

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DART GAME*
ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL KELAS X KEUANGAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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



Oleh:
AGUNG SETYA SRI PAMBUDI
13803241089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DART GAME*
ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL KELAS X KEUANGAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh
AGUNG SETYA SRI PAMBUDI
13803241089

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 05 April 2017

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

Dosen Pembimbing

Dra. Isroah, M.Si.
NIP. 19660704 199203 2 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DART GAME*
ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL KELAS X KEUANGAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

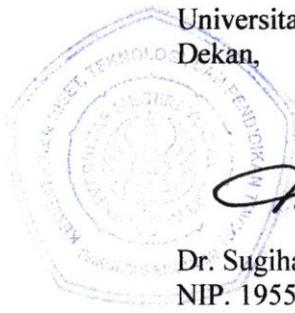
Oleh:
AGUNG SETYA SRI PAMBUDI
13803241089

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 April 2017
dan dinyatakan telah lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si.Ak.	Ketua Penguji		18/4-17
Dra. Isroah, M.Si.	Sekretaris		18/4 17
Siswanto, M.Pd.	Penguji Utama		17-4-2017

Yogyakarta, 19 April 2017
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agung Setya Sri Pambudi

NIM : 13803241089

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas X Keuangan SMK
Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

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

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Yang menyatakan,




Agung Setya Sri Pambudi
NIM. 13803241089

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetap bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”
(QS. Al-Insyirah, 5-8).

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga kaum itu mengubah keadaan mereka sendiri”
(Q.S. Ar Ra’d: 11).

“Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan memudahkannya baginya jalan ke surga”
(HR Muslim).

“Hiduplah untuk saling menghidupkan, bukan mematikan”
(Penulis).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas limpahan rahmat dan karunia-Nya.

Karya sederhana ini kupersembahkan untukmu:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sri Pantono, S.Pd dan Ibu Sri Puji Astuti, S.Pd yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam segala hal dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Almamaterku, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DART GAME*
ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL KELAS X KEUANGAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Oleh:
Agung Setya Sri Pambudi
NIM. 13803241089**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*; (3) mengetahui penilaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting*; (4) mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten setelah menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap *Development*, *Dart Game Accounting* dinilai kelayakannya oleh 1 ahli materi (dosen Akuntansi FE UNY), 1 ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten), 6 siswa uji coba kelompok kecil, dan 15 siswa uji coba lapangan. Pengukuran Motivasi Belajar dilakukan terhadap 21 siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket dan tes. Data yang diperoleh dari angket dan tes dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) *Dart Game Accounting* dikembangkan melalui lima tahapan yaitu: a) Analisis (*Analysis*), b) Desain (*Design*), c) Pengembangan (*Development*), d) Implementasi (*Implementation*), dan e) Evaluasi (*Evaluation*); (2) media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: a) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,80 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, b) Ahli Media diperoleh rerata skor 3,90 yang termasuk dalam kategori Layak, dan c) Praktisi Pembelajaran diperoleh rerata skor 4,20 termasuk dalam kategori Layak; (3) penilaian siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,15 yang termasuk dalam kategori Layak; (4) berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan *gain score* diperoleh peningkatan kategori sedang sebesar 0,35 sehingga media *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Dart Game Accounting*, Motivasi Belajar.

**THE DEVELOPMENT OF DART GAME ACCOUNTING LEARNING
MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF PETTY CASH
COMPETENCE OF FINANCIAL CLASS X SMK MUHAMMADIYAH 1
PRAMBANAN KLATEN ACADEMIC YEAR 2016/2017**

By:
Agung Setya Sri Pambudi
NIM. 13803241089

ABSTRACT

This research aimed to (1) Develop Dart Game Accounting as a learning media to increase learning motivation in financial class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten; (2) Determine the feasibility of instructional learning media of Dart Game Accounting; (3) Determine the assesment of financial class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten about learning media of Dart Game Accounting; (4) Determine motivation increase of Finance class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten after used the learning media of Dart Game Accounting.

This research was Research and Development (R & D) with the ADDIE development model. At this step of Development, Dart Game Accounting rated feasibility by 1 subject matter experts (lecturer of Accounting FE UNY), one media expert (lecturer of Accounting Education FE UNY) and one practitioner learning (accounting teacher SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten), small group trial consist of 6 student and field trials consist of 15 students. Motivation Measurements carried out on 21 students of financial class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Data collection techniques were questionnaires and tests. Data obtained from questionnaires and tests were analyzed descriptive - qualitative and quantitative.

The results showed: (1) Dart Game Accounting development through of five stages, they were: a) Analysis, b) Design, c) Development, d) Implementation, and e) Evaluation; (2) Game Dart Accounting of learning media was fit for use as a learning media based on an assesment of: a) Matter Experts obtained mean score of 4.80 that was included in the category of Very Feasible, b) Media Experts obtained mean score of 3.90 that was included in the category of Feasible, and c) Learning Practitioners obtained mean score of 4.20 was included in the category of Feasible; (3) Assesment of students to the media at the small group trial obtained a mean score of 4.33 that was included in the category of Very Feasible and assesment of students on field trials obtained a mean score of 4.15 that was included in the category of Feasible; (4) Based on the analysis of increased motivation to learn to gain score obtained an increase in the medium category of 0.35 so that the media Dart Game Accounting could increase learning motivation.

Keywords: *Learning Media, Dart Game Accounting, Motivation.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” dengan baik. terselesaikannya Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi UNY.
3. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Wakil Dekan 1 FE UNY yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yang telah memberikan izin untuk penyusunan Skripsi ini.
5. Dra. Isroah, M. Si, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan Skripsi ini.
6. Siswanto, M.Pd., Narasumber yang telah banyak memberikan saran yang membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini.
7. Adeng Pustikaningsih, M.Si., Ahli materi yang berkenan membimbing dan memberi masukan demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Dra. Sumarsih, M.Pd., Ahli media yang berkenan membimbing dan memberi masukan yang sangat mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini.

9. Drs. Sukardi, Kepala SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang telah berkenan memberikan izin untuk penelitian.
10. Nurhayati S.Pd., Guru mata pelajaran Akuntansi kelas X Keungan yang telah bekerjasama dengan sangat baik selama pelaksanaan penelitian.
11. Seluruh siswa kelas X Keungan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 atas kerjasamanya selama pelaksanaan penelitian.
12. Sahabat seperjuangan Yan Adi, Dira, Yulia, Vilia, Fafa, Adah, Afrial, Maulana, Hasna, Nuning dan seluruh sahabat Diksi B 2013.
13. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan Tugas Akhir dikemudian hari. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Penulis,



Agung Setya Sri Pambudi

NIM. 13803241089

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Asumsi Pengembangan.....	12
H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Tinjauan tentang Motivasi Belajar.....	14
a. Pengetian Motivasi Belajar.....	14
b. Indikator Motivasi Belajar.....	15
c. Fungsi Motivasi Belajar.....	18
d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	20
2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	22
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	25
d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	27
3. Tinjauan tentang Pengembangan Media Pembelajaran.....	28
a. Model Pengembangan.....	28
b. <i>Media Dart Game Accounting</i>	36
4. Tinjauan tentang Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kas Kecil.....	39
a. Kompetensi Mengelola Kas Kecil.....	39
b. Materi Mengelola Kas Kecil.....	41

5. Tinjauan tentang Penilaian Kelayakan Media dan Motivasi Belajar.....	43
a. Penilaian Media Pembelajaran.....	43
b. Pengukuran Motivasi Belajar.....	48
B. Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Berfikir.....	53
D. Paradigma Penelitian.....	55
E. Pertanyaan Penelitian.....	55
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 57
A. Jenis Penelitian.....	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	58
D. Prosedur Penelitian.....	58
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
F. Teknik Analisis Data.....	69
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 75
A. Deskripsi Penelitian.....	75
1. Deskripsi Data Umum.....	75
2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	77
3. Deskripsi Waktu Penelitian.....	77
B. Hasil Penelitian.....	78
1. Pengembangan Produk Media <i>Dart Game Accounting</i>	78
a. Tahap Analisis (<i>analysis</i>).....	78
b. Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	81
c. Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	83
d. Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	98
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	102
2. Penilaian Media Pembelajaran <i>Dart Game Accounting</i>	104
a. Ahli Materi.....	104
b. Ahli Media.....	106
c. Praktisi Pembelajaran.....	108
3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran <i>Dart Game Accounting</i>	110
4. Peningkatan Motivasi Belajar setelah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Dart Game Accounting</i>	112
5. Pembahasan Hasil Penelitian.....	113
C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	121
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 123
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	125
 DAFTAR PUSTAKA.....	 127
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rangkuman Aktivitas Model <i>ADDIE</i>	31
2. Standar Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil.....	40
3. Kisi-kisi Soal Tes.	64
4. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	65
5. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	66
6. Kisi-kisi Angket Validasi Praktisi Pembelajaran.....	67
7. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa.....	68
8. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	69
9. Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i> Validasi para Ahli.....	71
10. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala lima.....	72
11. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam.....	72
12. Kriteria Penskoran pada Angket Motivasi Belajar.....	73
13. Kriteria Nilai <i>Gain</i>	74
14. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	78
15. Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Materi	87
16. Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Media.....	90
17. Rekapitulasi Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran	93
18. Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Ahli.....	96
19. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba	99
20. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba	101
21. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	103
22. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Ahli Materi.....	104
23. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Ahli Media	107
24. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berfikir	54
2. Bagan Paradigma Penelitian Pengembangan Media.....	55
3. Desain Eksperimen (<i>before-after</i>).....	69
4. Papan Dart Game Accounting.....	85
5. Peraturan Permainan	85
6. Tempat Kartu Soal dan Jawaban.....	86
7. Kartu Soal	86
8. Kartu Jawaban.....	86
9. Validasi Aspek Desain Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	88
10. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media	91
11. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media	91
12. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran.....	94
13. Validasi Aspek Desain Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran	95
14. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Praktisi Pembelajaran	95
15. Validasi Keseluruhan Ahli	97
16. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
17. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Mengelola Kas Kecil	141
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	134
3. Materi Kompetensi Mengelola Kas Kecil.....	141
4. Kumpulan Soal dan Kunci Jawaban	153
5. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	172
6. Instrumen Angket Validasi Ahli Media	175
7. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran	178
8. Instrumen Angket Validasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	181
9. Instrumen Angket Validasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan	184
10. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	188
11. Hasil Penilaian Ahli Media	192
12. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	196
13. Revisi Ahli Materi.....	200
14. Revisi Ahli Media	206
15. Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Kecil	210
16. Daftar Hadir Siswa Uji Lapangan	211
17. Daftar Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	212
18. Daftar Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	214
19. Soal <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	217
20. Lembar Jawab <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	223
21. Kunci Jawaban <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	225
22. Daftar Hadir <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	227
23. Daftar Nilai <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	228
24. Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran	229
25. Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran	231
26. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran.....	229
27. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran	231
28. Surat Ijin Penelitian.....	238
29. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	239
30. Surat Tanda Terima Media Pembelajaran <i>Dart Game Accounting</i>	240
31. Dokumentasi	241

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu dasar untuk membangun bangsa yang kuat. Pendidikan mampu mengarahkan manusia untuk mempunyai pola pikir yang baik, selain itu pendidikan juga bisa dijadikan *filter* dalam menghadapi pengaruh negatif dari globalisasi. Melalui pendidikan pemerintah berupaya membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas guna menghadapi tantangan global. Perkembangan dunia yang selalu dinamis menuntut manusia untuk selalu mengikutinya, dengan pendidikan yang baik kita bisa menjawab tantangan tersebut. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Kualitas SDM perlu ditingkatkan karena merupakan ukuran kemajuan suatu negara. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan tercipta pembangunan nasional. Semakin banyak manusia yang berkualitas dan berpendidikan maka semakin mudah untuk membuat negaranya menjadi lebih maju. Pendidikan yang dapat

menghasilkan SDM berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi diantara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Proses pembelajaran dapat berjalan lancar apabila ketiga aspek pembelajaran yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar saling mendukung satu sama lain. Ketiga aspek pembelajaran ini dapat membuat lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan Motivasi Belajar pada siswa.

Motivasi Belajar adalah segala sesuatu dari dalam maupun dari luar yang dapat menggerakkan dan mendorong siswa secara psikis untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki Motivasi Belajar kuat akan mempunyai semangat yang lebih besar untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, Motivasi Belajar dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.

Terdapat dua faktor dasar yang dapat mempengaruhi Motivasi Belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam diri siswa sendiri, sedang faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar. Faktor internal dapat mendorong motivasi belajar, contohnya dengan menimbulkan rasa tanggung jawab atas kewajiban untuk belajar dalam diri siswa, dan sadar akan kebutuhan belajar. Sedangkan contoh faktor eksternal yang dapat mendorong Motivasi Belajar adalah

menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, metode pembelajaran yang efektif, media pembelajaran yang menarik, dan sebagainya. Membangkitkan Motivasi Belajar baik dari internal dan eksternal merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Belajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dari pengajar ke pembelajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi diantara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajar, pengajar, dan bahan ajar mempunyai peranan masing-masing dan saling berkaitan untuk menciptakan komunikasi yang baik sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif. Tetapi proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Jenis-jenis media pembelajaran yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual*, dan Multimedia, dan sebagainya. Jenis media tersebut memiliki peranan masing-masing serta memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu ketepatan dalam pemilihan media sesuai dengan materi yang diajarkan akan menentukan keberhasilan proses belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus menggunakan media yang berbasis komputer atau media yang mahal, tetapi bisa juga dengan

menggunakan media yang sederhana yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten beralamat di Jalan Perkutut, No. 6 Tlogo, Prambanan, 57454. SMK ini merupakan salah satu sekolah kejuruan, dengan empat jurusan yaitu: Program Keahlian Akuntansi, Program Keahlian Administrasi Perkantoran, Program Keahlian Farmasi, dan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten adalah kurikulum KTSP.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa Motivasi Belajar kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten masih rendah, hal ini dapat diketahui pada saat pembelajaran berlangsung terdapat 15 dari 21 siswa atau 71,42 % siswa memiliki Motivasi Belajar rendah karena kurangnya minat terhadap pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari 6 siswa berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan, 9 siswa lain cenderung pasif yang ditunjukkan dari siswa tidak aktif bertanya maupun menanggapi pertanyaan dari guru. Dilihat dari indikator Motivasi Belajar yang lain yaitu tekun mengerjakan tugas, 14 dari 21 siswa atau 66,66% siswa terlihat malas-malasan untuk mengerjakan soal yang diberikan guru dan hanya ada 7 dari

21 siswa atau 33,33% serius dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten khususnya pada materi kompetensi mengelola kas kecil, Motivasi Belajar masih rendah. Suasana belajar yang diciptakan guru pada kompetensi mengelola kas kecil masih monoton dan membosankan yaitu dengan guru berceramah dilanjutkan dengan siswa ditugaskan mengerjakan soal setelah penjelasan materi selesai. Pembelajaran dengan menggunakan ceramah dan latihan soal sebenarnya cukup efektif untuk materi akuntansi kompetensi mengelola kas kecil, tetapi jika diterapkan secara terus menerus tanpa diselingi dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin. Permasalahan yang ada pada kelas X Keuangan dapat menghambat proses pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini juga berdampak pada Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan yang masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi Belajar dapat mengukur sejauh mana siswa tersebut dapat memahami materi dan menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten khususnya pada guru yang mengampu pada program keahlian Akuntansi, dalam proses pembelajaran kompetensi mengelola kas kecil

yang ada di kelas X Keuangan lebih sering menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana yaitu buku pelajaran, modul, dan soal-soal akuntansi. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku pelajaran atau modul saja dan kemudian diterangkan dengan metode ceramah akan menghambat dalam proses pembelajarannya yaitu ditandai dengan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diberikan, siswa melakukan kegiatan lain di luar proses pembelajaran, dan siswa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton serta membebani. Padahal pada kompetensi mengelola kas kecil, siswa lebih dituntut mampu mengerjakan soal praktek. Siswa membutuhkan suatu media yang baru yang mampu menumbuhkan gairah belajar dan mampu mewadahi siswa untuk saling berdiskusi sehingga Motivasi Belajar siswa menjadi kuat.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa tertarik, dan dapat menumbuhkan Motivasi Belajar dalam memahami materi, maka diciptakanlah suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran *Dart Game Accounting*. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk permainan yang mengandung unsur probabilitas. *Dart Game Accounting* merupakan permainan yang banyak digemari karena mudah dimainkan dan bisa dimainkan dimana saja, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dengan unsur probabilitas dan kepopuleran permainan ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat suasana belajar

yang menyenangkan dengan beberapa penyesuaian di dalam peraturan permainan. *Dart Game Accounting* mampu mewadahi siswa untuk saling berdiskusi dalam permainan, sehingga terjadi interaksi langsung dengan cara membagi-bagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk saling bertanding. Kelebihan permainan (*game*) sebagai media pembelajaran adalah: (1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat menghibur (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dan dapat memberikan umpan balik langsung (3) Permainan bersifat luwes, dapat dibuat dan diperbanyak dengan mudah. Dengan adanya media pembelajaran dengan permainan maka dapat menarik perhatian siswa, membuat lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa lebih memahami materinya serta dapat melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran.

Dart game merupakan salah satu permainan yang banyak digemari, karena mengandung unsur probabilitas yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga Motivasi Belajar meningkat. *Dart Game Accounting* merupakan penerapan *dart game* umum yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini siswa ditugaskan untuk melempar anak panah (*dart*) menuju papan *dart* (*dart board*) yang telah dipersiapkan. *Dart Game Accounting* menyediakan materi dan soal-soal latihan. Pada setiap soal latihan terdapat *point* yang akan didapat siswa apabila mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan soal yang tidak bisa dijawab

dengan benar maka mendapatkan *point* -1. Besarnya *point* yang didapatkan siswa disesuaikan dengan hasil lemparan anak panah yang menempel. Papan *Dart Board Accounting* mempunyai kolom angka dari 1-20 yang menandakan *point* yang akan diterima dan mempunyai empat warna yang disesuaikan, warnanya menjadi satu kotak rahasia yang berisi soal acak di warna hitam serta tiga kategori soal yaitu: warna hijau menandakan kategori soal mudah, merah menandakan sedang dan kuning menandakan sulit. Papan *Dart Board Accounting* juga memiliki titik tengah berwarna merah yang menandakan bonus *point* 20 tanpa mengerjakan soal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi.
2. Siswa kelas X Keuangan mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal kompetensi mengelola kas kecil yang disajikan oleh guru akuntansi dengan menggunakan media yang monoton sehingga siswa malas-

malasan dan tidak mengerjakan soal yang diberikan yang mengakibatkan Motivasi Belajar rendah.

3. Guru akuntansi sebagai sumber utama pengetahuan selalu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa merasa jenuh yang mengakibatkan Motivasi Belajar rendah.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran akuntansi sehingga menyebabkan Motivasi Belajar rendah karena kurangnya minat terhadap pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti dapat mengetahui bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yaitu rendahnya Motivasi Belajar dan belum dikembangkannya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran kompetensi mengelola kas kecil. Penelitian ini membatasi masalah pada “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* kompetensi mengelola kas kecil kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk meningkatkan Motivasi Belajar kompetensi mengelola kas Kecil kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana penilaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017 terhadap Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017 setelah menggunakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* kompetensi mengelola kas kecil kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk meningkatkan Motivasi Belajar kompetensi mengelola kas Kecil kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017.

3. Mengetahui penilaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017 terhadap Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.
4. Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017 setelah menggunakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran bagi dunia pendidikan. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman bagi peneliti untuk bekal menjadi seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Peneliti dapat mengimplementasikan media pembelajaran *Dart Game Accounting* ketika peneliti menjadi pendidik.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi pedoman serta tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan ilmu teknologi.

c. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah untuk mengadakan fasilitas belajar yang lebih kreatif bagi siswa.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk meningkatkan Motivasi Belajar kompetensi mengelola kas kecil adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi SMK memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang baik atau layak.
3. Penggunaan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dan mengerjakan soal kompetensi mengelola kas kecil.

4. Penggunaan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam kompetensi mengelola kas kecil.

H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* kompetensi mengelola kas kecil sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan kurikulum yang berlaku.
2. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* merupakan jenis media pembelajaran *audio-visual* yang tergolong kedalam benda tiga dimensi.
3. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* disajikan dalam bentuk permainan lempar anak panah (*dart*) ke papan *dart* yang memuat materi dan soal-soal kompetensi mengelola kas kecil dengan penyajian belajar dengan bermain sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
4. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* kompetensi mengelola kas kecil dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi Belajar merupakan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang berkaitan. Apabila seorang siswa mempunyai motivasi untuk belajar, maka siswa tersebut akan giat belajar. Guru bertugas memotivasi belajar siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kompri (2015: 231) menyatakan bahwa Motivasi Belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi psikologis siswa. Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa Motivasi Belajar dapat dikembangkan atau ditumbuhkan. Dalam proses belajar mengajar, Motivasi Belajar perlu dikembangkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat memanfaatkan unsur-unsur yang ada di lingkungan belajar untuk menumbuhkan Motivasi Belajar siswa.

Menurut Sardiman (2011: 75), “Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar”. Pendapat tersebut memperkuat bahwa motivasi dan

belajar saling mempengaruhi. Dengan adanya motivasi yang kuat maka siswa akan melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, motivasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nanang Hanafiah & Cucu Suhana (2012: 26) yang menyatakan bahwa Motivasi Belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Indikator Motivasi Belajar

Indikator Motivasi Belajar berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun instrumen penelitian. Indikator ini dapat membedakan antara siswa yang memiliki motivasi dengan siswa yang kurang memiliki. Motivasi Belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai Motivasi Belajar tinggi akan mempunyai semangat belajar yang berbeda dengan siswa yang kurang mempunyai motivasi.

