	Ya	Mudah dipahami
		2.	Ya	Ada pembahasan soal
		3.	Ya	Bagus
		4.	Ya	Menarik
		5.	Ya	Jelas
		6.	Ya	Bagus dan menarik
22.	Dhea Nastasya A.	1.	Ya	Cukup kreatif
		2.	Ya	Mudah dipahami
		3.	Ya	Jelas sekali
		4.	Ya	Asyik
		5.	Ya	Menjadi tahu
		6.	Ya	Mudah dipahami dan dihafalkan
23.	Desyana F. K.	1.	Ya	Jenis media baru
		2.	Ya	Menarik
		3.	Ya	Jelas dan menarik
		4.	Ya	Pengemasan materi bagus
		5.	Ya	Singkat dan bagus
		6.	Ya	Hal baru yang menarik
24.	Fitria D. N	1.	Ya	Tampilan menarik dan tidak membosankan
		2.	Ya	Lengkap dan tidak rumit
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Penasaran dan menarik
		5.	Ya	Ada penjelasannya
		6.	Ya	Menarik
25.	Galuh Meylinda	1.	Ya	Mudah dipahami dan backgroundnya bagus
		2.	Ya	Pembahasan jelas
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Menarik
		5.	Ya	Penjelasan lengkap
		6.	Ya	Menarik peratian dan bagus
26.	Mahesty Tricahyani	1.	Ya	Mudah dipahami da nada animsinya
		2.	Ya	Disertai pembahasan
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Menarik

		5.	Ya	Penjelasan lengkap
		6.	Ya	Menarik
27.	Nur Aditya	1.	Ya	Animasi menarik
		2.	Ya	Soal disajikan menarik
		3.	Ya	Pakai kalimat baku
		4.	Ya	Membuat rasa ingin tahu
		5.	Ya	Sangat membantu
		6.	Ya	Betul sekali
28.	Indri Fatmawati	1.	Ya	Tampilan menarik
		2.	Tidak	Huruf terlalu kecil
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Ada <i>games</i> nya
		5.	Ya	Menarik
		6.	Ya	Memudahkan belajar
29.	Dwi Damayanti	1.	Ya	Lucu, menarik, dan bagus
		2.	Ya	Jelas
		3.	Ya	Mudah dipahami
		4.	Ya	Tertarik
		5.	Ya	Belajar sambil bermain
		6.	Ya	Tidak emmbosankan
30.	Hasna Aziza Y.	1.	Ya	Menarik
		2.	Ya	Mudah dipahami
		3.	Ya	Jelas
		4.	Ya	Merasa ingin tahu
		5.	Tidak	Penjelasannya kurang
		6.	Ya	Menarik dan kreatif
31.	Primawati P. W.	1.	Ya	Tidak monoton
		2.	Ya	Ada pembahasannya
		3.	Ya	Ada petunjuk pemakaian
		4.	Ya	Media baru belum pernah ada sebelumnya
		5.	Ya	Jelas
		6.	Ya	Menarik
32.	Ignasia Desta Puspa A.	1.	Ya	Gambar dan warna menarik
		2.	Ya	Contoh soal mudah
		3.	Ya	Soal mudah
		4.	Ya	Tertarik untuk mencoba
		5.	Ya	Soal jelas
		6.	Ya	Menyenangkan dan tidak membosankan



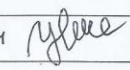
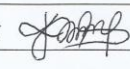








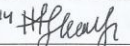
**DAFTAR HADIR  
UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING (CPA)  
BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Tanggal : 13 Juni 2016 .....

Waktu : 09.00 - 11.30 WIB .....

Kelas : X. AK 2 .....

No	Nama	Tanda Tangan	
1.	Primawati P.W	1. Pinti	.
2.	Iis Sri Mulya Dewi		2. 
3.	Arsita Winda Fatharani	3. 	
4.	Gusmila Louisa E.		4. 
5.	Faradila Augusta A	5. 	
6.	Fitria Dhelatita N		6. 
7.	Fitra Ammara Putri	7. 	
8.	Herdinawati Putrimingsih		8. 
9.	Hernika Innachanis	9. 	
10.	Indah Rahmatika		10. 
11.	Filia Arrana Dewi	11. 	
12.	Liana Vika P.		12. 
13.	Anggraeni Putri W	13. 	
14.	Ananda fadhila		14. 