Menurut Sardiman (2011: 83) Motivasi Belajar yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang *rutin* (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Motivasi Belajar pada dasarnya dapat membantu dalam memahami perilaku siswa seperti perilaku siswa yang sedang belajar. Motivasi Belajar mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Adanya Motivasi Belajar dapat menguatkan siswa untuk belajar meskipun siswa tersebut dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan. Untuk itu, guru perlu membantu siswa dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar.

Indikator Motivasi Belajar menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

Motivasi Belajar dapat memperjelas tujuan belajar. Siswa akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari dapat memberikan manfaat bagi siswa tersebut. Peranan Motivasi Belajar sangat penting sehingga guru diharapkan mampu mendorong munculnya Motivasi Belajar pada siswa.

Menurut Oemar Hamalik (2004: 158-159) Motivasi Belajar ditandai dengan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Adanya perubahan energi dalam pribadi. Misalnya karena terjadi perubahan dalam sistem pencernaan maka timbul motif lapar.

- 2) Timbulnya perasaan *affective arousal*. Misalnya seseorang sedang berdiskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat akan keluar.
- 3) Adanya reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Misalnya seseorang ingin mendapat nilai di atas KKM maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.

Jika seorang siswa memiliki indikator-indikator tersebut artinya siswa sudah memiliki motivasi untuk belajar. Hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran harus dikondisikan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Siswa dengan indikator motivasi rendah dapat diperbaiki dengan memperhatikan faktor-faktor penyebabnya. Indikator Motivasi Belajar yang digunakan pada penelitian ini mengacu kepada pendapat Sardiman dengan beberapa penyesuaian.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk belajar. Motivasi Belajar sangat penting karena siswa yang mempunyai Motivasi Belajar akan lebih berhasil mencapai tujuan dibandingkan siswa yang tidak memiliki Motivasi Belajar. Motivasi Belajar merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berubah sikap dan perilaku karena di

dalam dirinya terdapat motivasi (daya pendorong, pengarah, & penggerak).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 123) ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi

serta merubah kelakuan. Fungsi motivasi meliputi berikut ini (Oemar

Hamalik, 2004: 161):

- 1) Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Motivasi berfungsi sebagai mesin dalam mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong atau penarik yang

menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.

Selaras dengan pendapat-pendapat sebelumnya, menurut Sardiman

(2011: 85) ada 3 fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.

- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi Belajar sangat diperlukan karena motivasi berfungsi sebagai pendorong yang dapat melahirkan kegiatan pembelajaran akuntansi siswa. Siswa yang memiliki Motivasi Belajar akan bersemangat untuk menyelesaikan suatu kegiatan sebaliknya siswa yang kurang mempunyai Motivasi Belajar terhadap pelajaran akuntansi menjadi tidak tertarik untuk melakukan suatu aktivitas belajar.

d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi ekstrinsik Menurut Sardiman (2011: 90-91) yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa Motivasi Belajar dapat dimunculkan. Individu yang belum mempunyai Motivasi

Belajar yang kuat, dapat di dorong dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada di lingkungan sekitar. Motivasi ekstrinsik dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dikarenakan tidak semua siswa sudah memiliki motivasi instrinsik yaitu Motivasi Belajar yang sudah ada dalam diri individu itu sendiri.

Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50) juga menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar. Jadi motivasi ekstrinsik ini berbeda dengan motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri setiap individu. Motivasi ekstrinsik ini dapat dipengaruhi oleh faktor luar seperti pemberian pujian, pemberian nilai, dsb.

Contoh dari motivasi ekstrinsik adalah apabila ada siswa yang belajar karena ingin mendapat nilai yang bagus dan mendapat pujian. Pada contoh tersebut, motivasi siswa dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu mendapat nilai yang bagus dan mendapat pujian.

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Rudi Susiana & Cepi Riyana (2008: 3) yang menyatakan bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi dipengaruhi oleh saluran dalam komunikasi, saluran yang dimaksud adalah media. Pada

dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 3), “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi diantara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajar, pengajar, dan bahan ajar mempunyai peranan masing-masing dan saling berkaitan untuk menciptakan komunikasi yang baik sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif. Tetapi proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Hal ini selaras dengan pendapat Yudhi Munadi (2013: 7-8) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat untuk kelancaran proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau siswa yang mempunyai karakteristik berbeda-beda.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2013: 2) manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan Motivasi Belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari uraian manfaat media pembelajaran yang telah dipaparkan, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah baik siswa maupun guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak harus mahal. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan siswa agar penggunaan media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi siswa maupun guru. Hujair (2009: 5) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran,
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar,
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar,
- 5) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan
- 7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar yang di dapat siswa setelah penerapan media pembelajaran. Pengukuran hasil belajar disesuaikan dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar juga dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 29-30) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mempengaruhi klasifikasi atau jenis-jenis media pembelajaran yang bervariasi. Menurut Rayandra (2012: 44-45) media diklasifikasikan menjadi empat jenis sebagai berikut:

- 1) Media *visual*, jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media *audio*, jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media *audio-visual*, jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Media ini merupakan penggabungan dari media audio dan visual. Pesan dan informasi dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera

penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Penentuan klasifikasi media dari pendapat ahli memiliki beberapa perbedaan karena memiliki sudut pandang yang berbeda, akan tetapi klasifikasi media memiliki tiga komponen utama yaitu audio, visual dan audio-visual. Selaras dengan pendapat tersebut Jamil Suprihatiningrum (2014: 323) menyatakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Media audio, merupakan media yang mengandalkan suara.
- 2) Media visual, merupakan media yang menampilkan gambar diam.
- 3) Media audio visual, merupakan media yang menampilkan gambar dan suara.

Pendapat lain menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 38-39), media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan).
- 2) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong kedalam kategori:
 - a) Media proyeksi (*overhead projector, slide, film, dan LCD*),
 - b) Media non-proyeksi (papan tulis, poster, komik, grafik, dan lain-lain),

- c) Benda tiga dimensi antara lain: benda tiruan, diorama, boneka, globe, dan lain-lain).
- 3) Media yang menggunakan teknik, yaitu *slide*, radio, televise, video, dan lain-lain.
- 4) Kumpulan benda-benda yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan bahan yang memiliki nilai sejarah, dan lain-lain.
- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk klasifikasi media audio-visual yang tergolong benda tiga dimensi. Jenis media berupa *Dart Game Accounting* ini dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media lain tergantung dari sudut mana memandang. Penggunaan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* diharapkan dapat memunculkan aktivitas siswa seperti mengamati, mendengar, dan berdiskusi sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

d. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan. Menurut Wina Sanjaya (2011: 173), prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
- 5) Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknis penggunaannya.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa, dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

3. Tinjauan tentang Pengembangan Media Pembelajaran

a. Model Pengembangan

Terdapat beberapa model pengembangan media pembelajaran. Masing-masing model memiliki perbedaan dalam tahapan pengembangan. Model pengembangan media tersebut yakni:

1) ADDIE

Model pengembangan media pembelajaran *ADDIE* ini dikembangkan oleh Dick and Carry, model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*

dan Evaluation. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 199-201) kelima tahapan tersebut yaitu:

a) *Analysis*

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.

b) *Design*

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.

c) *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d) *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.

e) *Evaluation*

Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- i. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis

- ii. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk
- iii. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- iv. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang baik

Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
1. Analysis	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
2. Design	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang konsep produk baru di atas kertas. b. Merancang perangkat pengembangan produk baru c. Petunjuk penerapan desain
3. Development	<ul style="list-style-type: none"> a. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya yang sesuai dengan struktur model b. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk
4. Implementation	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan nyata
5. Evaluation	Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk

2) Model Borg & Gall

Borg & Gall merupakan pengembang dalam model ini. Pada model ini terdapat sepuluh tahap yang harus dilalui dalam metode penelitian *R & D*. Tahap tersebut dijelaskan dalam

bukunya Endang Mulyatiningsih (2012: 163-165) sebagai berikut:

a) *Research and Information Collection*

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan, menelaah kajian pustaka, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga diperlukan pengembangan model yang baru.

b) *Planning*

Tahap *planning* peneliti mulai membuat rancangan model yang akan dikembangkan. Hal yang direncanakan diantaranya yaitu penetapan model, perumusan tujuan, kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahap, dan menguji kelayakan rancangan model.

c) *Develop Preliminary Form of Product*

Pada tahap ini bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan disusun. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan dengan cara melakukan validasi rancangan model oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya. Hasil validasi akan dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan.

d) *Preliminary Field Testing*

Pada tahap ini model dan perangkatnya siap digunakan, kemudian dilakukan uji coba rancangan model. Uji coba

yang dilakukan adalah dalam skala kecil, berkisar antara 6-12 orang responden. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuosioner. Data yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki model pada tahap selanjutnya.

e) *Main Product Revision*

Revisi yang dilakukan didasarkan pada uji coba sebelumnya. Produk dianalisis kekurangannya dan diperbaiki.

f) *Main Field Testing*

Tahap ini produk diuji di lapangan dengan mengambil sampel yang lebih banyak antara 30-100 responden. Saat uji lapangan pada tahap ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

g) *Operasional Product Revision*

Produk direvisi kembali setelah diuji cobakan. Hal ini dilakukan terutama jika ada kendala baru yang belum terpikirkan.

h) *Operational Field Testing*

Pada tahap ini implementasi model dilakukan dengan wilayah yang luas dengan mengambil saampel 40-200 responden. Data yang diperoleh dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

i) *Final Product Revision*

Tahap ini dilakukan revisi terakhir sebelum produk dipublikasikan. Dengan adanya revisi terakhir ini model terbebas dari kekurangan dan layak digunakan.

j) *Dissemination and Implementation*

Pada tahap ini dilakukan pelaporan hasil penelitian dan publikasi pada produk yang dikembangkan.

3) Model 4D

Model 4D merupakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang juga merupakan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 195) tahapan dalam model 4D yaitu:

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian merupakan tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan dapat dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Terdapat beberapa tahap dalam tahap pendefinisian yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini rancangan awal model produk sudah jadi.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah validasi model oleh ahli, revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi, uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, revisi model berdasarkan hasil uji coba, dan implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

d) Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini media yang dikembangkan yang sudah jadi diimplementasikan dan disebarluaskan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* menggunakan model *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena model pengembangannya sederhana dan lebih tepat jika digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Peningkatan Motivasi Belajar akan diketahui pada tahap akhir model pengembangan *ADDIE* yaitu tahap *evaluation*.

b. Media *Dart Game Accounting*

1) Pengertian *Dart Game Accounting*

Dart game merupakan permainan melemparkan anak panah kecil (*dart*) ke target di papan bundar (*dart board*). Papan *dart* memiliki angka dari 1-20 yang mengelilingi lingkaran papan. Angka tersebut menunjukkan *point* yang diterima oleh pemain. *Dart game* memiliki peraturan yang berbeda dengan permainan lain yang biasanya pemenangnya berdasarkan pemain yang mendapatkan *point* tertinggi. Peraturan tersebut berbeda dengan *Dart game* yang memiliki azas *zero-one* yaitu orang yang pertama dapat menghabiskan *point* yang dimiliki adalah pemenangnya. *Point* yang diberikan kepada pemain pada awal permainan biasanya sebanyak 301 dan 501.

Dart Game Accounting merupakan *dart game* yang telah dimodifikasi. Perbedaan pada permainan ini adalah dalam menentukan pemenangnya, jika pemenang pada *dart game* adalah orang pertama yang bisa menghabiskan *point*, hal ini berbeda dengan *Dart Game Accounting* yang menentukan pemenangnya berdasarkan penerima *point* terbesar. Mendapatkan *point* di *Dart Game Accounting* tidak cukup dengan melempar anak panah, melainkan setelah melempar anak panah terdapat tugas tambahan yaitu mengerjakan soal akuntansi terlebih dahulu untuk mendapatkan *point*.

2) Permainan *Dart Game Accounting* sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran. Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan dapat memudahkan penyaluran pesan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media belajar yang tepat dapat membuat lingkungan belajar yang kondusif, contohnya seperti penerapan permainan sebagai media pembelajaran. Permainan memiliki sifat menghibur dan membuat senang diharapkan mampu membuat lingkungan belajar yang kondusif.

Kelebihan permainan (*game*) sebagai media pendidikan menurut Arief Sadiman dkk. (2011: 78-80) adalah:

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat
- e) Permainan bersifat luwes
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Dart game merupakan salah satu permainan yang banyak digemari, karena mengandung unsur probabilitas yang diharapkan mampu menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Dart Game Accounting* merupakan penerapan *dart game* yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini siswa ditugaskan untuk melempar anak panah (*dart*) menuju papan bundar (*dart board*) yang telah dipersiapkan. *Dart Game Accounting* menyediakan materi dan soal-soal latihan. Pada setiap soal latihan terdapat *point* yang akan didapat siswa apabila mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan soal yang tidak berhasil dijawab dengan benar maka mendapatkan *point* -1. Besarnya *point* yang didapatkan siswa disesuaikan dengan hasil lemparan anak panah yang menempel. *Dart board* mempunyai kolom angka dari 1-20 yang menandakan *point* yang akan diterima dan mempunyai empat warna yang disesuaikan warnanya menjadi satu kotak rahasia di warna hitam serta tiga kategori soal yaitu: warna hijau menandakan kategori soal mudah, merah menandakan sedang dan kuning menandakan sulit. *Dart board* juga memiliki titik tengah berwarna merah yang menandakan bonus *point* 20 tanpa mengerjakan soal. Dalam permainan ini siswa akan bekerja secara berkelompok dalam mengerjakan soal dan kemudian jawaban dikoreksi bersama dengan guru, sehingga diharapkan

tercipta interaksi yang baik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Pemenang pada permainan ini adalah kelompok yang mendapatkan *point* terbanyak. Siswa yang mendapatkan *point* terbanyak merupakan siswa yang dapat menguasai materi kompetensi mengelola kas kecil dengan baik, karena dengan penguasaan materi yang baik siswa dapat menjawab soal dengan benar dan mendapatkan *point* lebih banyak.

4. Tinjauan tentang Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kas Kecil

a. Kompetensi Mengelola Kas Kecil

Memproses dokumen dana kas kecil merupakan salah satu standar kompetensi mata pelajaran Akuntansi SMK Kelas X Akuntansi. Standar kompetensi mengelola dana kas kecil terdiri dari lima kompetensi dasar yaitu mendeskripsikan administrasi dana kas kecil, menghitung mutasi dana kas kecil, menghitung selisih dana kas kecil, mengisi dana kas kecil, dan membukukan mutasi dan selisih dana kas kecil. Standar kompetensi ini diajarkan pada semester genap kelas X pada kurikulum KTSP Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berikut standar kompetensi memproses dokumen dana kas kecil di Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Tabel 2. Standar Kompetensi Mengelola Dana Kas Kecil

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
1. Mendeskripsikan administrasi dana kas kecil	a. Dapat menyiapkan peralatan dan dokumen kas kecil yang dibutuhkan b. Dapat menyiapkan penggunaan dana kas kecil	Prosedur pengelolaan kas kecil
2. Menghitung mutasi dana kas kecil	a. Dapat mengidentifikasi saldo awal kas kecil b. Dapat Mengidentifikasi bukti pemakaian dana kas kecil c. Dapat menghitung pemakaian dana kas kecil d. Dapat menghitung sisa dana kas kecil	a. Dokumen/bukti pemakaian dana kas kecil b. Penghitungan fisik dana kas kecil
3. Menghitung selisih dana kas kecil	a. Dapat menghitung selisih dana kas kecil b. Dapat memverifikasi selisih dana kas kecil c. Dapat menentukan kewajaran selisih dana kas kecil	Selisih dana kas kecil
4. Mengisi dana kas kecil	Dapat menghitung jumlah kas kecil yang diisikan	Dokumen/bukti pemakaian dana kas kecil
5. Membukukan mutasi dan selisih dana kas kecil	a. Dapat mencatat bukti pemakaian dana kas kecil b. Dapat mencatat selisih dana kas kecil c. Dapat mencatat pengisian kembali dana kas kecil	Metode pencatatan dana kas kecil

Sumber: Silabus SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten TA 2016/2017

b. Materi Mengelola Kas Kecil

i. Prosedur Pengelolaan Kas Kecil

Kas Kecil adalah sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan oleh perusahaan untuk membayar pengeluaran rutin dalam jumlah relatif kecil, misalnya biaya konsumsi rapat, biaya fotokopi, biaya materai, dan sebagainya. Pada perusahaan yang menyelenggarakan akuntansi secara manual, diperlukan beberapa perlengkapan untuk pengelolaan dana kas kecil berupa:

- a. Buku jurnal pengeluaran kas
- b. Buku jurnal kas kecil
- c. Formulir surat permintaan pengisian dana kas kecil
- d. Formulir permintaan pengeluaran dana kas kecil
- e. Formulir bukti pengeluaran kas kecil
- f. Formulir laporan penggunaan dana kas kecil

ii. Transaksi-transaksi Dana Kas Kecil

Mutasi atau perubahan kas pada dasarnya adalah akibat dari adanya penerimaan dan pengeluaran dana (transaksi-transaksi yang terjadi). Dana kas kecil diterima dari kas umum dan dikeluarkan melalui bagian-bagian pemakai dana. Transaksi yang mengakibatkan terjadinya mutasi dana kas kecil adalah:

- a) Identifikasi Saldo Awal Kas Kecil (Transaksi Pembentukan Dana Kas Kecil)

- b) Bukti Pemakaian Kas Kecil (Transaksi Pemakaian Dana Kas Kecil)
 - c) Transaksi Pengisian Kembali Dana Kas Kecil
- iii. Mutasi Dana Kas Kecil

Mutasi atau perubahan kas pada dasarnya adalah akibat dari adanya penerimaan dan pengeluaran dana. Transaksi yang mengakibatkan terjadinya mutasi dana kas kecil adalah:

- a. Metode dana tetap
 - b. Metode Fluktuasi
- iv. Selisih Dana Kas Kecil

Pada perusahaan yang banyak menggunakan dana kas kecil dalam pembayarannya, mutasi dana kas kecil menjadi sering terjadi maka diperlukan pengawasan yang memadai. Kegiatan pengawasan yang dapat dilakukan adalah pemeriksaan terhadap dana kas kecil secara rutin maupun dilakukan secara mendadak. Perusahaan yang mengelola dana kas kecil menggunakan metode dana tetap, perlu dilakukan pemeriksaan terhadap besarnya dana yang disediakan harus sama dengan jumlah unsur-unsur berikut:

- a. Uang tunai yang ada pada pemegang kas kecil
- b. Jumlah rupiah buti-bukti pengeluaran kas kecil (BPKK) yang belum mendapat penggantian

- c. Jumlah rupiah surat permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK) yang bukti pengeluaran kas kecilnya belum diterima oleh pemegang dana kas kecil

5. Tinjauan tentang Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

a. Penilaian Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu:

- 1) Aspek Rekaya Perangkat
 - 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 pengoperasiaannya).
 - e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.
 - f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *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, runtut, alur logika jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o) Ketepatan dan kecepatan alat evaluasi
- p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- c) Sederhana dan memikat
- d) Audio (narasi, *sound effect*, *background*, *music*)
- e) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna)
- f) Media bergerak (animasi, *movie*)
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajar akuntansi. Aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media yang dibuat.

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi yaitu aspek desain pembelajaran. Untuk aspek desain pembelajaran meliputi:

- 1) Kesesuaian materi
- 2) Kontekstual dan aktualitas
- 3) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar

- 4) Kedalaman materi
- 5) Kemudahan untuk dipelajari
- 6) Kejelasan uraian
- 7) Ketetapan alat evaluasi
- 8) Pemberian umpan balik terhadap hasil belajar

Aspek penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Untuk aspek rekayasa media meliputi:

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan
- 2) Kreatifitas
- 3) *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
- 4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- 5) Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami
- 6) *Reusable* (dapat dimanfaatkan kembali)
- 7) Ketepatan media dengan materi

Untuk aspek komunikasi visual meliputi:

- 1) Komunikatif
- 2) Ukuran media
- 3) Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa
- 4) Pemilihan jenis huruf dalam media
- 5) Kesesuaian ukuran huruf
- 6) Ketepatan penempatan angka dalam media

- 7) Kesesuaian ukuran angka
- 8) Komposisi warna dalam media
- 9) Keserasian pemilihan warna
- 10) Kerapian desain
- 11) Kemenarikan desain
- 12) Pengaturan tata letak
- 13) Desain logo (menarik)

Aspek penilaian untuk praktisi pembelajar akuntansi meliputi tiga aspek, yaitu aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Untuk aspek rekayasa media meliputi:

- 1) *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
- 2) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- 3) Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami

Untuk aspek desain pembelajaran meliputi:

- 1) Konstektual
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 3) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 4) Tingkat kesukaran soal
- 5) Variasi soal
- 6) Kebenaran kunci jawaban
- 7) Kebermanfaatan media

Untuk aspek komunikasi visual meliputi:

- 1) Komunikatif
- 2) Tampilan media
- 3) Kemenarikan media
- 4) Kerapian desain
- 5) Kemenarikan desain

b. Pengukuran Motivasi Belajar

Untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan kegiatan pengumpulan data. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 24-26), dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrumen pengumpul data. Alat pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua yaitu test dan non-test. Instrumen yang berwujud tes digunakan pada variabel yang mengukur pengetahuan, kemampuan atau kompetensi sedangkan instrumen non-tes digunakan untuk mengukur pendapat/opini, sikap, motivasi, kinerja, dll. Beberapa metode pengumpulan data non-tes antara lain: angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2015: 172), metode pengumpulan data antara lain:

- 1) Angket : digunakan bila responden jumlahnya besar, dapat membaca dengan baik, dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia.