15	Dwi Ana S.	15. <i>Afifah</i>	
16	Aihsya Qutubawati S.		16. <i>Aihsya</i>
17	Ayu Wulanbari	17. <i>Ayulma</i>	
18	Lisna Biningsih		18. <i>Lisna</i>
19	Mifta A.R	19. <i>Amy</i>	
20	Asmarani Surya Vitasari		20. <i>Amy</i>
21	Brighta Nita A.	21. <i>Brighta</i>	
22	Dhea Nastasya A.		22. <i>Dhea</i>
23	Deyana F.K	23. <i>Deyana</i>	
24	Galuh Melinda		24. <i>Galuh</i>
25	Mahesty Tri Cahyani	25. <i>Mahesty</i>	
26	Nur Aditya		26. <i>Nur</i>
27	Inari Fatmawati	27. <i>Inari</i>	
28	Dwi Damayanti		28. <i>Dwi</i>
29	Hazna Azizah Y.	29. <i>Hazna</i>	
30	Ignasia Destya Puspa A.		30. <i>Ignasia</i>
31	Jimmy Ayu Nurrohmah	31. <i>Jimmy</i>	
32	Dela Anjasari		32. <i>Dela</i>

Mengetahui,

Guru Akuntansi 1

*Amed*  
( A. W. Widowati )

Guru Akuntansi 2

*Marsono*  
( Marsono, S. Pd )

Peneliti

*Enik Widiastuti*  
( Enik Widiastuti )

## **LAMPIRAN 5**

### 1. Daftar Validator

### DAFTAR VALIDATOR

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Adeng Pustikaningsih, M.Si.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Materi
2.	Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Materi
3.	Dra. Sumarsih, M.Pd.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Media
4.	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Media
5.	Dra. A.W. Widowati	Guru Akuntansi SMK N 1 Yogyakarta	Praktisi pembelajaran Akuntansi
6.	Marsono, S.pd.	Guru Akuntansi SMK N 1 Yogyakarta	Praktisi pembelajaran Akuntansi

## **LAMPIRAN 6**

1. Perijinan
2. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
3. Foto-Foto

## PERIJINAN



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

**DINAS PERIZINAN**

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55135 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682  
Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 0812276:5000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

### SURAT IZIN

NOMOR : 070/1810

3368/34

- Membaca Surat : Dari Wakil Dekan I Fak. Ekonomi - UNY  
Nomor : 886/UN34.18/LT/2016 Tanggal : 2 Mei 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;
- Dianjukan Kepada : Nama : ENIK WIDIASTUTI  
No. Mhs/ NIM : 12803244068  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ekonomi - UNY  
Alamat : Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta  
Penanggungjawab : Endra Murti Sagoro, M.Sc.  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING (CPA) BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016
- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 4 Mei 2016 s/d 4 Agustus 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

ENIK WIDIASTUTI

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 04 Mei 2016

Kepala

Drs. HERI KARYAWAN  
NIP. 195911141989031004

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
3. Kepala SMK Negeri 1 Yogyakarta  
4. Wakil Dekan I Fak. Ekonomi - UNY  
5. Ybs.

## SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 1**

Jl. Kemetiran Kidul No 35 Yogyakarta Kode Pos : 55272, Telp.(0274) 512148  
Fax. (0274) 512148

EMAIL : [smkn1yogyakarta@yahoo.com](mailto:smkn1yogyakarta@yahoo.com)

HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE EMAIL : [upik@jogjakota.go.id](mailto:upik@jogjakota.go.id)  
Website : [www.smkn1yogya.sch.id](http://www.smkn1yogya.sch.id)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/649

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dra. Darwestri  
NIP : 19580731 198703 2 002  
Pangkal/Golongan : Pembina / IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa,

Nama : ENIK WIDIASTUTI  
NIM : 12803244068  
Fakultas : EKONOMI  
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMK Negeri 1 Yogyakarta pada tanggal 10 sampai dengan 13 Juni 2016

Untuk memenuhi Tugas Akhir Skripsi dengan judul : **“PENGEMBANGAN CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING (CPA) BERBASIS ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.



Yogyakarta, 13 Juni 2016

Kepala Sekolah

Dra. Darwestri

NIP 19580731 198703 2 002

**FOTO-FOTO**

Guru menjelaskan materi menggunakan media



Guru menjelaskan materi menggunakan media



Siswa menggunakan media menggunakan laptop



Siswa menggunakan media menggunakan laptop



Siswa mengisi angket



Foto bersama kelas X AK 2