- 2) Observasi : digunakan bila obyek penelitian bersifat perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, responden kecil.
- 3) Wawancara : digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit.
- 4) Gabungan ketiganya : digunakan bila ingin mendapatkan data yang lengkap, akurat dan konsisten.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen non-tes berupa angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Menurut Sugiyono (2015: 199), Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pipin Marfia Susanti (2016) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016” hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Dart Board* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Penyusutan dan Akumulasi Penyusutan Aset Tetap kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran

2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan di setiap indikator Motivasi Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi sebesar 12,26% dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus I sebesar 79,24% menjadi sebesar 91,51% dari skor rata-rata Motivasi Belajar Akuntansi siklus II. Persamaan dengan penelitian relevan ini adalah penggunaan media *dart* sebagai media pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian relevan ini adalah jenis penlitianya. Penelitian yang dilakukan oleh Pipin Marfia Susanti merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016” hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Administrasi Pajak: 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*) 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori Layak.

Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ dan $sig\ p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Persamaan dengan penelitian yang relevan ini terdapat pada jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan variabel terikatnya sama yaitu Motivasi Belajar. Persamaan lainnya yaitu pengembangan media pembelajaran yang mengandung unsur probabilitas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016” hasil dari penelitian ini menunjukkan: 1) *Analysis*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas 3) *Development or Production*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan Corel Draw

X5 4) *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

5) *Evaluation*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,8 dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,29 dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,22 dalam kategori Sangat Layak, sehingga Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* $< 0,3$. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak. Persamaan dengan penelitian yang relevan ini terdapat pada jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan variabel terikatnya sama yaitu Motivasi Belajar. Persamaan lainya yaitu pengembangan media pembelajaran yang mengandung unsur probabilitas.

C. Kerangka Berfikir

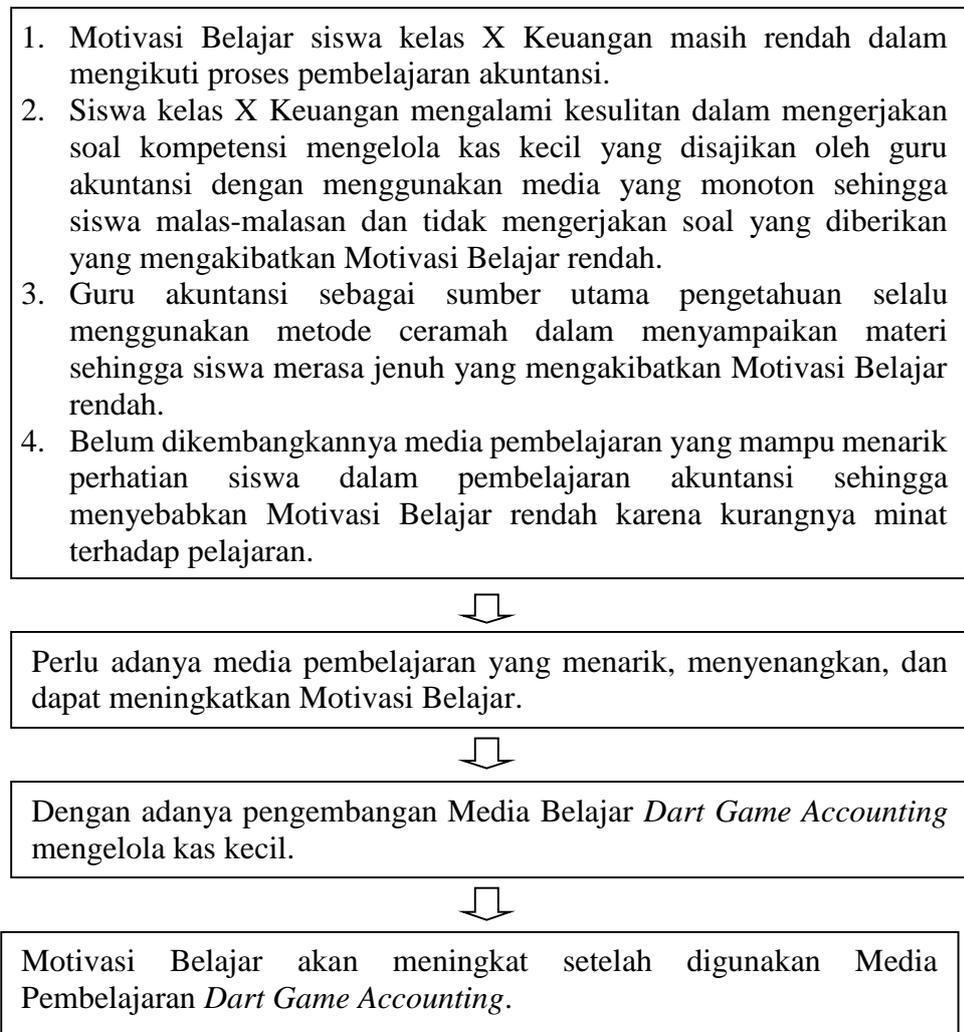
Pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi diantara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Ketiga aspek pembelajaran ini dapat membuat lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan Motivasi Belajar pada siswa. Motivasi Belajar adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur yang dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal kompetensi mengelola kas kecil yang disajikan oleh guru akuntansi dengan menggunakan media yang monoton sehingga siswa malas-malasan dan tidak mengerjakan soal yang diberikan. Guru akuntansi sebagai sumber utama pengetahuan selalu menggunakan metode ceramah. Belum dikembangkannya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran

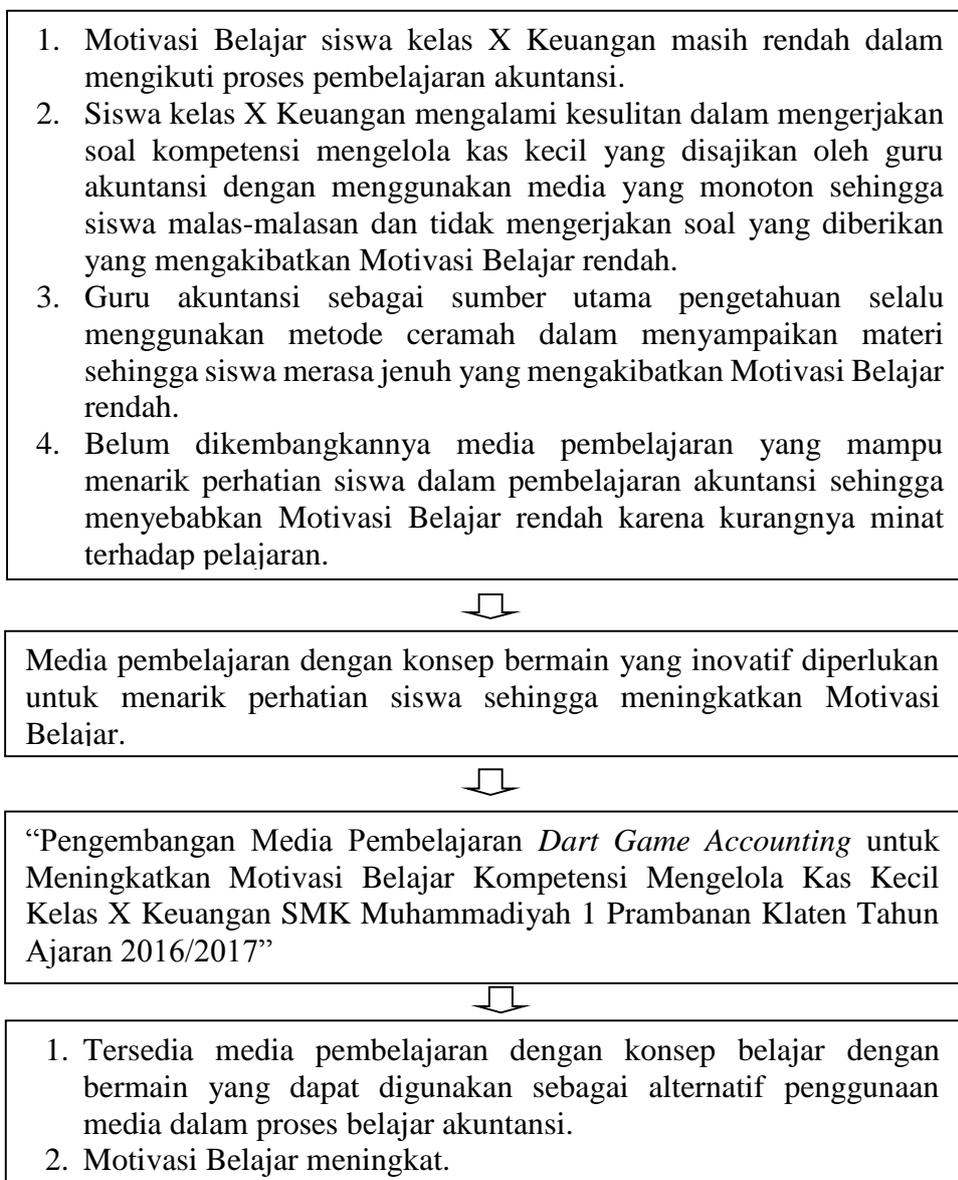
memiliki fungsi menarik perhatian siswa sehingga Motivasi Belajar akan meningkat. Media pembelajaran *Dart Game Accounting* diharapkan dapat menarik perhatian siswa karena media ini merupakan pengembangan dari permainan *Dart Game* yang mengandung unsur probabilitas. Media Pembelajaran ini berisi materi dan soal-soal yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain dengan temannya sehingga permainan ini dapat meningkatkan Motivasi Belajar dengan menarik perhatian siswa.

Berikut adalah bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

D. Paradigma Penelitian



Gambar 2. Bagan Paradigma Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Dart Game Accounting

E. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran pada kompetensi mengelola kas kecil di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran mengenai kelayakan Media Pembelajaran Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
5. Bagaimana penilaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mengenai Media Pembelajaran Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil?
6. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten setelah menggunakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk meningkatkan Motivasi Belajar dalam kompetensi mengelola kas kecil.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluating* (Evaluasi). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* sampai tahap akhir karena peneliti juga menguji pengembangan produk media pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam kompetensi mengelola kas kecil.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada kelas X Keuangan tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2016 – Maret 2017. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten beralamat di Jalan Perkutut No. 6, Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah, 57454.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu orang ahli materi (Dosen Akuntansi, UNY), satu orang ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi, UNY), satu orang praktisi pembelajaran akuntansi (Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten), dan siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 21 anak. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dan Motivasi Belajar.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 183-184) model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan media *Dart Game Accounting* sesuai dengan adopsi model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Motivasi Belajar siswa di kelas tersebut masih rendah. Rendahnya Motivasi Belajar siswa salah satunya diakibatkan karena metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran monoton. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran *Dart Game Accounting* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yaitu tersedianya variasi media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap design atau perancangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan validasi kisi-kisi instrumen. Peneliti akan mengolah data dari hasil analisis awal sehingga menghasilkan:

a. Pembuatan konsep

Peneliti mulai membuat konsep permainan *Dart Game Accounting* yang akan disesuaikan dengan materi dan kompetensi mengelola kas kecil.

b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah konsep produk jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi materi mengelola dana kas kecil dengan menggunakan bantuan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dalam proses pembelajaran. Pembuatan RPP dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Materi dalam *Dart Game Accounting* sudah disesuaikan dengan kompetensi yang ada.

c. Menyusun kisi-kisi instrumen validasi produk

Pada tahap ini kisi-kisi instrumen validasi disusun untuk membuat angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi (dosen Akuntansi FE UNY), ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dan siswa (siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi. Setelah pembuatan produk selesai kemudian tahap selanjutnya yaitu validasi kegunaan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, praktisi pembelajaran

atau guru dan siswa. Kemudian dilakukan perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

a. Pembuatan Produk

Pembuatan media pembelajaran, dari semua bahan dirancang menjadi satu guna menjadi media pembelajaran yang sudah terkonsep.

b. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajar akuntansi. Hasil validasi tersebut berisi komentar dan saran.

c. Revisi

Setelah produk selesai divalidasi, kemudian direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi, Pada tahap ini produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk di uji coba kepada 6 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, dan juga dibagikan angket mengenai penilaian produk.

b. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk di uji coba kepada 15 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, dan juga dibagikan angket mengenai penilaian produk dan angket Motivasi Belajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap kelima peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yaitu meningkatkan Motivasi Belajar kompetensi mengelola kas kecil. Evaluasi ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas produk dan peningkatan Motivasi Belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil.

Uji efektivitas produk dilaksanakan pada tahap akhir pengembangan media setelah produk jadi dan sudah melewati tahap validasi. Uji efektivitas dilaksanakan untuk mengetahui keefektivan produk jika diterapkan pada subjek penelitian yang lebih luas. Pada tahap ini *pre test* dan *post test* diberikan kepada 21 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, kemudian dianalisis perbandingan prestasi belajar sebelum dan sesudah produk diterapkan untuk mengetahui keefektivan produk.

Analisis angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan Motivasi

Belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data

Data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa komentar, saran, kritik, dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif adalah data pokok penelitian yang berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen *test* dan *non-test*. Instrumen *test* berupa *pre test* dan *post test*, sedangkan instrumen *non-test* berupa angket

a) Tes

Tes digunakan dengan maksud sebagai alat ukur pemahaman siswa terkait materi mengelola dana kas kecil. Suharsimi Arikunto (2013:193), Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang digunakan berupa *pre test* dan *post test*. Bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Dart Game Accounting* melalui uji efektivitas dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test*.

Tabel 3. Kisi-kisi Soal Tes.

No	Kisi-Kisi Soal	Butir Soal Obyektif		Butir Soal Essay	
		No Soal	Kelompok	No Soal	Kelompok
1.	Menjelaskan pengertian selisih dana kas kecil	1	C1		
2.	Penyebab terjadinya selisih dana kas kecil	2 3	C2 C2		
3.	Menghitung selisih dana kas kecil	4 5	C2 C2	1 2a	C3
4.	Selisih kas lebih	6 7	C1 C2		
5.	Selisih kas kurang	8	C2		
6.	Jurnal selisih kas kecil	9 10	C2 C2		
7.	Memverifikasi selisih dana kas kecil			2b	C3

b) Angket

Angket atau kuesioner termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi serta pendapat. Sugiyono (2015: 199) menyatakan bahwa “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Angket kelayakan media *Dart Game Accounting* melibatkan 2 orang dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli media dan ahli materi serta 1 orang praktisi pembelajar akuntansi yang merupakan guru akuntansi SMK

Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Sedangkan angket Motivasi Belajar siswa melibatkan siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 21 siswa. Instrumen penilaian penggunaan *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran terhadap Motivasi Belajar menggunakan skala *Linkert 5* alternatif jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan pada penelitian adalah:

a. Angket Penilaian Kelayakan Media *Dart Game Accounting*

Angket penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* diadaptasi dari Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi. Berikut merupakan kisi-kisi angket yang akan digunakan peneliti:

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,3,4
2	Kontekstual dan aktualitas	5
3	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar	6,7,8,9,10,11
4	Kedalaman materi	12
5	Kemudahan untuk dipelajari	13
6	Kejelasan uraian	14
7	Ketetapan alat evaluasi	15,16,17
8	Pemberian umpan balik terhadap hasil belajar	18

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan	1
2	Kreatifitas	2
3	<i>Maintainable</i> (mudah dipelihara/dikelola)	3
4	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	4
5	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	5
6	<i>Reusable</i> (dapat dimanfaatkan kembali)	6
7	Ketepatan media dengan materi	7
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	8
9	Ukuran media	9
10	Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa	10
11	Pemilihan jenis huruf dalam media	11
12	Kesesuaian ukuran huruf	12
13	Ketepatan penempatan angka dalam media	13
14	Kesesuaian ukuran angka	14
15	Komposisi warna dalam media	15
16	Keserasian pemilihan warna	16
17	Kerapian desain	17
18	Kemenarikan desain	18
19	Pengaturan tata letak	19
20	Desain logo (menarik)	20

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintainable</i> (mudah dipelihara/dikelola)	1
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	2
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	3
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Konstektual	4
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
6	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	6
7	Tingkat kesukaran soal	7
8	Variasi soal	8
9	Kebenaran kunci jawaban	9
10	Kebermanfaatan media	10
Aspek Komunikasi Visual		
11	Komunikatif	11
12	Tampilan media	12
13	Kemenarikan media	13
14	Kerapian desain	14
15	Kemenarikan desain	15

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1
2	Kelengkapan cakupan soal	2
3	Bahasa soal untuk dipahami	3
4	Kejelasan uraian soal	4
5	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5
Aspek Rekayasa Media		
6	<i>Maintainable</i> (mudah dipelihara/dikelola)	6
7	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	7
8	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	8
9	Pengemasan media	9
Aspek Komunikasi Visual		
10	Komunikatif	10
11	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	11
12	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	12
13	Keterbacaan teks	13
14	Pengaturan tata letak	14
15	Keserasian pemilihan warna	15
16	Kerapian desain	16
17	Kemenarikan desain	17

b. Angket Pengukuran Motivasi Belajar

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 21 siswa. Angket dibagikan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* diterapkan. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar siswa yang digunakan bisa dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	No. Pertanyaan
1	Tekun mengerjakan tugas	1,2
2	Ulet menghadapi kesulitan	3*
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	4,5,6,7
4	Lebih senang bekerja mandiri	8,9
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	10,11,12*
6	Dapat mempertahankan pendapat	13,14,15
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	16*,17,18
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	19,20

*pernyataan negatif

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji efektivitas produk dengan cara membandingkan prestasi belajar menggunakan eksperimen (*before-after*). Sugiyono (2015: 415) menyatakan bahwa “eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*)”.



Gambar 3. Desain Eksperimen (*before-after*)

Berdasarkan gambar tersebut dapat diberikan penjelasan, bahwa uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *pre test* O1 dengan hasil *post test* O2. O1 adalah prestasi belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*, sedangkan O2 adalah prestasi belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*. Efektivitas produk diukur dengan membandingkan antara nilai O1

dengan O2. Apabila nilai O2 lebih besar daripada O1, maka media pembelajaran *Dart Game Accounting* tersebut efektif.

2. Analisis Data Kualitatif

Dari hasil pengumpulan data melalui instrumen berupa kuisioner atau angket, selanjutnya data dianalisis untuk mendapatkan penilaian dari produk yang di kembangkan serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar akuntansi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar akuntansi dan siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

Menurut Sugiyono (2015: 335), Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara urut yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami.

1. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran

Data yang telah terkumpul dari kuesioner ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif

Tabel 9. Kriteria Penilaian Skala Likert Validasi para Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015: 135) dengan modifikasi

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

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

Keterangan:

\bar{X} : Rerata skor

$\sum x$: Jumlah total skor tiap aspek

n : jumlah subjek uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala lima.

Tabel 10. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > \bar{X} i + 1,80S_{bi}$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X} i + 0,60S_{bi} < X \leq \bar{X} i + 1,80S_{bi}$	B	Layak
3	$\bar{X} i - 0,60S_{bi} < X \leq \bar{X} i + 0,60S_{bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X} i - 1,80S_{bi} < X \leq \bar{X} i - 0,60S_{bi}$	D	Kurang Layak
1	$X \leq \bar{X} i - 1,80S_{bi}$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X	: Jumlah skor yang diperoleh
Skor maksimal ideal	: Jumlah indikator x skor tertinggi
Skor minimal ideal	: Jumlah indikator x skor terendah
$\bar{X} i$: $\frac{1}{2}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$: $\frac{1}{2}(5+1)$: 3
S_{bi}	: $\frac{1}{6}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$: $\frac{1}{6}(5-1)$: 0,67

(Eko Putro Widoyoko, 2011:238)

Tabel 11. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dan Klasifikasi dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	A	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$1,80 < X \leq 2,60$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* dari setiap aspek sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,20 sampai dengan 5,00.

- 2) Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- 3) Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- 5) Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinyatakan Sangat Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

2. Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar siswa

Untuk mengetahui peran Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa, data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah sebagai berikut:

- a. Data kuantitatif skor angket motivasi dianalisis secara deskriptif dengan tabel konversi nilai.

Tabel 12. Kriteria Penskoran pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

Peningkatan Motivasi Belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain-score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (*g*) dengan rumus:

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

(Hake, 2012: 1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 12.

Tabel 13. Kriteria *Nilai Gain*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2012: 1)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Umum Sekolah

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten merupakan sekolah swasta yang terletak di Jalan Perkutut No.6 Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki tenaga pengajar sebanyak 24 orang guru, 6 tenaga administrasi, 2 orang penjaga malam, dan 2 orang tenaga kebersihan serta 10 karyawan, serta memiliki siswa sebanyak 278 siswa yang ditampung dalam 12 kelas. Kelas X, XI, dan XII yang masing-masing terdiri dari 4 kelas.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki visi dan misi sebagai berikut:

- 1) Visi sekolah “Terwujudnya Siswa yang Cerdas, Terampil, Mandiri, dan Islami”
- 2) Misi sekolah sebagai berikut:
 - a) Membentuk pribadi yang berakhlak mulia.
 - b) Menghasilkan tenaga kerja yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan IPTEK.
 - c) Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di pasar kerja era global.
 - d) Menghasilkan alumni yang tangguh dan profesional.

- e) Menjadikan siswa yang berguna bagi agama, bangsa, dan negara.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki berbagai sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran antara lain sarana yang ada yaitu memiliki ruang kelas yang dilengkapi dengan proyektor dan *screen*, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, perpustakaan, laboratorium administrasi perkantoran, laboratorium farmasi, laboratorium komputer, kamar mandi/WC, ruang BK, ruang UKS, ruang aula, koperasi siswa, kantin, kantin kejujuran, tempat parkir, ruang OSIS, dan lapangan basket. Sedangkan prasarana yang ada meliputi instalasi air, jaringan listrik, jaringan *hotspot/WiFi*, jaringan telepon, dan akses jalan. Di sekolah ini dilaksanakan beberapa kegiatan ekstrakurikuler, antara lain: Hizbul Wathan (HW), tapak suci, basket, renang, dan paduan suara.

b. Kondisi Umum Kelas X Keuangan

Jumlah siswa pada kelas X Keuangan yaitu 21 siswa. Ruang kelas X Keuangan berada di lantai dua dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang ada di kelas X Keuangan ini yaitu 26 kursi, 13 meja, papan tulis, spidol, penghapus, LCD, proyektor, *speaker*, kipas angin, rak sepatu, dan papan informasi. Di samping fasilitas yang memadai, keadaan kelas X Keuangan nyaman dan bersih sehingga dapat

mendukung siswa untuk berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, fasilitas-fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal. Pada saat pembelajaran guru masih sering menggunakan media pembelajaran seperti buku dan modul yang digunakan secara rutin dalam setiap pembelajaran. Penggunaan buku dan modul tanpa adanya media pembelajaran lain yang bervariasi dan menyenangkan akan membuat siswa merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton serta membebani sehingga Motivasi Belajar di kelas X Keuangan masih rendah

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil ini adalah siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang terdiri dari 21 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil dilaksanakan selama 4 bulan, yakni dari bulan November 2016 sampai dengan Maret 2017. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam Tabel 14.

Tabel 14. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan
1.	<i>Analysis</i>	November 2016 – Desember 2016
2.	<i>Design</i>	Januari 2017 - Februari 2017
3.	<i>Development</i>	Februari 2017 - Maret 2017
4.	<i>Implementation</i>	Maret 2017
5.	<i>Evaluation</i>	Maret 2017

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 183-184) yaitu: *analysis* (analisis); *design* (perancangan); *development* (pengembangan); *implementation* (implementasi); *evaluation* (evaluasi). Prosedur pengembangan media *Dart Game Accounting* sesuai dengan adaptasi model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi dan siswa kelas X Keuangan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di ruang kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

mendapatkan informasi berupa pada saat pembelajaran berlangsung terdapat 15 dari 21 siswa atau 71,42 % siswa memiliki Motivasi Belajar rendah karena kurangnya minat terhadap pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari 6 siswa berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan, 9 siswa lain cenderung pasif yang ditunjukkan dari siswa tidak aktif bertanya maupun menanggapi pertanyaan dari guru. Dilihat dari indikator Motivasi Belajar yang lain yaitu tekun mengerjakan tugas, 14 dari 21 siswa atau 66,66% siswa terlihat malas-malasan untuk mengerjakan soal yang diberikan guru dan hanya ada 7 dari 21 siswa atau 33,33% serius dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini menunjukkan siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin. Dari penjelasan tersebut siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki Motivasi Belajar yang rendah.

Motivasi Belajar sangat dibutuhkan siswa dalam belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain keinginan atau kemauan dari diri sendiri untuk belajar sedangkan faktor eksternal antara lain metode pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana dan lain sebagainya. Salah satu faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar adalah media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan

media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dengan bersumber hasil observasi, perlu dikembangkan media pembelajaran di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Media yang dikembangkan adalah media yang variatif, menarik, dan membuat siswa tidak bosan dalam belajar akuntansi. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Untuk mewujudkan media tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang diterapkan pada kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten karena menerapkan konsep belajar dengan bermain sehingga dapat menarik perhatian siswa, pada Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* siswa tidak hanya sekedar mendengarkan materi dan mengerjakan soal yang monoton tetapi siswa diberikan tugas untuk memahami materi, mengerjakan soal dan berdiskusi yang dikonsepsi menjadi satu dalam sebuah permainan. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap *design* atau perancangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan validasi kisi-kisi instrumen. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing tahap perancangan:

1) Pembuatan konsep

Konsep desain produk awal media *Dart Game Accounting* pada dasarnya sama dengan permainan *dart board* yang diperjualbelikan dipasaran yaitu terdapat anak panah (*dart*) dan papan *dart* (*dart board*). Produk *Dart Game Accounting* terdiri dari anak panah (*dart*), papan *dart* (*dart board*) yang didesain ulang, kartu soal dan kartu jawaban. Kelengkapan dalam *Dart Game Accounting* ini adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah papan *Dart Game Accounting*
- b) 6 buah anak panah *Dart Game Accounting*
- c) 1 lembar peraturan permainan
- d) 30 buah tempat kartu soal (hijau, kuning, merah dan hitam)
- e) 1 set kartu soal kategori mudah (5 buah)
- f) 1 set kartu soal kategori sedang (5 buah)
- g) 1 set kartu soal kategori sulit (5 buah)
- h) 1 set kartu soal rahasia kategori mudah, sedang, dan sulit (15 buah)
- i) 1 set kartu jawaban (30 buah)

Konsep *Dart Game Accounting* merupakan penerapan *dart game* umum yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini siswa ditugaskan untuk melempar anak panah (*dart*) menuju papan *dart* (*dart board*) yang telah dipersiapkan. *Dart Game Accounting* menyediakan materi dan soal-soal latihan. Pada setiap soal latihan terdapat *point* yang akan didapat siswa apabila mampu menjawab soal dengan benar, sedangkan soal yang tidak bisa dijawab dengan benar maka mendapatkan *point* -1. Besarnya *point* yang didapatkan siswa disesuaikan dengan hasil lemparan anak panah yang menempel. Papan *Dart Board Accounting* mempunyai kolom angka dari 1-20 yang menandakan *point* yang akan diterima dan mempunyai empat warna yang disesuaikan warnanya menjadi satu kotak rahasia di warna hitam serta tiga kategori soal yaitu: warna hijau menandakan kategori soal mudah, merah menandakan sedang dan kuning menandakan sulit. Papan *Dart Board Accounting* juga memiliki titik tengah berwarna merah yang menandakan bonus *point* 20 tanpa mengerjakan soal.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah konsep produk jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi materi mengelola dana kas kecil dengan menggunakan bantuan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dalam proses pembelajaran. Pembuatan RPP dimulai dari mencantumkan

identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Materi dalam *Dart Game Accounting* sudah disesuaikan dengan kompetensi yang ada.

Pembelajaran dokumen dana kas kecil dilakukan selama dua jam pelajaran. Langkah-langkah pembelajaran terdiri atas kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (80 menit) dan kegiatan penutup (25 menit). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 134.

3) Menyusun Kisi-kisi Instrumen Angket Penilaian Produk

Kisi-kisi instrumen angket penelitian ini ditujukan kepada ahli materi (dosen Akuntansi FE UNY), ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), guru akuntansi SMK (guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dan siswa (siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten).

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi. Setelah pembuatan produk selesai kemudian tahap selanjutnya yaitu validasi kegunaan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, praktisi pembelajaran atau guru dan siswa. Kemudian dilakukan

perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

1) Pembuatan Produk

Pembuatan produk ini merupakan pengembangan dari produk permainan *dart board* yang diperjualbelikan dipasaran, diawali dengan mendesain ulang produk menggunakan aplikasi *Corel Draw X6*. Papan *dart (dart board)* didesain berbentuk lingkaran dengan diameter 32cm dan komposisi warna diatur ulang agar komposisi warna lebih seimbang antara warna hijau, kuning, merah, dan hitam. Peneliti juga membuat beberapa kartu berbentuk persegi panjang yang digunakan dalam produk *Dart Game Accounting*. Jumlah dan ukuran kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah peraturan permainan
- b) 5 buah tempat kartu soal mudah (hijau) @ 9 x 15 cm
- c) 5 buah tempat kartu soal sedang (kuning) @ 9 x 15 cm
- d) 5 buah tempat kartu soal sulit (merah) @ 9 x 15 cm
- e) 15 buah tempat kartu soal rahasia (hitam) @ 9 x 15 cm
- f) 30 buah kartu soal @ 8,5 x 14,5 cm
- g) 30 buah kartu jawaban @ 8,5 x 14,5 cm

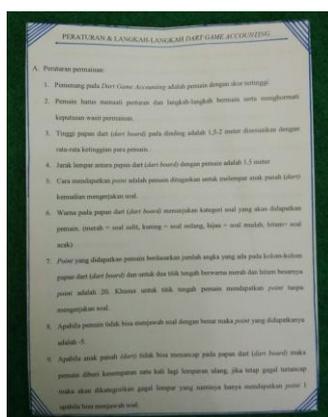
Pembuatan produk media berlangsung selama satu bulan dari bulan Januari 2017 – Februari 2017. Setelah desain papan *dart (dart board)* selesai kemudian dicetak di kertas *sticker*

kemudian di tempelkan pada papan *dart* (*dart board*) yang diperjualbelikan di pasaran. Tempat kartu soal terbuat dari kertas manila sedangkan kartu soal, kartu jawaban, dan peraturan permainan dicetak menggunakan kertas HVS putih. Tempat kartu soal, kartu soal, kartu jawaban, dan peraturan permainan dipotong-potong kemudian di kemas.

Berikut ini tampilan media sebelum divalidasi:



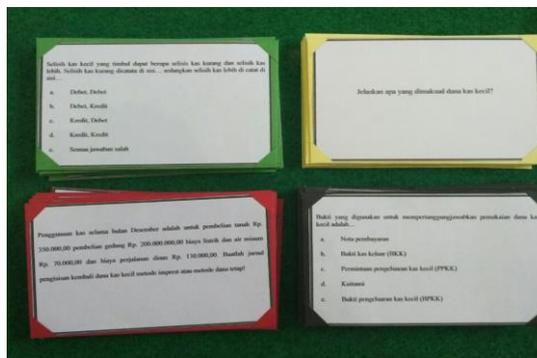
Gambar 4. Papan *Dart Game Accounting*



Gambar 5. Peraturan Permainan



Gambar 6. Tempat Kartu Soal dan Jawaban



Gambar 7. Kartu Soal



Gambar 8. Kartu Jawaban

2) Validasi Ahli

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajar.

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. (Dosen Akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek desain pembelajaran. Peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan sangat kurang baik). Angket untuk ahli materi memiliki 18 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 188. Tabel 15 berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek desain pembelajaran oleh ahli materi.

Tabel 15. Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Materi

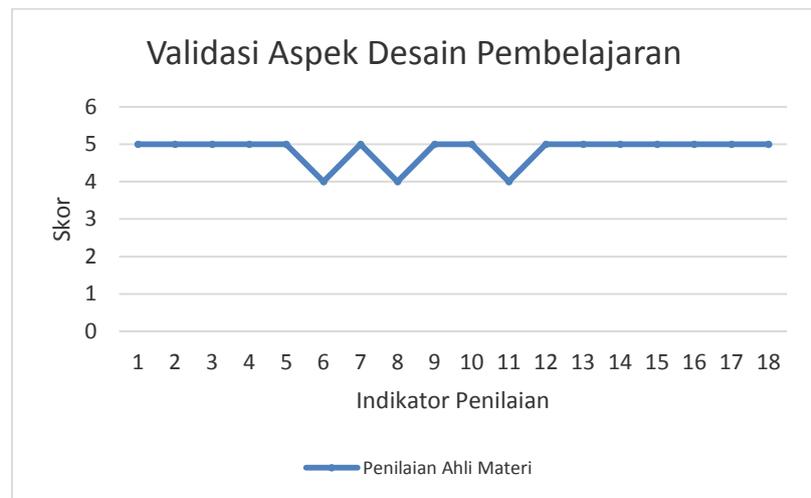
No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Desain Pembelajaran	4,80
	Kategori	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek desain pembelajaran oleh ahli materi diperoleh skor 4,80. Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan

sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran.

Berdasarkan tabel 15 skor penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 9. Validasi Aspek Desain Pembelajaran oleh Ahli Materi

Keterangan:

1. Kesesuaian materi
2. Kesesuaian materi
3. Kesesuaian materi
4. Kesesuaian materi
5. Kontekstual dan aktualitas
6. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
7. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
8. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
9. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
10. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
11. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
12. Kedalaman materi
13. Kemudahan untuk dipelajari
14. Kejelasan uraian
15. Ketetapan alat evaluasi
16. Ketetapan alat evaluasi
17. Ketetapan alat evaluasi
18. Pemberian umpan balik terhadap hasil belajar

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran yang dijadikan dasar untuk memperbaiki produk pada tahap revisi. Saran yang diberikan adalah menambah variasi soal dan membenarkan kunci jawaban yang masih salah. Sedangkan komentar yang diberikan oleh ahli materi adalah semoga dengan metode pembelajaran akuntansi yang menarik membuat akuntansi semakin mudah dipelajari dan menyenangkan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan “Layak untuk diujicobakan”.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dra. Sumarsih, M.Pd. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan sangat kurang baik). Angket untuk ahli media memiliki 20 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 192. Tabel 16 berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media.

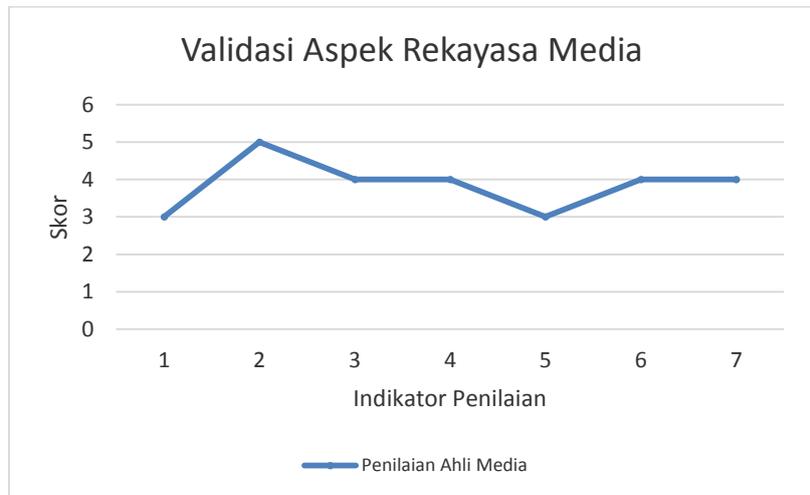
Tabel 16. Rekapitulasi Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Rekayasa Media	3,86
2	Aspek Komunikasi Visual	3,92
Kategori		Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media diperoleh rerata skor 3,90. Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, hasil validasi ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

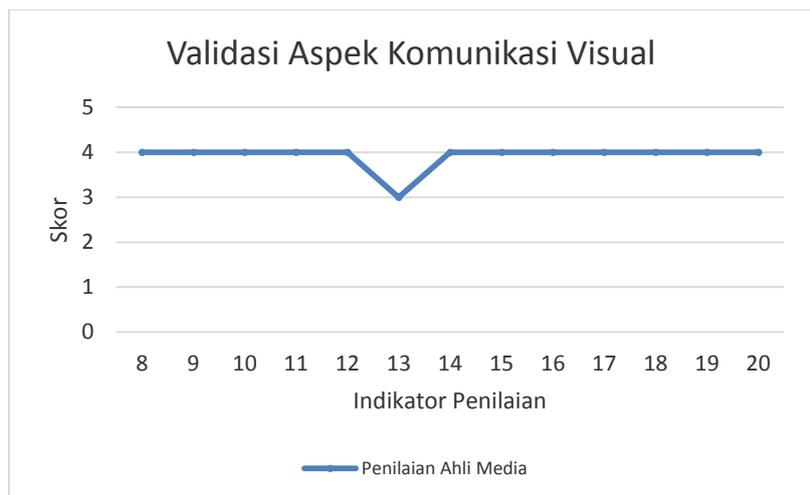
Berdasarkan tabel 16 skor penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 10. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media

Keterangan:

1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan
2. Kreativitas
3. *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
4. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
5. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami
6. *Reusable* (dapat dimanfaatkan kembali)
7. Ketepatan media dengan materi



Gambar 11. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh ahli Media

Keterangan:

1. Komunikatif

2. Ukuran media
3. Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa
4. Pemilihan jenis huruf dalam media
5. Kesesuaian ukuran huruf
6. Ketepatan penempatan angka dalam media
7. Kesesuaian ukuran angka
8. Komposisi warna dalam media
9. Keserasian pemilihan warna
10. Kerapian desain
11. Kemenarikan desain
12. Pengaturan tata letak
13. Desain logo (menarik)

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan saran yang dijadikan dasar untuk memperbaiki produk pada tahap revisi. Saran yang diberikan adalah untuk memperbaiki konsep pemberian *point* permainan pada titik tengah yang dinilai kurang tepat. Selain memberikan saran perubahan pemberian *point* pada titik tengah, ahli media juga memberikan saran untuk membagikan kertas peraturan permainan kepada siswa. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan “Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran”.

c) Validasi praktisi pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Nurhayati, S.Pd. (guru Akuntansi kelas X Keungan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten). Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Peneliti menggunakan angket jenis skala

Likert dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan sangat kurang baik). Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 15 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 196. Tabel 17 berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual oleh praktisi pembelajaran.

Tabel 17. Rekapitulasi Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran

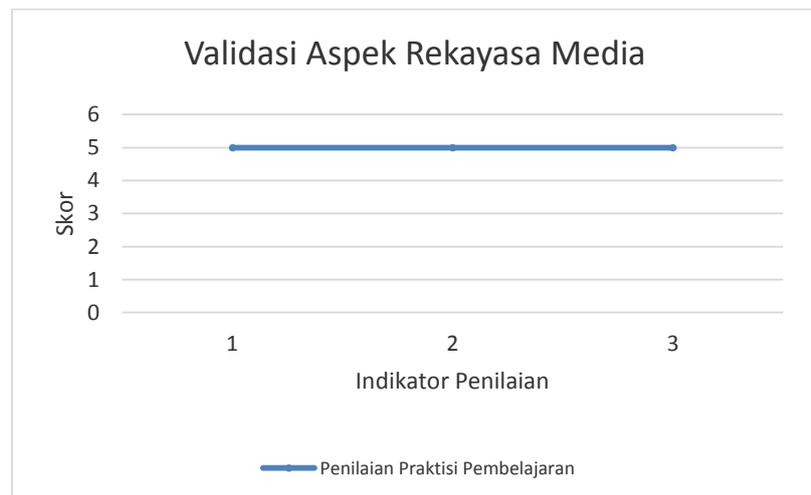
No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Rekayasa Media	5,00
2	Aspek Desain Pembelajaran	4,00
3	Aspek Komunikasi Visual	4,00
Kategori		Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 17 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual oleh praktisi pembelajaran diperoleh rerata skor 4,20. Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, hasil validasi praktisi pembelajaran pada aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran

ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Hasil validasi dari praktisi pembelajaran menunjukkan “Layak untuk diujicobakan”.

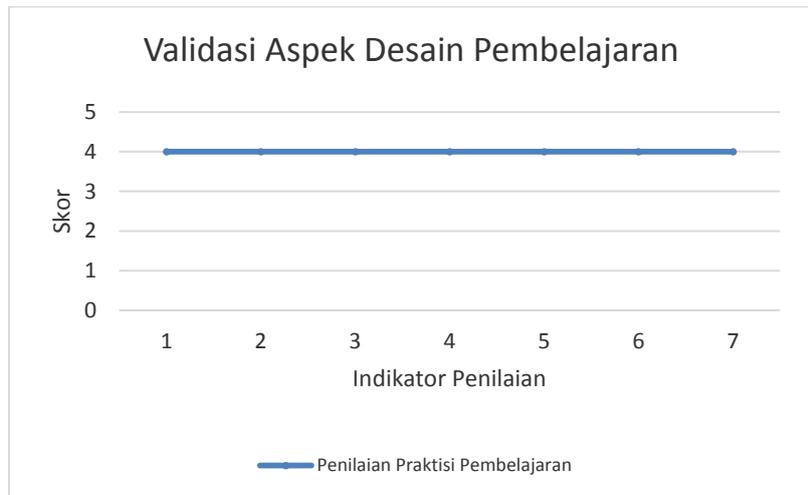
Berdasarkan tabel 17 rekapitulasi penilaian praktisi pembelajaran pada aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 12. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan:

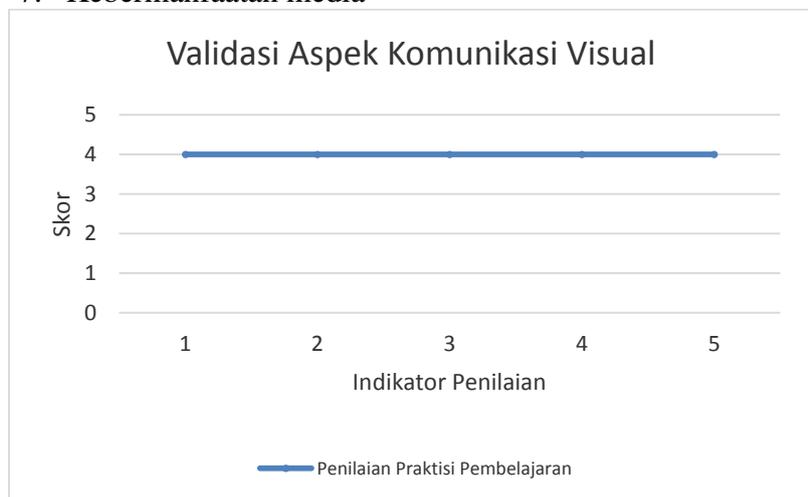
1. *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
2. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
3. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami



Gambar 13. Validasi Aspek Desain Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan:

1. Konstektual
2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
4. Tingkat kesukaran soal
5. Variasi soal
6. Kebenaran kunci jawaban
7. Kebermanfaatan media



Gambar 14. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan:

1. Komunikatif
2. Tampilan media
3. Kemenarikan media
4. Kerapian desain

5. Kemenarikan desain

Berdasarkan hasil validasi masing-masing validator terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting*, diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator pada tabel berikut ini.

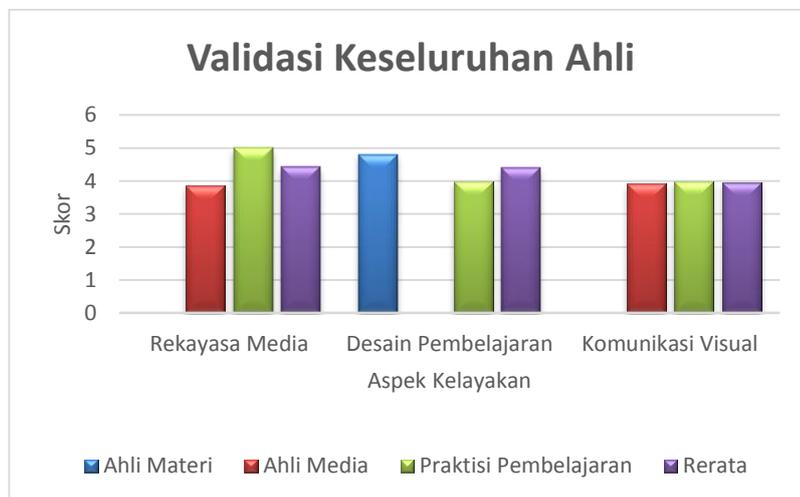
Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Rerata	Nilai	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media		3,86	5,00	4,43	A	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	4,80		4,00	4,40	A	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual		3,92	4,00	3,96	B	Layak
Rerata Skor Keseluruhan					4,26	A	Sangat Layak

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Tabel 18 menunjukkan bahwa rerata skor aspek rekayasa media menduduki peringkat pertama yaitu 4,43. Peringkat kedua diperoleh pada aspek desain pembelajaran yaitu 4,40 dan posisi ketiga terletak pada aspek komunikasi visual yaitu 3,93. Rerata skor keseluruhan (X) yaitu 4,26 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, media pembelajaran *Dart Game Accounting* mendapat nilai “A” dengan kategori

“Sangat Layak”. Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan ahli jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 15. Validasi Keseluruhan Ahli

3) Revisi

Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli pada tahap validasi.

a) Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Pada penelitian ini ahli materi menyarankan untuk menambah variasi soal dan membenarkan kunci jawaban yang masih salah. Berdasarkan saran perbaikan tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan dengan membenarkan kunci jawaban yang masih salah dan menambah jumlah soal yang awalnya berjumlah 10

soal disetiap kategori soal menjadi 15 soal disetiap kategori soal, sehingga jumlah total soal yang awalnya 30 soal ditambah menjadi 45 soal. Perbaikan jumlah soal dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 200.

b) Revisi ahli media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan saran terkait media. Saran dari ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media. Pada penelitian ini ahli media menyarankan untuk memperbaiki konsep pemberian *point* permainan pada titik tengah yang dinilai kurang tepat. Dari saran tersebut, kemudian peneliti merubah konsep pemberian *point* pada titik tengah yang awalnya mendapatkan *point* 20 tanpa mengerjakan soal dirubah menjadi pemberian *point* 20 apabila siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah didapatkan selama pembelajaran. Selain memberikan saran perubahan pemberian *point* pada titik tengah, ahli media juga memberikan saran untuk membagikan kertas peraturan permainan kepada siswa.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi, Pada tahap ini produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk yang ditujukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan pada kelompok yang lebih besar (uji coba lapangan). Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 6 siswa yang dipilih berdasarkan peringkat prestasi belajar dengan mengambil kategori pintar sedang dan kurang. Dari 6 siswa yang terpilih kemudian dibentuk 3 kelompok dengan pembagian masing-masing 2 siswa dalam satu kelompok dan guru menjadi juri untuk mencoba menggunakan media yang dikembangkan.

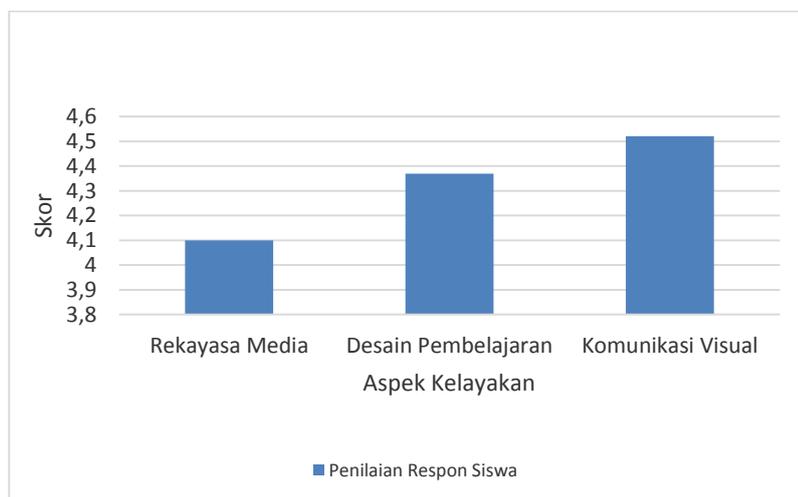
Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian siswa terhadap media dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil (lampiran 17 halaman 212) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 19. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor
1	Aspek Rekayasa Media	123	4,10
2	Aspek Desain Pembelajaran	105	4,37
3	Aspek Komunikasi Visual	217	4,52
Rerata Skor			4,33
Kategori			Sangat Layak

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 19 diketahui bahwa penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual memperoleh rerata skor 4,33 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 16. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

2) Uji coba lapangan

Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 21 siswa. Dari 15 siswa kemudian dibentuk 3 kelompok dengan pembagian masing-masing 5 siswa dalam satu kelompok untuk mencoba menggunakan media yang dikembangkan.

Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian siswa terhadap media dilihat dari aspek pembelajaran,

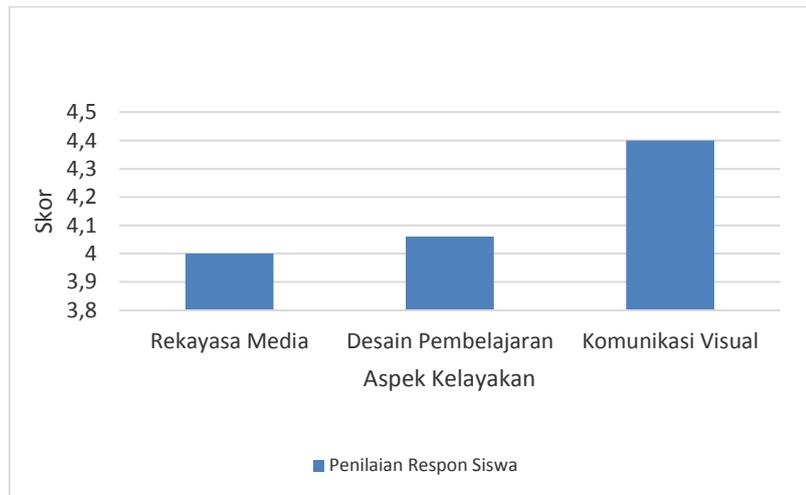
aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan (lampiran 18 halaman 214) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 20. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor
1	Aspek Rekayasa Media	300	4,00
2	Aspek Desain Pembelajaran	244	4,06
3	Aspek Komunikasi Visual	528	4,40
Rerata Skor			4,15
Kategori			Layak

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 20 diketahui bahwa penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual memperoleh rerata skor 4,15 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Hasil rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba lapangan jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 17. Rekapitulasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap kelima peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yaitu meningkatkan Motivasi Belajar kompetensi mengelola kas kecil. Evaluasi ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar setelah penggunaan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil. Pada tahap evaluasi dilaksanakan uji efektivitas produk dan analisis angket Motivasi Belajar.

1) Uji Efektivitas Produk

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji efektivitas produk dengan cara membandingkan prestasi belajar menggunakan eksperimen (*before-after*). Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *pre test* dengan hasil

post test. Berdasarkan daftar nilai *pre test* dan *post test* (lampiran 23 halaman 228) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 21. Rekapitulasi Nilai Pre Test dan Post Test

Pembanding	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Rata-rata Kelas	1545	1625
Ketuntasan Siswa	73,57	77,38
Jumlah Siswa Tuntas KKM	6	11

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 21 diketahui bahwa terjadi peningkatan baik dari segi rata-rata kelas maupun dari nilai ketuntasan siswa yang di atas KKM. Jumlah siswa yang tuntas KKM juga meningkat dari 6 siswa menjadi 11 siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Dart Game Accounting* diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji efektivitas produk media *Dart Game Accounting* tersebut efektif.

2) Analisis Angket Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran Motivasi Belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala *Likert*. Angket berisi 20 butir pernyataan dengan rincian 17 butir pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif. Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah media diketahui kelayakannya dan dapat diterapkan. Pengisian angket Motivasi Belajar awal dilaksanakan sebelum peneliti menerapkan pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*, sedangkan

pengisian angket Motivasi Belajar akhir dilaksanakan setelah peneliti menerapkan pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar dilaksanakan dengan menggunakan *gain score*.

2. Penilaian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Hasil validasi kelayakan pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* secara keseluruhan memperoleh rata-rata 4,26 dengan kategori Sangat Layak (tabel 18). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi secara lengkap ditunjukkan pada lampiran 10 halaman 188. Penilaian kelayakan oleh ahli materi berdasarkan aspek pembelajaran ditinjau dengan 18 butir pernyataan. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa 15 butir pernyataan aspek pembelajaran tergolong sangat baik dan 3 butir pernyataan tergolong baik. Tabel 22 dibawah ini menyajikan rerata skor hasil penilaian ahli materi dari aspek pembelajaran yang dikonversikan ke dalam nilai skala lima.

Tabel 22. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Rerata Skor	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,80	A	Sangat Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 22 diketahui bahwa Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,80**. Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

Saran perbaikan untuk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dari ahli materi adalah untuk menambah variasi soal. Sebelum revisi, Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* hanya berisi 10 soal di masing-masing kategori soal (mudah, sedang, dan sulit) sehingga total soal adalah 30. Dari saran tersebut, kemudian peneliti menambah jumlah soal menjadi 15 soal di masing-masing kategori soal sehingga total soal adalah 45 soal. Selain memberikan saran untuk menambah jumlah soal pada Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*, ahli materi juga memberi saran untuk membenarkan jawaban soal yang masih salah.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Hasil validasi dari ahli media secara lengkap ditunjukkan pada lampiran 11 halaman 192. Penilaian kelayakan media ditinjau dari 20 butir pernyataan yang terdiri dari 7 butir pernyataan dalam aspek rekayasa media dan 13 butir pernyataan dalam aspek komunikasi visual. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual termasuk dalam kategori Layak. Aspek rekayasa Media memperoleh rata-rata 3,86 dan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata 3,92. Hasil penilaian aspek rekayasa media dari ahli media menunjukkan bahwa 2 butir pernyataan aspek rekayasa media tergolong cukup, 4 butir pernyataan aspek rekayasa media tergolong baik dan 1 butir pernyataan aspek rekayasa media tergolong sangat baik. Sedangkan hasil penilaian aspek komunikasi visual dari ahli media menunjukkan bahwa 1 butir pernyataan aspek komunikasi visual tergolong cukup dan 12 butir pernyataan aspek komunikasi visual tergolong baik. Tabel 22 dibawah ini menyajikan rerata skor hasil penilaian ahli media dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual yang dikonversikan ke dalam nilai skala lima.

Tabel 23. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Rerata Skor	Nilai	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	3,86	B	Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	3,92	B	Layak
	Rerata	3,90	B	Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 23 diketahui bahwa Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan ditinjau aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media secara keseluruhan diperoleh rerata skor **3,90**. Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

Saran perbaikan untuk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dari ahli media adalah untuk memperbaiki konsep pemberian *point* permainan pada titik tengah yang dinilai kurang tepat. Sebelum revisi, pemberian *point* pada titik tengah papan *Dart Game Accounting* adalah bonus 20 tanpa perlu menjawab soal. Dari saran tersebut, kemudian peneliti merubah konsep pemberian *point*

pada titik tengah yaitu dengan pemberian *point* 20 apabila siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah didapatkan selama pembelajaran. Selain memberikan saran perubahan pemberian *point* pada titik tengah, ahli media juga memberikan saran untuk membagikan kertas peraturan permainan kepada siswa.

c. Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Hasil validasi dari praktisi pembelajaran secara lengkap ditunjukkan pada lampiran 12 halaman 196. Penilaian kelayakan media ditinjau dari 15 butir pernyataan yang terdiri dari 3 butir pernyataan dalam aspek rekayasa, 7 butir pernyataan dalam aspek desain pembelajaran, dan 5 butir pernyataan dalam aspek komunikasi visual. Hasil penilaian dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa aspek rekayasa media termasuk dalam kategori Sangat Layak, sedangkan aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual termasuk dalam kategori Layak. Aspek rekayasa media memperoleh rata-rata 5,0, sedangkan aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata 4,0. Hasil penilaian aspek rekayasa media dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa 3 butir pernyataan aspek rekayasa media tergolong sangat baik, 7 butir pernyataan aspek desain pembelajaran tergolong sangat baik, 7 butir pernyataan aspek desain pembelajaran tergolong baik dan 5 butir pernyataan aspek komunikasi visual

tergolong baik. Tabel 24 dibawah ini menyajikan rerata skor hasil penilaian praktisi pembelajaran dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual yang dikonversikan ke dalam nilai skala lima.

Tabel 24. Rekapitulasi Rerata Skor dan Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Kelayakan	Rerata Skor	Nilai	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	5,0	A	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	4,0	B	Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	4,0	B	Layak
	Rerata	4,20	B	Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 24 diketahui bahwa Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan ditinjau aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual oleh praktisi pembelajaran secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,20**. Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan pada penelitian pengembangan ini. Penilaian siswa terhadap media berfungsi untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap implementasi Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dari segi materi dan mediana. Siswa melakukan penilaian terhadap aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara lengkap bisa dilihat pada lampiran 17 halaman 212.

- a. Penilaian aspek pembelajaran terdiri dari lima butir pernyataan yang memperoleh rerata skor **4,10** dengan kategori **Layak**. Semua butir dinilai Layak yaitu “kesesuaian materi dengan kompetensi dasar”, “kelengkapan cakupan soal”, “Bahasa soal untuk dipahami”, kejelasan uraian soal” dan “ketepatan kunci jawaban dengan soal”.
- b. Penilaian aspek rekayasa media terdiri dari empat butir pernyataan yang memperoleh rerata skor **4,375** dengan kategori **Sangat Layak**. Tiga butir pernyataan dinilai Sangat Layak yaitu “mudah disimpan”, “mudah digunakan”, dan “kejelasan petunjuk penggunaan media”. Sedangkan satu butir pernyataan dinilai Layak yaitu “pengemasan media”.

c. Penilaian aspek komunikasi visual terdiri dari delapan butir pernyataan yang memperoleh rerata skor **4,52** dengan kategori **Sangat Layak**. Keempat butir pernyataan dinilai Sangat Layak yaitu “pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan”, “pengaturan jarak”, “kerapian desain”, dan “kemenarikan desain”. Sedangkan keempat butir pernyataan dinilai Layak yaitu “komunikatif”, “keterbacaan teks”, “pengaturan tata letak” dan “keserasian warna”.

Sedangkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan secara lengkap bisa dilihat pada lampiran 18 halaman 214.

- a. Penilaian aspek pembelajaran terdiri dari enam butir pernyataan yang memperoleh rerata skor **4,00** dengan kategori **Layak**. Satu butir dinilai Sangat Layak yaitu “kesesuaian materi dengan kompetensi dasar”. Sedangkan keempat butir dinilai Layak yaitu “kelengkapan cakupan soal”, “Bahasa soal untuk dipahami”, kejelasan uraian soal” dan “ketepatan kunci jawaban dengan soal”.
- b. Penilaian aspek rekayasa media terdiri dari empat butir pernyataan yang memperoleh rerata skor **4,06** dengan kategori **Layak**. Kedua butir pernyataan dinilai Sangat Layak yaitu “kejelasan petunjuk penggunaan media” dan “pengemasan media”. Sedangkan kedua butir pernyataan dinilai Layak yaitu “mudah disimpan” dan “mudah digunakan”.

- c. Penilaian aspek komunikasi visual terdiri dari delapan butir pernyataan yang memperoleh rerata skor **4,40** dengan kategori **Sangat Layak**. Semua butir pernyataan dinilai Sangat Layak yaitu “komunikatif”, “pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan”, “pengaturan jarak”, “keterbacaan teks”, “pengaturan tata letak”, “keserasian warna”, “kerapian desain”, dan “kemenarikan desain”.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,33** (tabel 19) dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,15** (tabel 20). Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “**A**” dengan kategori “**Sangat Layak**” dan uji coba lapangan terletak pada rentang $3,40 > X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

4. Peningkatan Motivasi Belajar setelah Penggunaan Media *Dart Game Accounting*

Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

$$g = \frac{84,71 - 76,38}{100 - 76,38}$$

$$g = \frac{8,33}{23,62}$$

$$g = 0,35$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk dalam kategori **sedang** karena nilai *gain* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, sesuai dengan teori yang Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model *ADDIE* terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”, dalam

penelitian juga menggunakan pengembangan model *ADDIE* sampai tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*).

Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dimulai tahap *analysis*, setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Tahap selanjutnya *design*, peneliti merancang konsep media yang meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan menyusun kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Tahap selanjutnya *development*, pembuatan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* oleh para ahli. Ahli materi menilai kualitas materi yang ada dalam media sedangkan ahli media menilai pengembangan media, dan praktisi pembelajaran menilai dari segi materi dan media. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran berurutan mendapatkan kategori sangat layak, layak, dan layak. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli sehingga diperoleh Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK. Setelah melakukan perbaikan. Tahap selanjutnya *implementation*, Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan

melalui dua tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tahap terakhir yaitu *evaluation*, pada tahap ini peneliti melaksanakan uji efektivitas dan menganalisis angket Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar pada kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan ini dipilih karena model *ADDIE* terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Model pengembangan ini akan lebih menghasilkan media pembelajaran yang bagus apabila dalam tahap-tahap pengembangannya ditambah dengan tahap uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji efektivitas produk seperti yang dilakukan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.

b. Kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinilai kelayakannya oleh satu orang ahli materi (Dosen Akuntansi FE UNY), satu orang ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), dan satu orang praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten). Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 17 diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,26 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Hasil penilaian media tersebut sesuai dengan pendapat Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) yang menyatakan penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” memberikan implikasi bahwa media dapat

dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Media Pembelajaran dapat di implementasikan setelah mendapatkan penilaian validasi produk dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak, seperti pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang mendapatkan rerata skor penilaian keseluruhan ahli sebesar 4,26 yang masuk kedalam nilai A kategori Sangat Layak sehingga media tersebut layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.

c. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting* dilaksanakan pada tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinilai oleh siswa selaku sasaran produk. Berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,33** (tabel 19) dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,15** (tabel 20). Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”

dan uji coba lapangan terletak pada rentang $3,40 > X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”.

Hasil penilaian siswa terhadap media *Dart Game Accounting* sesuai dengan pendapat Sukardjo (2005: 53) menyatakan suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal b atau dalam kategori layak. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” memberikan implikasi bahwa setelah media layak untuk di implementasikan kemudian media tersebut dinilai kembali oleh siswa sebagai sasaran produk. Media dapat dikatakan layak untuk diterapkan apabila mendapatkan penilaian siswa dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak, seperti pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang mendapatkan rerata skor penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 4,24 yang masuk kedalam nilai A kategori Sangat Layak sehingga media tersebut layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.

d. Peningkatan Motivasi Belajar setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan Motivasi Belajar sebesar 8,33% dari 76,38% (sebelum penggunaan media pembelajaran) dan meningkat menjadi 84,71% (sesudah penggunaan media pembelajaran). Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* $0,3 \leq g \leq 0,7$.

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Azhar Arsyad (2011: 25) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2011: 169) bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan Motivasi Belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah Motivasi Belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih

meningkat. Peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dengan pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan Motivasi Belajar sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum menggunakan media pembelajaran) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah menggunakan media pembelajaran).

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya inovasi dan kreativitas praktisi pembelajar dalam penggunaan media pembelajaran, Motivasi Belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, diperlukan variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti media pembelajaran yang menerapkan konsep belajar dengan bermain dapat menarik

perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola dana kas kecil dapat digunakan kembali pada kompetensi lain dengan sedikit modifikasi pada materi dan kumpulan soal.

C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian terbatas pada satu kelas yaitu kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.
2. Waktu pelaksanaan Uji efektivitas dan pengisian angket Motivasi Belajar dilaksanakan pada waktu yang bersamaan. Akan lebih baik jika dilaksanakan pada waktu yang berbeda dimana uji efektivitas terlebih dahulu untuk mengetahui keefektivan produk dan dilanjutkan dengan pengisian angket Motivasi Belajar untuk mengetahui keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.
3. Angket Motivasi Belajar mengadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Hal ini dikarenakan subjek penelitian tidak memenuhi syarat untuk uji validitas dan reabilitas.

4. Media yang dikembangkan masih sederhana khususnya pada bagian detail desain, sehingga masih perlu adanya perbaikan desain untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa.
5. Apabila dalam penerapan media pembelajaran *Dart Game Accounting* tidak diimbangi dengan kemampuan pengelolaan kelas yang baik maka dapat membuat suasana kelas menjadi gaduh dan tidak kondusif untuk proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut:
 - a. *Analysis*. Didasarkan pada analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi mengelola kas kecil adalah Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.
 - b. *Design*. Pada tahap ini menghasilkan konsep permainan dan rancangan desain Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Pada tahap ini juga menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kisi-kisi instrument angket penilaian media *Dart Game Accounting*.
 - c. *Development*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian validasi dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dan sudah direvisi sesuai dengan saran para ahli, sehingga Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* siap di implementasikan.
 - d. *Implementation*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sudah melewati tahap

penilaian dari siswa baik dari tahap uji kelompok kecil maupun uji coba lapangan.

- e. *Evaluation*. Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yaitu mengukur efektivitas dan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Dari hasil uji efektivitas, media *Dart Game Accounting* dinilai efektif. Dari hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*, media *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori sedang.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil berdasarkan penilaian Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,80 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian Ahli Media diperoleh rerata skor 3,90 yang termasuk dalam kategori Layak, dan penilaian Praktisi Pembelajaran diperoleh rerata skor 4,20 termasuk dalam kategori Layak. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,26 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.

3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,33** terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “**A**” dengan kategori “**Sangat Layak**” dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,15** terletak pada rentang $3,40 > X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.
4. Peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dapat dilihat dari hasil analisis angket Motivasi Belajar yang mengalami peningkatan sebesar 8,33% dari 76,38% (sebelum penggunaan media pembelajaran) menjadi 84,71% (sesudah penggunaan media pembelajaran). Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan.

Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang terkandung dalam Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* tidak hanya sebatas pada kompetensi mengelola kas kecil, tetapi juga dapat digunakan hingga seluruh kompetensi yang ada pada mata pelajaran akuntansi.
2. Penerapan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga mengetahui perbedaan tingkat Motivasi Belajar siswa.
3. Perlu dilakukan perbaikan angket Motivasi Belajar agar hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan pengamatan menunjukkan hasil yang relatif sama dengan hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan angket.
4. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dikemas (packaging) secara khusus sehingga media pembelajaran ini mempunyai nilai ekonomi dan dapat diperjual-belikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Nur Isnaini. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Arief Sadiman, dkk, (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Hamzah B. Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka PT Bumi Aksara.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nanang Yulianto (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Pipin Marfia Susanti. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*: UNY.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran> pada tanggal 9 Desember 2016.
- Rudi S. dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

LAMPIRAN

TAHAP ANALISIS (*ANALYSIS*)

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi
Kompetensi Mengelola Kas Kecil

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Mengelola Kas Kecil

NAMA SEKOLAH : SMK MUH. I PRAMBANAN KLATEN
 NAMA MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan Akuntansi
 KELAS/SEMESTER : X / 2
 STANDAR KOMPETENSI : Mengelola Kas kecil
 KODE KOMPETENSI : 119-KK-03
 ALOKASI WAKTU : 38

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER
					TM	PS	PI		
1. Mendeskripsikan administrasi dana kas kecil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menyiapkan peralatan dan dokumen kas kecil yang dibutuhkan ▪ Dapat menyiapkan penggunaan dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prosedur pengelolaan kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menguraikan prosedur pengelolaan kas kecil ▪ Menyiapkan pengelolaan-an administrasi dana kas kecil secara lengkap 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	2	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi Menengah • Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
2. Menghitung mutasi dana kas kecil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat mengidentifikasi saldo awal kas kecil ▪ Dapat Mengidentifikasi bukti pema-kaian dana kas kecil ▪ Dapat menghitung pe-makaian dana kas kecil ▪ Dapat menghitung sisa dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen/bukti pemakai-an dana kas kecil ▪ Penghitungan fisik dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi saldo awal kas kecil ▪ Mengidentifikasi bukti pema-kaian dana kas kecil ▪ Menghitung pe-makaian dana kas kecil ▪ Menghitung sisa dana kas kecil ▪ Teliti menghitung mutasi dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	6	2(8)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi Menengah • Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
3. Menghitung selisih dana kas kecil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menghitung selisih dana kas kecil ▪ Dapat memverifikasi selisish dana kas kecil ▪ Dapat menentukan kewajaran selisih dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selisih dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghitung selisih dana kas kecil ▪ memverifikasi selisish dana kas kecil ▪ menentukan kewajaran selisih dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	4	2(4)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi Menengah • Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah

4. Mengisi dana kas kecil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menghitung jumlah kas kecil yang diisikan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen/bukti pemakaian dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghitung jumlah kas kecil yang diisikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	4	2(4)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi Menengah • Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
5. Membukukan mutasi dan selisih dana kas kecil	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat mencatat bukti pemakaian dana kas kecil ▪ Dapat mencatat selisih dana kas kecil ▪ Dapat mencatat pengisian kembali dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode pencatatan dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencatat bukti pemakaian dana kas kecil ▪ Mencatat selisih dana kas kecil ▪ Mencatat pengisian kembali dana kas kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Tertulis • Observasi • Praktek 	4	2(4)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Akuntansi Menengah • Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah

Mengetahui
Kepala Sekolah

Prambanan Juli 2016
Guru Mata Pelajaran
1. Septiani Yulian H, SE :.....
2. Nurhayati, S.Pd :.....

Drs. Sukardi
NBM 700.506

TAHAP PERANCANGAN (*DESIGN*)

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)

Isi Materi dalam Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*:

Lampiran 3. Materi Kompetensi Mengelola Kas Kecil

Lampiran 4. Kumpulan Soal dan Kunci Jawaban
Kompetensi Mengelola Kas Kecil

Instrumen Angket Validasi:

Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Praktisi
Pembelajaran

Lampiran 8. Instrumen Angket Validasi Penilaian Siswa
pada Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 9. Instrumen Angket Validasi Penilaian Siswa
pada Uji Coba Lapangan

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

- I. Satuan Pendidikan : SMK MUHAMMADIYAH I PRAMBANAN
- Kelas/Semester : X (Sepuluh) / Genap
- Program Studi Keahlian : Keuangan
- Kompetensi Keahlian : Akuntansi
- Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Akuntansi
- Pertemuan ke : 4
- Durasi Pembelajaran : 3 jam @ 45 menit
- II. Standar Kompetensi : Mengelola Dokumen Dana Kas Kecil
- III. Kompetensi Dasar : Menghitung Mutasi Dana Kas Kecil
- IV. Indikator :
1. Mampu mengidentifikasi saldo awal kas kecil
 2. Mampu mengidentifikasi bukti pemakaian dana kas kecil
 3. Mampu menghitung pemakaian dana kas kecil
 4. Mampu menghitung sisa dana kas kecil
- V. Tujuan Pembelajaran :
- Setelah pembelajaran ini siswa diharapkan:
1. Dapat mengidentifikasi saldo awal kas kecil
 2. Dapat mengidentifikasi bukti pemakaian dana kas kecil
 3. Dapat menghitung pemakaian dana kas kecil
 4. Dapat menghitung sisa dana kas kecil

VI. Materi Ajar :

1. Bukti atau Dokumen Dana Kas Kecil

a. Pembentukan dana kas kecil

Dokumen yang digunakan yaitu surat keputusan dari pejabat yang berwenang, bukti kas keluar, dan cek.

b. Pemakaian dana kas kecil

Dokumen yang digunakan yaitu permintaan pemakaian kas kecil, bukti pengeluaran kas kecil, dan dokumen pendukung.

c. Pengisian kembali dana kas kecil

Dokumen yang digunakan yaitu permintaan pengisian kembali kas kecil, bukti pengeluaran kas kecil, bukti kas keluar, dan dokumen pendukung.

2. Metode Pencatatan Dana Kas Kecil

a. Metode Dana Tetap

Dalam metode ini jumlah dana kas kecil selalu tetap, sesuai dengan yang ditetapkan sehingga tidak setiap pengeluaran dicatat dalam kas kecil.

b. Metode Dana Berfluktuasi

Dalam metode ini dana berfluktuasi, jumlah saldo kas kecil relatif berubah-ubah selama periode berjalan. Setiap pengeluaran dicatat dalam jurnal sehingga mengakibatkan saldo rekening kas kecil berkurang.

3. Menghitung Mutasi Dana Kas kecil dan Sisa Dana Kas Kecil

Penghitungan mutasi dana kas kecil disesuaikan dengan metode pencatatan kas kecil yang digunakan. Perhitungan jumlah pemakaian dana kas kecil dan sisa dana kas kecil disesuaikan dengan pengeluaran pengeluaran transaksi dana kas kecil dengan menjumlahkan seluruh pengeluaran kemudian mengurangkannya pada saldo dana kas kecil, sehingga akhirnya didapat sisa dana kas kecil.

VII. Metode Pembelajaran :

Team Accelerated Instruction

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin siswa untuk berdoa. b. Guru menanyakan kabar siswa, dan memeriksa kehadiran siswa. c. Apersepsi, guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dan yang berhubungan dengan materi pokok yang akan diberikan.	30 menit

	<p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p> <p>e. Guru menyampaikan arti penting materi mengenai menghitung selisih dana kas kecil.</p> <p>f. Guru memberikan tes awal (<i>pre-test</i>) kepada siswa.</p>	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <p>1) Guru menjelaskan secara singkat materi mengenai menghitung selisih dan kas kecil.</p> <p>2) Guru memberikan handout materi menghitung selisih dana kas kecil kepada siswa.</p> <p>3) Siswa membaca handout materi yang diberikan guru.</p> <p>b. Elaborasi Siswa dibagi dalam kelompok kecil. Guru memberi soal melalui media pembelajaran <i>Dart Game Accounting</i>. Siswa dapat berdiskusi dengan kelompoknya dalam mengerjakan soal.</p> <p>c. Konfirmasi</p>	80 menit

	<p>1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dalam menyelesaikan soal yang belum terjawab atau masih salah.</p> <p>2) Guru memberi umpan balik yang positif dan penguatan kepada siswa.</p> <p>3) Guru memberikan motivasi kepada siswa yang masih belum berpartisipasi secara aktif.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Siswa mengerjakan tes akhir (<i>post-test</i>).</p> <p>b. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</p> <p>c. Tindak Lanjut Guru menyampaikan materi pertemuan yang akan datang yaitu menghitung selisih dana kas kecil dan menutup pelajaran dengan doa serta salam</p>	25 menit

IX. Sumber Belajar:

- a. Dwi Harti. (2009). *Modul Akuntansi 2A*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- b. Hendi Somantri. (2004). *Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang SMK Tingkat 1*. Bandung: Armico.

X. Alat dan Media Belajar:

1. Papan tulis dan spidol
2. Lembar kerja siswa
3. *Dart Game Accounting*

XI. Penilaian:

1. Jenis/teknik penilaian:

- a. Pengetahuan : Tes Tertulis (Terlampir)
- b. Keterampilan : praktek mengerjakan latihan soal

2. Bentuk instrument

No	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes tertulis terkait dengan materi yang sedang dibahas, soal pilihan ganda dan uraian.	Sebelum dan sesudah pembelajaran
2.	Keterampilan	Ketepatan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal yang ada pada media <i>Dart Game Accounting</i> .	Saat pembelajaran berlangsung

Format Penilaian Hasil Pembelajaran

No	Nama Siswa	Pengetahuan	Keterampilan	Nilai Akhir

Prambanan, Januari 2017

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti,

Nurhayati, S.Pd

Agung Setya Sri P.

Lampiran 3. Materi Kompetensi Mengelola Kas Kecil

HAND OUT MATERI

Kompetensi Mengelola Kas Kecil

1. Prosedur Pengelolaan Kas Kecil

Kas Kecil adalah sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan oleh perusahaan untuk membayar pengeluaran rutin dalam jumlah relatif kecil, misalnya biaya konsumsi rapat, biaya fotokopi, biaya materai, dan sebagainya. Pada perusahaan yang menyelenggarakan akuntansi secara manual, diperlukan beberapa perlengkapan untuk pengelolaan dana kas kecil berupa:

- a. Buku jurnal pengeluaran kas
- b. Buku jurnal kas kecil
- c. Formulir surat permintaan pengisian dana kas kecil
- d. Formulir permintaan pengeluaran dana kas kecil
- e. Formulir bukti pengeluaran kas kecil
- f. Formulir laporan penggunaan dana kas kecil

Berikut ini beberapa contoh dokumen yang terkait dengan pengelolaan dana kas kecil:

PT ANAK NEGERI		
BUKTI PENGELUARAN KAS	Nomor BKK: 5551	
	Tanggal : 3-3-2012	
Dibayarkan :	No. Akun	Jumlah

Kepada : Pemegang Dana Kas Kecil		1102	1.000.000
Jumlah : Rp 1.000.000,00			
Untuk : Pembentukan Dana Kas Kecil			
			1.000.000
Disetujui:	Dibuat:	Dibayar:	
Kepala Bagian Keuangan	Bagian Hutang	Bagian Kasa	

PT ANAK NEGERI		
PERMINTAAN PENGELUARAN KAS KECIL (PPKK)		Nomor PPKK: 6421 Tanggal: 8-3-2012 Bagian : Umum
Jumlah Uang : Rp 530.000,00 Lima Ratus Tiga Puluh Ribu Rupiah Untuk keperluan : Pembelian perlengkapan kantor		
No	Keterangan	Jumlah
1	10 rim kertas HVS @ Rp 40.000,00	Rp 400.000,00
2	10 buah folder @ Rp 20.000,00	Rp 200.000,00
3	2 buah hegter @ Rp 15.000,00	Rp 15.000,00
Jumlah		Rp 630.000,00
Diminta Oleh:		Disetujui: Kepala Bagian Umum

PT ANAK NEGERI				
BUKTI PENGELUARAN KAS KECIL (BPKK)			Nomor BPKK: 7256 Nomor PPKK: 6421 Tanggal : 8-3-2012	
Jumlah diterima menurut PPKK			Rp 630.000,00	
Jumlah dikeluarkan			Rp 600.000,00	
Sisa lebih			Rp 30.000,00	
Tgl	Keterangan	No. Bukti	No. Akun	Jumlah
6-3-12	10 rim kertas HVS	PD-01	1107	Rp 370.000,00
7-3-12	10 buah folder	PD-02	1107	Rp 200.000,00
7-3-12	2 buah hegter	PD-03	1107	Rp 15.000,00
Jumlah				Rp 600.000,00
Dibuat Oleh:			Disetujui: Kepala Bagian Umum	

PT ANAK NEGERI					
PERMINTAAN PENGISIAN KEMBALI				Nomor PPKKK: 0023	
KAS KECIL				Tanggal : 29- 3-2012	
(PPKKK)					
Tgl	No. BPKK	Keterangan	No. Akun	Jumlah	
Maret	7256	Bagian Umum	1107	Rp 600.000,00	
Jumlah Bukti Pengeluaran Kas Kecil (BPKK)				Rp 600.000,00	
Jumlah sisa uang tunai				Rp 400.000,00	
Jumlah Permintaan Pengisian Kembali Kas Kecil (PPKKK)				Rp 600.000,00	
Jumlah Dana Kas Kecil				Rp1.000.000,00	
Rekapitulasi					Tanda Tangan
No. Ak	Jumlah	No. Ak	Jumlah	Dibuat oleh:	
				Dibuat oleh:	
				Diperiksa oleh:	
				Disetujui oleh:	
				Dibayar oleh:	

2. Transaksi-transaksi Dana Kas Kecil

Mutasi atau perubahan kas pada dasarnya adalah akibat dari adanya penerimaan dan pengeluaran dana (transaksi-transaksi yang terjadi). Dana kas kecil diterima dari kas umum dan dikeluarkan melalui bagian-bagian pemakai dana. Transaksi yang mengakibatkan terjadinya mutasi dana kas kecil adalah:

a. Identifikasi Saldo Awal Kas Kecil (Transaksi Pembentukan Dana Kas Kecil)

Transaksi pembentukan dana kas kecil sebesar jumlah menurut keputusan kepala bagian keuangan. Saldo awal kas kecil merupakan jumlah saldo kas kecil saat pembentukan atau saldo kas kecil setelah diisi kembali. Apabila perusahaan mengelola dana kas kecil dengan **sistem dana tetap**, maka jumlah saldo kas kecil akan selalu sama setiap periode. Sedangkan apabila perusahaan menggunakan **sistem dana berfluktuasi**, maka saldo awal pembentukan kas kecil setiap periode tidak akan sama karena dalam sistem ini pengisian saldo berdasarkan kebutuhan pengeluaran uang tunai yang diperkirakan oleh pemegang kas kecil. Dalam transaksi pembentukan dana kas kecil, dokumen yang diperlukan adalah:

- 1) Bukti pengeluaran kas yang dibuat oleh bagian hutang
- 2) Surat keputusan Kepala Bagian Keuangan sebagai dokumen pendukung.

b. Bukti Pemakaian Kas Kecil (Transaksi Pemakaian Dana Kas Kecil)

Transaksi pemakaian dana kas kecil melalui bagian-bagian pemakai dana. Setiap penggunaan kas kecil harus dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu diperlukan dokumen yang menjadi bentuk pertanggungjawaban atas pemakaian kas kecil, berupa:

- 1) Bukti pengeluaran kas kecil yang dibuat bagian-bagian pemakai dana.
- 2) Bukti-bukti penggunaan dana seperti nota kontan, kuitansi dari pihak luar perusahaan sebagai dokumen pendukung.
- 3) Surat permintaan pengeluaran dana kas kecil yang dibuat bagianbagian pemakai, sebagai dokumen pendukung.

c. Transaksi Pengisian Kembali Dana Kas Kecil

Transaksi pengisian kembali kas kecil memerlukan dokumendokumen berikut:

- 1) Bukti pengeluaran kas yang dibuat oleh bagian hutang.
- 2) Surat permintaan pengisian kembali dana kas kecil sebagai dokumen pendukung, yang dibuat oleh pemegang dana kas kecil.
- 3) Bukti pengeluaran kas kecil yang dibuat oleh bagian-bagian pemakai dana kas kecil.

3. Mutasi Dana Kas Kecil

Mutasi atau perubahan kas pada dasarnya adalah akibat dari adanya penerimaan dan pengeluaran dana. Transaksi yang mengakibatkan terjadinya mutasi dana kas kecil adalah:

Metode Dana Tetap

a. Identifikasi Saldo Awal Kas Kecil (Transaksi Pembentukan Dana Kas Kecil)

Bukti Pengeluaran Kas untuk pembentukan dana kas kecil oleh bagian jurnal dicatat dalam buku jurnal pengeluaran kas dengan

mendebet akun Kas Kecil dan kredit akun Kas sebesar dana kas kecil yang ditetapkan. Berikut ini adalah contoh pencatatan:

- ❖ PT Anak Negeri membentuk dana kas kecil pada tanggal 2 Januari 2011 sebesar Rp 4.000.000,00. Untuk kepentingan itu dikeluarkan cek nomor 0275 sebesar Rp 4.000.000,00 dengan bukti pengeluaran nomor 0821.

JURNAL PENGELUARAN KAS

Tgl	No. BKK	Dibayarkan untuk	No. Cek	Debet			Kredit
				Lain-lain			Kas
				Akun	No.	Jumlah	
Jan 2	2 0821	Dana Kas Kecil	0275	Kas Kecil	11 02	4.000.000	4.000.000

b. Transaksi Pengisian Kembali Dana Kas Kecil

Dalam penerapan metode dana tetap, kas kecil diisi kembali sebesar dana kas kecil yang telah digunakan. Berikut adalah contoh pencatatan:

- ❖ Pada tanggal 10 Januari 2011 bagian Jurnal PT Anak Negeri menerima Bukti Pengeluaran Kas nomor 0823 dengan nomor cek 0278, dilampiri permintaan pengisian kembali dana kas kecil yang memuat data rekapitulasi bukti pengeluaran kas kecil sebagai berikut:

No. Akun 5102, biaya angkut pembelian Rp 670.000,00

No. Akun 5300, biaya administrasi & umum Rp 230.000,00+

Jumlah dana kas kecil yang telah digunakan Rp 900.000,00

JURNAL PENGELUARAN KAS

Tgl	No. BK K	Dibayarkan untuk	No. Cek	Debet		Kredit
				Biaya angkut pembelian	Biaya Adm. & umum	Kas
Jan 10	0823	Pengisian Kembali Kas Kecil	0278	670.000	230.000	900.000

Apabila pada akhir periode diperlukan penyesuaian karena jumlah saldo fisik dana kas kecil yang ada pada pemegang dana kas kecil tidak sama dengan saldo akun Kas Kecil, maka dilakukan pencatatan sebagai berikut:

- ❖ Pada tanggal 31 Desember 2011 PT Anak Negeri ditemukan perbedaan saldo akun Kas Kecil dengan saldo fisik pada pemegang dana kas kecil. Saldo akun menunjukkan Rp 2.000.000,00, sedangkan saldo fisik hanya Rp 1.850.000,00. Hal tersebut muncul akibat terdapat biaya administrasi & umum yang belum dicatat sebesar Rp 150.000,00.

Jurnal Penyesuaian:

Desember 31

Beban Administrasi & Umum	Rp 150.000,00
Kas Kecil	Rp 150.000,00

Akun: Kas Kecil

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debit	Kredit
Jan 1	Dana Tetap				2.000.000	

Des 31	Penyesuaian			150.000	1.850.000	
-----------	-------------	--	--	---------	-----------	--

Metode Fluktuasi

Dalam metode fluktuasi jumlah dana kas kecil disesuaikan dengan jumlah dana yang diperlukan. Pembentukan dan penggantian dana dicatat disisi debet, sementara penggunaan dana dicatat disisi kredit. Saldo akun Kas Kecil menunjukkan saldo fisik kas kecil. Untuk itu tidak diperlukan penyesuaian di akhir periode. Berikut ini contoh pencatatan:

❖ Januari 2 Pembentukan dana kas kecil Rp 2.000.000,00 BKK no. 1258, cek no. 4565

Januari 3 Penggunaan dana kas kecil untuk pembayaran listrik Rp 250.000,00 BPKK no. 2223

Januari 5 Penggunaan dana kas kecil untuk pembelian perlengkapan kantor Rp 410.000,00 BPKK no. 2224

Januari 10 Pengisian kembali dana kas kecil sebesar Rp 900.000,00 BKK no. 1259, cek no. 4566

JURNAL PENGELUARAN KAS

Tgl	No. BK K	Dibayarkan untuk	No. Cek	Debet			Kredit Kas
				Lain-lain			
				Akun	No.	Jumlah	
Jan 2	1258	Dana Kas Kecil	4565	Kas Kecil	1102	2.000.000	2.000.000
Jan 10	1259	Pengisian Kas kecil	4566	Kas Kecil	1102	900.000	900.000

JURNAL KAS KECIL

Tgl	No. BPKK	Keterangan	No. Akun	Debet	Kredit
Jan 3	2223	Biaya listrik Kas kecil	5300 1102	Rp 250.000	Rp 250.000
Jan 5	2224	Perlengkapan Kas kecil	1300 1102	Rp 410.000	Rp 410.000

Selanjutnya dilakukan posting ke akun Kas Kecil sesuai jumlah penggunaan dana kas kecil.

4. Selisih Dana Kas Kecil

Pada perusahaan yang banyak menggunakan dana kas kecil dalam pembayarannya, mutasi dana kas kecil menjadi sering terjadi maka diperlukan pengawasan yang memadai. Kegiatan pengawasan yang dapat dilakukan adalah pemeriksaan terhadap dana kas kecil secara rutin maupun dilakukan secara mendadak. Perusahaan yang mengelola dana kas kecil menggunakan metode dana tetap, perlu dilakukan pemeriksaan terhadap besarnya dana yang disediakan harus sama dengan jumlah unsur-unsur berikut:

- a. Uang tunai yang ada pada pemegang kas kecil.
- b. Jumlah rupiah buti-bukti pengeluaran kas kecil (BPKK) yang belum mendapat penggantian.
- c. Jumlah rupiah surat permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK) yang bukti pengeluaran kas kecilnya belum diterima oleh pemegang dana kas kecil.

Apabila perusahaan mengelola dana kas kecil dengan metode fluktuasi maka pemeriksaan dapat dilakukan melalui pemeriksaan buku jurnal kas kecil, verifikasi dokumen-dokumen mutasi dana kas kecil, dan perhitingan fisik uang yang ada pada pemegang dana kas kecil. Dalam metode fluktuasi, besarnya dana yang disediakan dalam satu periode adalah sisa dana ditambah dengan jumlah rupiah pengisian kembali kas kecil. Jika ditemukan kekeliruan, besarnya dana kas kecil yang disediakan harus sama dengan uang tunai ditambah jumlah rupiah bukti pengeluaran kas kecil yang ada pada pemegang dana kas kecil. Perbedaan antara jumlah saldo kas kecil yang telah dikeluarkan dengan bukti pemakaian kas kecil umumnya terjadi karena adanya penyelewengan oleh karyawan ataupun karena ketidaktersediaan uang pas atau uang kembalian. Hal tersebut akan mengakibatkan jumlah saldo kas kecil yang diisi kembali tidak sesuai dengan bukti pengeluaran kas kecil, untuk itu perlu dilakukan penyesuaian (*adjustment*). Pemegang dana kas kecil akan meminta pengisian kembali kas kecil sebesar jumlah yang telah dibayarkan kepada pemakai kas kecil sesuai dengan permintaan pemakaian kas kecil (PPKK), sehingga saldo kas kecil akan sama seperti saat pembentukan awal atau periode sebelumnya.

Apabila terdapat perbedaan antara saldo kas kecil secara fisik pada bukti pengeluaran kas kecil (PPKK) dengan jumlah saldo bukti pemakaian kas kecil (BPKK) yang telah diserahkan kepada pemakai kas kecil. Salah satu kegiatan pengawasan kas kecil adalah pemeriksaan terhadap dana kas kecil. Dari hasil pemeriksaan terhadap kas kecil, dibuat berita acara

pemeriksaan untuk disampaikan kepada pejabat perusahaan terkait. Sebagai contoh, berikut ini adalah contoh ilustrasi pemeriksaan dana kas kecil:

- ❖ PT. Anak Negeri menyediakan dana kas kecil dalam jumlah tetap (metode dana tetap) sebesar Rp. 4.000.000,00. Pada tanggal 31 Agustus 2010 dilakukan pemeriksaan terhadap mutasi dana kas kecil. Pemeriksaan dilakukan terhadap fisik kas kecil per tanggal 31 Agustus 2010, bukti pengeluaran kas kecil beserta dokumen-dokumen pendukungnya. Dari hasil perhitungan fisik uang dan verifikasi bukti pengeluaran kas kecil dan dokumen pendukung, diperoleh informasi sebagai berikut:

PT ANAK NEGERI

BERITA ACARA PEMERIKSAAN KAS KECIL

Tanggal 31 Agustus 2010

1. Hasil Perhitungan Fisik Uang Tunai:

1.1 Uang Kertas:

10 lembar @ Rp 100.000,00.....	= Rp 500.000,00
20 lembar @ Rp 50.000,00.....	= Rp 1.000.000,00
10 lembar @ Rp 20.000,00.....	= Rp 200.000,00
24 lembar @ Rp 5.000,00.....	= <u>Rp 120.000,00</u> +
Jumlah uang kertas	Rp 1.820.000,00

1.2 Uang Logam:

17 keping @ Rp 1.000,00	= Rp 17.000,00
26 keping @ Rp. 500,00	= <u>Rp 13.000,00</u> +

Jumlah uang logam	Rp 20.000,00
Saldo fisik uang tunai per 31 Agustus 2010	Rp 1.840.000,00
2. Hasil Verifikasi Bukti Pengeluaran Kas Kecil dan Dokumen lain:	
2.1 Bukti Pengeluaran Kas Kecil:	
No. BPKK: U-702	Rp 550.000,00
No. BPKK: U-703	Rp 200.000,00
No. BPKK: U-704	Rp 700.000,00
No. BPKK: U-705	Rp 120.000,00
No. BPKK: U-706	<u>Rp 350.000,00</u> +
Jumlah BPKK	Rp 1.920.000,00
2.2 Permintaan Pengeluaran Kas Kecil belum dipertanggungjawabkan:	
No. PPKK: 002	<u>Rp. 240.000,00</u>
Jumlah Dana Kas Kecil	Rp 4.000.000,00

Dari berita acara pemeriksaan dana kas kecil tersebut nampak bahwa tidakada kekeliruan dalam pengelolaan dana kas kecil karena dana yangdisediakan untuk pengisian kas kecil adalah Rp. 4.000.000,00.

Lampiran 4. Kumpulan Soal dan Kunci Jawaban

Kumpulan Soal dan Kunci Jawaban

Kompetensi Mengelola Kas Kecil

A. Soal Kategori Mudah (Pilihan Ganda)

2. Di bawah ini yang merupakan pengertian dari dana kas kecil adalah...
- a. Sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan perusahaan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil dan tidak ekonomis bila dibayar dengan cek.
 - b. Sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan perusahaan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya besar.
 - c. Aktiva lancar perusahaan yang terdiri dari uang kertas, uang logam, dan kertas berharga yang memiliki sifat seperti uang.
 - d. Aktiva lancar berupa uang tunai atau benda lain yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran.
 - e. Simpanan uang di bank yang sewaktu-waktu dapat diambil dengan menggunakan cek atau bilyet giro.

Jwb: a. Sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan perusahaan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil dan tidak ekonomis bila dibayar dengan cek.

3. Di bawah ini yang dapat dikategorikan sebagai pengeluaran kas kecil adalah...

- a. Pembayaran gaji
- b. Pembayaran listrik
- c. Pembelian tanah
- d. Pembelian gedung
- e. Pembelian mesin

Jwb: b. Pembayaran listrik

4. Peralatan yang tidak dibutuhkan untuk mengelola dana kas kecil yaitu...

- a. Jurnal pengeluaran kas
- b. Buku jurnal kas kecil
- c. Kuitansi pembelian tanah
- d. Buku laporan penggunaan dana kas kecil
- e. Bukti pengeluaran kas kecil

Jwb: c. Kuitansi pembelian tanah

5. Jumlah dana kas kecil dalam metode dana tetap (*imprest fund method*) besarnya adalah...

- a. Selalu berubah
- b. Selalu disesuaikan
- c. Dapat dinaikan
- d. Relatif tetap
- e. Dapat diturunkan

Jwb: d. Relatif tetap

6. Jumlah dana kas kecil dalam metode dana tidak tetap (*fluctuation fund method*) besarnya adalah...

- a. Dapat dinaikan
- b. Dapat diturunkan
- c. Dapat disesuaikan
- d. Selalu sama

- e. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.

Jawab: d. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil

12. Apabila selisih kas kecil merupakan selisih lebih, artinya...

- a. Saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil sama besarnya dengan fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil.
- b. Saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil lebih besar dari fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil.
- c. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil sama besarnya dengan saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.
- d. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.
- e. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.

Jawab: e. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.

13. Bukti yang diperlukan pada saat kasir mengeluarkan dana kas disebut...

- a. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)
- b. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)
- c. Bukti kas keluar (BKK)
- d. Kuitansi
- e. Bukti pemasukan kas kecil

Jawab: c. Bukti Kas Keluar

14. Bukti yang digunakan untuk meminta uang ke pemegang kas kecil adalah...

- a. Kuitansi
- b. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)
- c. Bukti kas keluar (BKK)
- d. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)
- e. Bukti pemasukan kas kecil

Jawab: d. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)

15. Bukti yang digunakan untuk mempertanggungjawabkan pemakaian dana kas kecil adalah...

- a. Nota pembayaran
- b. Bukti kas keluar (BKK)
- c. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)
- d. Kuitansi
- e. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)

Jawab: e. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)

B. Soal Kategori Sedang (Soal Essay)

1. Jelaskan apa yang dimaksud dana kas kecil?

Jawab: Dana kas kecil adalah sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan perusahaan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil dan tidak ekonomis bila dibayar dengan cek.

2. Mengapa suatu perusahaan perlu membentuk dana kas kecil?

Jawab: Kas kecil dibentuk karena digunakan untuk membayar pengeluaran yang relative kecil, sehingga tidak efektif jika dibayar dengan cek atau kas umum perusahaan.

3. Sebutkan 3 contoh transaksi yang merupakan dana kas kecil!

Jawab: Pembelian materai, peranko, rekening telepon, biaya keamanan, biaya kebersihan.

4. Sebutkan 3 peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan dana kas kecil!

Jawab: Formulir permintaan pengisian kembali kas kecil, formulir permintaan pengeluaran kas kecil, jurnal pengeluaran kas, buku jurnal kas kecil, buku laporan penggunaan dana kas kecil, bukti pengeluaran kas kecil, alat tulis dan alat itung.

5. Sebutkan 2 metode dalam pencatatan kas kecil!

Jawab: Metode tetap (*Imperest fund method*) dan metode tidak tetap (*Fluctuation fund method*)

6. Metode pencatatan kas kecil, dimana rekening kas kecil selalu tetap dan setiap terjadi pengeluaran tidak langsung dibukukan, tetapi dibukukan pada waktu pengisian kas kecil disebut metode?

Jawab: Metode dana tetap (*Imperest fund method*)

7. Metode pencatatan kas kecil, dimana rekening kas kecil selalu berubah-ubah dan tidak perlu dibuat jurnal penyesuaian terhadap saldo akun kas kecil pada akhir periode disebut metode?

Jawab: Metode dana tidak tetap (*Fluctuation fund method*)

8. Apakah perbedaan antara metode dana tetap dengan metode dana tidak tetap ketika dilihat dari pengisian kembali dana kas kecil?

Jawab: Metode dana tetap:

Besarnya pengisian kembali adalah sesuai dengan kas yang telah dikeluarkan, sehingga saldo selalu sama.

Metode dana tidak tetap:

Besarnya pengisian kembali tidaklah selalu sama, sehingga saldo kas kecil akan selalu berubah-ubah.

9. Jelaskan yang kamu ketahui mengenai mutasi kas kecil!

Jawab: Mutasi atau perubahan kas kecil pada dasarnya terjadi akibat adanya penerimaan dan pengeluaran dana.

10. Bagaimanakah perusahaan memperlakukan adanya selisih dana kas kecil?

Jawab: Apabila terdapat perbedaan antara saldo kas kecil secara fisik pada bukti pengeluaran kas kecil (PPKK) dengan jumlah saldo bukti pemakaian kas kecil (BPKK) yang telah diserahkan kepada pemakai kas kecil. Salah satu kegiatan pengawasan kas kecil adalah pemeriksaan terhadap dana kas kecil. Dari hasil pemeriksaan terhadap kas kecil, dibuat

berita acara pemeriksaan untuk disampaikan kepada pejabat perusahaan terkait.

11. Transaksi mutasi dana kas kecil tidak dicatat dalam akun kas kecil. Pernyataan tersebut merupakan ciri penerapan metode?

Jawab: Metode dana tetap.

12. Apabila fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil maka disebut...

Jawab: Selisih kurang

13. Apabila fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil maka disebut...

Jawab: Selisih lebih

14. Transaksi dana kas kecil dicatat dalam akun.... Transaksi pembentukan atau penggantian dana dicatat di sisi..... dan transaksi penggunaan dana kas kecil dicatat di sisi....

Jawab: Akun kas kecil, Debit, Kredit

15. Dana yang tersedia pada pengelola kas kecil terdiri dari beberapa unsur. Sebutkan!

Jawab:

- a. Uang tunai yang ada pada pemegang dana kas kecil
- b. Jumlah rupiah bukti-bukti pengeluaran kas kecil (BPKK) yang belum mendapat penggantian

Jumlah rupiah surat permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK) yang telah direalisasi, tetapi bukti penggunaannya belum diterima dari bagian pemakai dana.

C. Soal kategori sulit (Soal Praktek)

1. Pada awal bulan Oktober dibentuk dana kas kecil sebesar Rp. 150.000,00. Selama bulan ini telah dikeluarkan dana kas kecil untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran: biaya listrik dan air minum Rp. 35.000,00 perangko dan materai Rp. 25.000,00 macam-macam biaya administrasi Rp. 30.000,00. Buatlah jurnal pembentukan dana kas kecil dengan metode imprest atau metode dana tetap!

Jawab:

Dana Kas Kecil	Rp. 150.000,00
----------------	----------------

Kas	Rp. 150.000,00
-----	----------------

2. Pada awal bulan Oktober dibentuk dana kas kecil sebesar Rp. 150.000,00. Selama bulan ini telah dikeluarkan dana kas kecil untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran: biaya listrik dan air minum Rp. 35.000,00 perangko dan materai Rp. 25.000,00 macam-macam biaya administrasi Rp. 30.000,00. Buatlah jurnal pengisian kembali dana kas kecil metode imprest atau metode dana tetap!

Jawab:

Biaya listrik dan air minum	Rp. 35.000,00
-----------------------------	---------------

Perangko dan materai	Rp. 25.000,00
----------------------	---------------

Macam-macam biaya Adm. Rp. 30.000,00

Kas Rp. 90.000,00

3. Penggunaan dana kas kecil selama bulan November adalah sebagai berikut: untuk membayar listrik dan air minum Rp 40.000,00 untuk pengobatan karyawan Rp 20.000,00 dan untuk membayar macam-macam biaya administrasi Rp. 15.000,00. Pada akhir bulan November ini dana kas kecil ditambah jumlahnya menjadi Rp. 200.000,00. Buatlah jurnal pengisian kembali dana kas kecil metode imprest atau metode dana tetap!

Jawab:

Biaya Listrik dan Air Minum Rp. 40.000,00

Biaya pengobatan karyawan Rp. 20.000,00

Macam-macam biaya adm. Rp. 15.000,00

Kas Rp. 75.000,00

4. Penggunaan dana kas kecil selama bulan November adalah sebagai berikut: untuk membayar listrik dan air minum Rp 40.000,00 untuk pengobatan karyawan Rp 20.000,00 dan untuk membayar macam-macam biaya administrasi Rp. 15.000,00. Pada akhir bulan November ini dana kas kecil ditambah jumlahnya menjadi Rp. 200.000,00. Buatlah jurnal penambahan dana kas kecil metode imprest atau metode dana tetap!

Macam-macam biaya Adm. Rp. 30.000,00

Kas Kecil Rp. 90.000,00

Jurnal pengisian kembali dana kas kecil dengan sistem fluktuasi

Dana kas kecil Rp. 90.000,00

Kas Rp. 90.000,00

7. Penggunaan dana kas kecil selama bulan November adalah sebagai berikut: untuk membayar listrik dan air minum Rp 40.000,00 untuk pengobatan karyawan Rp 20.000,00 dan untuk membayar macam-macam biaya administrasi Rp. 15.000,00. Pada akhir bulan November ini dana kas kecil ditambah jumlahnya menjadi Rp. 200.000,00. Buatlah jurnal pengisian kembali dana kas kecil dengan sistem fluktuasi atau metode dana tidak tetap!

Jawab:

Biaya Listrik dan Air Minum Rp. 40.000,00

Biaya pengobatan karyawan Rp. 20.000,00

Macam-macam biaya adm. Rp. 15.000,00

Kas kecil Rp. 75.000,00

8. Penggunaan dana kas kecil selama bulan November adalah sebagai berikut: untuk membayar listrik dan air minum Rp 40.000,00 untuk pengobatan karyawan Rp 20.000,00 dan untuk membayar macam-macam biaya administrasi Rp. 15.000,00. Pada akhir bulan November ini dana kas kecil ditambah jumlahnya menjadi Rp. 200.000,00. Buatlah

10. PT Cemerlang memiliki data transaksi kas kecil dalam bulan September 20014 sebagai berikut:

Sep. 1 Telah dibentuk dana kas kecil yang diambilkan dari dana kas besar sejumlah Rp. 1.000.000,00 selama satu minggu.

Sep 2 Dibeli kertas dan tinta printer sebesar Rp. 425.000,00

Sep 5 Dibeli sejumlah perangko dan meterai seharga 250.000,00

Sep 6 Dibeli barang-barang untuk pembersih ruangan toko seharga Rp.200.000,00

Sep 8 Pengisian kembali dana kaskecil sebesar Rp. 875.000,00.

Berdasarkan data di atas, Anda diminta menyusun pencatatan transaksi dana kas kecil dengan sistem imprest atau metode dana tetap!

Jawab:

Pencatatan dengan sistem imprest:

Sep. 1	Kas kecil	Rp. 1.000.000,00
	Kas	Rp. 1.000.000,00
Sep. 2	Tidak perlu ada pencatatan.	
Sep. 5	Tidak perlu ada pencatatan.	
Sep. 6	Tidak perlu ada pencatatan.	
Sep. 8	Perlengkapan Kantor	Rp. 675.000,00
	Perlengkapan Toko	Rp. 200.000,00
	Kas	Rp. 875.000,00

11. PT Sukasuka Kamu memiliki data transaksi kas kecil dalam bulan September 2015 sebagai berikut:

Sep. 1 Telah dibentuk dana kas kecil yang diambilkan dari dana kas besar sejumlah Rp. 1.000.000,00 selama satu minggu.

Sep 2 Dibeli kertas dan tinta printer sebesar Rp. 425.000,00

Sep 5 Dibeli sejumlah perangko dan meterai seharga 250.000,00

Sep 6 Dibeli barang-barang untuk pembersih ruangan toko seharga Rp.200.000,00

Sep 8 Pengisian kembali dana kas kecil sebesar Rp. 875.000,00.

Berdasarkan data di atas, Anda diminta menyusun pencatatan transaksi dana kas kecil dengan sistem fluktuasi atau metode dana tidak tetap!

Jawab:

Pencatatan dengan sistem fluktuasi:

Sep. 1	Kas kecil	Rp. 1.000.000,00	
	Kas		Rp. 1.000.000,00
Sep. 2	Perlengkapan Kantor	Rp. 425.000,00	
	Kas Kecil		Rp. 425.000,00
Sep. 5	Perlengkapan Kantor	Rp. 250.000,00	
	Kas Kecil		Rp. 250.000,00
Sep. 6	Perlengkapan Toko	Rp. 200.000,00	
	Kas Kecil		Rp. 200.000,00

Sep. 8 Kas Kecil Rp. 875.000,00

 Kas Rp. 875.000,00

12. Tanggal 31 Agustus 2015, saldo kas kecil Rp. 2.250.000,00 tetapi jumlah kas kecil secara fisik Rp 2.450.000,00 yang berarti ada selisih kas kecil lebih Rp. 200.000,00. Butlah jurnal selisih kas kecil!

Jawab:

Ags. 31 Kas kecil Rp. 200.000,00

 Selisih kas kecil Rp. 200.000,00

13. Tanggal 31 Agustus 2015, saldo rekening kas kecil Rp. 1.870.000,00 tetapi berdasarkan perhitungan fisik Rp 2.050.000,00. Setelah dilakukan pemeriksaan, ternyata penerimaan kas kecil dari kas besar pada tanggal 8 Agustus 2015 sebesar 1.250.000,00 hanya dicatat 1.070.000,00. Butlah jurnal koreksi!

Jawab:

Ags. 31 Kas kecil Rp. 180.000,00

 Kas Rp. 180.000,00

14. Tanggal 31 Mei 2016, saldo kas kecil Rp 1.620.000,00 tetapi jumlah kas kecil secara fisik Rp. 1.450.000,00 yang berarti ada selisih kas kecil kurang Rp. 170.000,00. Butlah jurnal selisih kas kecil!

Jawab:

Mei. 31 Selisih kas kecil Rp. 170.000,00

 Kas kecil Rp. 170.000,00

15. Tanggal 31 Mei 2016, saldo rekening kas kecil Rp. 1.450.000,00 tetapi berdasarkan perhitungan fisik Rp 1.000.000,00. Setelah dilakukan pemeriksaan, ternyata penerimaan kas kecil dari kas besar pada tanggal 26 Mei 2015 sebesar 610.000,00 dicatat 1.060.000,00. Butlah jurnal koreksi!

Jawab:

Mei. 26	Kas	Rp. 450.000,00	
		Kas kecil	Rp. 450.000,00

Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
- Sasaran Program : Siswa kelas X Keuangan
- Mata Pelajaran : Akuntansi
- Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi
- Ahli Materi : Adeng Puspitaningsih, S.E, M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- | | |
|--------------------|-----|
| Sangat Baik | = 5 |
| Baik | = 4 |
| Cukup | = 3 |
| Kurang Baik | = 2 |
| Sangat Kurang Baik | = 1 |

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

A. Penilaian Materi

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi					
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
5	Kesesuaian materi dengan konteks perusahaan dagang					
6	Jumlah soal cukup					
7	Kelengkapan materi pada soal					
8	Variasi soal					
9	Keberagaman tingkat kesulitan soal					
10	Kebenaran konsep soal					
11	Kemenarikan sajian soal					
12	Materi menyangkut berbagai jenis transaksi di perusahaan dagang					
13	Bahasa soal mudah dipahami					
14	Kejelasan uraian soal					
15	Kesesuaian evaluasi dengan materi					
16	Kebenaran kunci jawaban					
17	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami					
18	Kesesuaian pemberian point pada setiap tingkat kesukaran soal					

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, _____

Ahli Materi

Adeng Puspitaningsih, S.E, M.Si.

NIP. 19750825 200912 2 001

Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi

Ahli Media : Dra. Sumarsih, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1

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

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan penggunaan					
2	Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran					
3	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
4	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					
5	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					
6	Reusable (dapat digunakan kembali)					
7	Ketepatan media dengan materi					
Aspek Komunikasi Visual						
8	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					
9	Ukuran media					
10	Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa					
11	Pemilihan jenis huruf dalam media					
12	Kesesuaian ukuran huruf					
13	Ketepatan penempatan angka dalam media					
14	Kesesuaian ukuran angka					
15	Komposisi warna dalam media					
16	Keserasian pemilihan warna					
17	Kerapian desain					
18	Kemenarikan desain					
19	Pengaturan tata letak					
20	Desain logo (menarik)					

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentaris/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

5. Layak untuk diujicobakan
6. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
7. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____
Ahli Media

Dra. Sumarsih, M.Pd.
NIP.195208181 97803 2 001

Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran

ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi

Praktisi pembelajaran : Nurhayati, S.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang Baik = 2

Sangat Kurang Baik = 1

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

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Pemilihan materi					
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
6	Kelengkapan materi pada soal					
7	Tingkat kesukaran soal					
8	Variasi soal					
9	Kebenaran kunci jawaban					
10	Kebermanfaat media					
Aspek Komunikasi Visual						
11	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					
12	Tampilan media					
13	Kemenarikan media					
14	Kerapian desain					
15	Kemenarikan desain					

B. Kebenaran Media dan Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- B. Layak untuk diujicobakan
- C. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- D. Tidak layak untuk diujicobakan

Klaten, _____

Praktisi Pembelajaran

Nurhayati, S.Pd.

Lampiran 8. Instrumen Angket Validasi Penilaian Siswa pada Uji Coba
Kelompok Kecil

LEMBAR ANGKET
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi
Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK
Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran
2016/2017

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap
kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi kompetensi mengelola kas kecil dengan *Dart Game Accounting*).
3. Keterangan Skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda Sendiri.

7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon untuk dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kelengkapan cakupan soal					
3	Bahasa soal untuk dipahami					
4	Kejelasan uraian soal					
5	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
Aspek Rekayasa Media						
6	Mudah disimpan					
7	Mudah digunakan					
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
9	Pengemasan media					
Aspek Komunikasi Visual						
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
11	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
12	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
13	Keterbacaan teks					
14	Pengaturan tata letak					
15	Keserasian pemilihan warna					
16	Kerapian desain					

17	Kemenarikan desain					
----	--------------------	--	--	--	--	--

B. Komentar/saran

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

Klaten, _____

Nama Siswa

.....

Lampiran 9. Instrumen Angket Validasi Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

**LEMBAR ANGKET
UJI COBA LAPANGAN**

Nama :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang dikembangkan.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi kompetensi mengelola kas kecil dengan *Dart Game Accounting*).
3. Keterangan Skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda Sendiri.

7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon untuk dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

E. Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kelengkapan cakupan soal					
3	Bahasa soal untuk dipahami					
4	Kejelasan uraian soal					
5	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
Aspek Rekayasa Media						
6	Mudah disimpan					
7	Mudah digunakan					
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
9	Pengemasan media					
Aspek Komunikasi Visual						
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
11	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
12	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
13	Keterbacaan teks					
14	Pengaturan tata letak					
15	Keserasian pemilihan warna					
16	Kerapian desain					

17	Kemenarikan desain					
----	--------------------	--	--	--	--	--

F. Komentar/saran

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

Klaten, _____

Nama Siswa

.....

**TAHAP PENGEMBANGAN
(*DEVELOPMENT*)**

Hasil Penilaian (Validasi):

Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Materi

Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Media

Lampiran 12. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

Revisi Para Ahli:

Lampiran 13. Revisi Ahli Materi

Lampiran 14. Revisi Ahli Media

Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN	5,0
2		5,0
3		5,0
4		5,0
5		5,0
6		4,0
7		5,0
8		4,0
9		5,0
10		5,0
11		4,0
12		5,0
13		5,0
14		5,0
15		5,0
16		5,0
17		5,0
18		5,0
Rerata Skor		4,80
Kategori		Sangat Layak

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
- Sasaran Program : Siswa kelas X Keuangan
- Mata Pelajaran : Akuntansi
- Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi
- Ahli Materi : Adeng Puspitaningsih, S.E, M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- | | |
|--------------------|-----|
| Sangat Baik | = 5 |
| Baik | = 4 |
| Cukup | = 3 |
| Kurang Baik | = 2 |
| Sangat Kurang Baik | = 1 |

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

A. Penilaian Materi

No	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi					✓
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
3	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
5	Kesesuaian materi dengan konteks perusahaan dagang					✓
6	Jumlah soal cukup				✓	
7	Kelengkapan materi pada soal					✓
8	Variasi soal				✓	
9	Keberagaman tingkat kesulitan soal					✓
10	Kebenaran konsep soal					✓
11	Kemudahan sajian soal				✓	
12	Materi menyangkut berbagai jenis transaksi di perusahaan dagang					✓
13	Bahasa soal mudah dipahami					✓
14	Kejelasan uraian soal					✓
15	Kesesuaian evaluasi dengan materi					✓
16	Kebenaran kunci jawaban					✓
17	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami					✓
18	Kesesuaian pemberian point pada setiap tingkat kesukaran soal					✓

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Variasi soal dan jumlah soal	menambah variasi soal dan membenarkan jumlah soal

C. Komentor/Saran

Sesuai dengan metode pembelajaran
diantarai yang menarik membuat
diantarai semakin mudah dipelajari
dan menyenangkan

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 3 - 3 - 2017

Ahli Materi



(Agus Puskraningsih
19750825 200912 2001

Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	ASPEK REKAYASA MEDIA	3,0
2		5,0
3		4,0
4		4,0
5		3,0
6		4,0
7		4,0
Rerata Skor		3,86
Kategori		Layak
8	ASPEK KOMUNUKASI VISUAL	4,0
9		4,0
10		4,0
11		4,0
12		4,0
13		3,0
14		4,0
15		4,0
16		4,0
17		4,0
18		4,0
19		4,0
20		4,0
Rerata Skor		3,92
Kategori		Layak

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi

Ahli Media : Dra. Sumarsih, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1

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

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan penggunaan			✓		
2	Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran					✓
3	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				✓	
4	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				✓	
5	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami			✓		
6	Reusable (dapat digunakan kembali)				✓	
7	Ketepatan media dengan materi				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
8	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)				✓	
9	Ukuran media				✓	
10	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa				✓	
11	Pemilihan jenis huruf dalam media				✓	
12	Kesesuaian ukuran huruf				✓	
13	Ketepatan penempatan angka dalam media			✓		
14	Kesesuaian ukuran angka				✓	
15	Komposisi warna dalam media				✓	
16	Keserasian pemilihan warna				✓	
17	Kerapian desain				✓	
18	Kemenarikan desain				✓	
19	Pengaturan tata letak				✓	
20	Desain logo (menarik)				✓	

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<i>kesiapan siswa dipertanyakan</i>	<i>ini untuk tes. apa untuk pembela saran?</i>

C. Komentar/Saran

- peraturan permainan dibagikan tidak hanya dibacakan.*
- tengah dapat bonus 20, adilkah?*

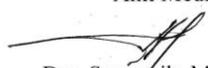
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 6-3-2017

Ahli Media


Dra. Sumarsih, M.Pd.

NIP. 195208181978032001

Lampiran 12. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Skor
1	ASPEK REKAYASA MEDIA	5,0
2		5,0
3		5,0
Rerata Skor		5,0
Kategori		Sangat Layak
4	ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN	4,0
5		4,0
6		4,0
7		4,0
8		4,0
9		4,0
10		4,0
Rerata Skor		4,0
Kategori		Layak
11	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL	4,0
12		4,0
13		4,0
14		4,0
15		4,0
Rerata Skor		4,0
Kategori		Layak

ANGKET VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa kelas X Keuangan

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Agung Setya Sri Pambudi

Praktisi pembelajaran : Nurhayati, S.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1

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

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					✓
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					✓
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					✓
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Pemilihan materi					✓
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kelengkapan materi pada soal					✓
7	Tingkat kesukaran soal					✓
8	Variasi soal					✓
9	Kebenaran kunci jawaban					✓
10	Kebermanfaat media					✓
Aspek Komunikasi Visual						
11	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					✓
12	Tampilan media					✓
13	Kemenarikan media					✓
14	Kerapian desain					✓
15	Kemenarikan desain					✓

B. Kebenaran Media dan Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komenta/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Klaten, 8 - 3 - 2017

Praktisi Pembelajaran



Nurhayati, S.Pd.

Lampiran 13. Revisi Ahli Materi

Tambahan Soal dan Kunci Jawaban
Berdasarkan Saran Perbaikan Ahli Materi

A. Soal Kategori Mudah (Pilihan Ganda)

1. Apabila selisih kas kecil merupakan selisih kurang, artinya....
 - a. Saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil sama besarnya dengan fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil.
 - b. Saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil lebih besar dari fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil.
 - c. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil sama besarnya dengan saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil
 - d. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil
 - e. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.

Jawab: d. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil

2. Apabila selisih kas kecil merupakan selisih lebih, artinya...
 - g. Saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil sama besarnya dengan fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil.
 - h. Saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil lebih besar dari fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil.

- i. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil sama besarnya dengan saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.
- j. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.
- k. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.

Jawab: e. Fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil.

3. Bukti yang diperlukan pada saat kasir mengeluarkan dana kas disebut...
- a. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)
 - b. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)
 - c. Bukti kas keluar (BKK)
 - d. Kuitansi
 - e. Bukti pemasukan kas kecil

Jawab: c. Bukti Kas Keluar

4. Bukti yang digunakan untuk meminta uang ke pemegang kas kecil adalah...
- a. Kuitansi
 - b. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)
 - c. Bukti kas keluar (BKK)
 - d. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)
 - e. Bukti pemasukan kas kecil

Jawab: d. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)

5. Bukti yang digunakan untuk mempertanggungjawabkan pemakaian dana kas kecil adalah...
- a. Nota pembayaran
 - b. Bukti kas keluar (BKK)
 - c. Permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK)
 - d. Kuitansi
 - e. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)

Jawab: e. Bukti pengeluaran kas kecil (BPKK)

B. Soal Kategori Sedang (Soal Essay)

2. Transaksi mutasi dana kas kecil tidak dicatat dalam akun kas kecil. Pernyataan tersebut merupakan ciri penerapan metode?

Jawab: Metode dana tetap.

3. Apabila fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih kecil daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil maka disebut...

Jawab: Selisih kurang

4. Apabila fisik dana yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil maka disebut...

Jawab: Selisih lebih

5. Transaksi dana kas kecil dicatat dalam akun.... Transaksi pembentukan atau penggantian dana dicatat di sisi..... dan transaksi penggunaan dana kas kecil dicatat di sisi....

Jawab: Akun kas kecil, Debit, Kredit

6. Dana yang tersedia pada pengelola kas kecil terdiri dari beberapa unsur. Sebutkan!

Jawab:

- a. Uang tunai yang ada pada pemegang dana kas kecil**
- b. Jumlah rupiah bukti-bukti pengeluaran kas kecil (BPKK) yang belum mendapat penggantian**
- c. Jumlah rupiah surat permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK) yang telah direalisasi, tetapi bukti penggunaannya belum diterima dari bagian pemakai dana.**

C. Soal kategori sulit (Soal Praktek)

1. PT Sukasuka Kamu memiliki data transaksi kas kecil dalam bulan September 2015 sebagai berikut:

- Sep. 1 Telah dibentuk dana kas kecil yang diambilkan dari dana kas besar sejumlah Rp. 1.000.000,00 selama satu minggu.
- Sep 2 Dibeli kertas dan tinta printer sebesar Rp. 425.000,00
- Sep 5 Dibeli sejumlah perangko dan meterai seharga 250.000,00
- Sep 6 Dibeli barang-barang untuk pembersih ruangan toko seharga Rp.200.000,00
- Sep 8 Pengisian kembali dana kas kecil sebesar Rp. 875.000,00.

Berdasarkan data di atas, Anda diminta menyusun pencatatan transaksi dana kas kecil dengan sistem fluktuasi atau metode dana tidak tetap!

Jawab:

Pencatatan dengan sistem fluktuasi:

Sep. 1	Kas kecil	Rp. 1.000.000,00	
	Kas		Rp. 1.000.000,00
Sep. 2	Perlengkapan Kantor	Rp. 425.000,00	
	Kas Kecil		Rp. 425.000,00
Sep. 5	Perlengkapan Kantor	Rp. 250.000,00	
	Kas Kecil		Rp. 250.000,00
Sep. 6	Perlengkapan Toko	Rp. 200.000,00	
	Kas Kecil		Rp. 200.000,00
Sep. 8	Kas Kecil	Rp. 875.000,00	
	Kas		Rp. 875.000,00

2. Tanggal 31 Agustus 2015, saldo kas kecil Rp. 2.250.000,00 tetapi jumlah kas kecil secara fisik Rp 2.450.000,00 yang berarti ada selisih kas kecil lebih Rp. 200.000,00. Butlah jurnal selisih kas kecil!

Jawab:

Ags. 31	Kas kecil	Rp. 200.000,00	
	Selisih kas kecil		Rp. 200.000,00

3. Tanggal 31 Agustus 2015, saldo rekening kas kecil Rp. 1.870.000,00 tetapi berdasarkan perhitungan fisik Rp 2.050.000,00. Setelah dilakukan pemeriksaan, ternyata penerimaan kas kecil dari kas besar pada tanggal 8 Agustus 2015 sebesar 1.250.000,00 hanya dicatat 1.070.000,00. Butlah jurnal koreksi!

Jawab:

Ags. 31	Kas kecil	Rp. 180.000,00	
---------	-----------	----------------	--

Lampiran 14. Revisi Ahli Media

**Petunjuk Permainan *Dart Game Accounting*
Berdasarkan Saran Perbaikan Ahli Media**

A. Peraturan permainan:

1. Permainan ini dimainkan minimal 3 orang, dengan pembagian 2 orang sebagai pemain yang bertanding dan 1 orang sebagai juri.
2. Permainan yang terdiri lebih dari 3 orang maka pembagiannya dibagi menjadi beberapa kelompok yang bertanding dan 1 orang sebagai juri.
3. Pemain bertugas untuk melemparkan anak panah (*dart*) menuju papan *dart* (*dart board*), mengambil kartu soal, membacakan soal, memberikan kartu soal kepada juri dan menjawab soal.
4. Juri bertugas menentukan jumlah babak dalam permainan, menentukan kategori soal yang didapatkan pemain setelah melempar anak panah, memegang kunci jawaban dan memberikan *point* kepada pemain atau kelompok.
5. Tinggi papan *dart* (*dart board*) yang ditancapkan pada dinding adalah 1,5 meter. Jarak lempar antara papan *dart* (*dart board*) dengan pemain adalah 1,2 meter.
6. Cara mendapatkan *point* adalah pemain ditugaskan untuk melempar anak panah kemudian mengerjakan soal sesuai dengan kategori pada kumpulan kartu soal.

7. Pemenang pada *Dart Game Accounting* adalah pemain atau kelompok dengan *point* tertinggi.
8. Pemain harus menaati peraturan dan langkah-langkah bermain serta menghormati keputusan juri.

B. Aturan *Point*:

1. Warna pada papan dart (*dart board*) menunjukkan kategori soal yang akan didapatkan pemain (merah = soal sulit, kuning = soal sedang, hijau = soal mudah, hitam = soal acak).
2. Batas waktu dalam mengerjakan soal kategori sulit, sedang dan mudah yaitu 3 menit, 2 menit dan 1 menit.
3. *Point* yang didapatkan pemain adalah berdasarkan jumlah angka yang ada pada kolom-kolom papan dart (*dart board*) dan untuk dua titik tengah berwarna merah dan hitam besarnya *point* adalah 20. Khusus untuk titik tengah berwarna merah pemain tidak ditugaskan mengerjakan soal, melainkan menceritakan kembali materi yang sudah didapatkan selama pembelajaran kompetensi mengelola kas kecil.
4. Apabila pemain tidak bisa menjawab soal dengan benar maka *point* yang didupatkannya adalah -1.
5. Apabila anak panah (*dart*) tidak bisa menancap pada papan dart (*dart board*) maka pemain diberi kesempatan satu kali lagi lemparan ulang, jika tetap gagal tertancap maka akan dikategorikan gagal lempar yang nantinya hanya mendapatkan *point* 1 apabila bisa menjawab soal.

6. Ketika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal akan dilempar kepada pemain lain yang paling cepat mengangkat tangan. Lemparan soal dilakukan sebanyak satu kali dan besarnya *point* yang didapatkan sesuai dengan ketentuan pemain pertama..

C. Langkah-langkah permainan:

1. Sebelum memulai permainan bacalah petunjuk permainan *dart game accounting*.
2. Persiapkan papan dart (*dart board*), anak panah (*dart*), dan kumpulan soal.
3. Tancapkan papan dart (*dart board*) pada dinding dan buatlah tanda batas lempar.
4. Persiapkan kartu soal sesuai dengan kategori soal dan kocok kartu soal terlebih dahulu sebelum permainan dimulai.
5. Tentukan jumlah babak dalam permainan. Dalam satu babak pemain mempunyai kesempatan melempar dan menjawab soal masing-masing sebanyak satu kali.
6. Tentukan siapa pemain yang pertama kali mendapatkan kesempatan lemparan pertama dan selanjutnya.
7. Setelah pemain melempar maka ditugaskan untuk menjawab soal dengan benar agar mendapatkan *point* pada permainan.
8. Pemenang adalah pemain atau kelompok yang mendapatkan *point* tertinggi.

**TAHAP IMPLEMENTASI
(IMPLEMENTATION)**

Daftar Hadir Siswa:

Lampiran 15. Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Kecil

Lampiran 16. Daftar Hadir Siswa Uji Lapangan

Daftar Hasil Penilaian Siswa:

Lampiran 17. Daftar Hasil Penilaian Siswa Uji
Kelompok Kecil

Lampiran 18. Daftar Hasil Penilaian Siswa Uji
Lapangan

Lampiran 15. Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Kecil

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Media Dart Game Accounting
di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

No	Nama
1	Arridha Pusparini
2	Ayu Nur A'isyah
3	Dita Rahayu
4	Dwi Lestari
5	Munawaroh Nur R.
6	Novika Siskawati

Mengetahui,

Guru Akuntansi



Nurhayati, S.Pd.

Lampiran 16. Daftar Hadir Siswa Uji Lapangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Media Dart Game Accounting

di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

No	Nama
1	Apriliana Landini K.
2	Ayuning Tyas
3	Banati Khoerani
4	Dewi Ratih Nurmala
5	Erma Wati
6	Febriana Dwi Utami
7	Fery Sulistiyani
8	Nilam Puspitasari

No	Nama
9	Nunuk Ida W.
10	Nuri Arisanti
11	Putri Wahyuni
12	Riska Yuliana Purbasari
13	Sundari Utami
14	Yulia Eka Purwanti
15	Wiwin Ariyani

Mengetahui,

Guru Akuntansi



Nurhayati, S.Pd.

Lampiran 17. Daftar Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Tanggal 9 Maret 2017

No	Aspek Pembelajaran	Nilai						Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	4	5	4	4	4	26	4,33333333
2	Kelengkapan cakupan soal	4	4	4	4	4	4	24	4
3	Bahasa soal untuk dipahami	4	3	2	5	5	5	24	4
4	Kejelasan uraian soal	4	4	5	4	4	4	25	4,16666667
5	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4	4	5	3	4	4	24	4
Rerata Skor									4,1
Kategori									Layak

No	Aspek Rekayasa Media	Nilai						Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6		
1	Mudah disimpan	5	5	3	4	4	5	26	4,33333333
2	Mudah digunakan	5	5	4	5	5	4	28	4,66666667
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	5	3	4	4	25	4,16666667
4	Pengemasan media	5	5	4	3	4	5	26	4,33333333
Rerata Skor									4,375
Kategori									Sangat Layak

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai						Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6		
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	4	5	3	5	5	5	27	4,5
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	5	5	5	5	5	4	29	4,83333333
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, dan karakter)	4	4	5	5	5	5	28	4,66666667
4	Keterbacaan teks	3	5	5	4	4	5	26	4,33333333
5	Pengaturan tata letak	5	4	5	4	4	4	26	4,33333333
6	Keserasian Pemilihan warna	4	4	5	3	5	4	25	4,16666667
7	Kerapian desain	5	4	5	4	4	5	27	4,5
8	Kemenarikan desain	5	5	5	4	5	5	29	4,83333333
Rerata Skor									4,52083333
Kategori									Sangat Layak

Lampiran 18. Daftar Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Lapangan

Daftar Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan
Tanggal 11 Maret 2017

No	Aspek Pembelajaran	Nilai															Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	2	5	4	2	5	5	4	5	4	5	3	5	5	62	4,13333333
2	Kelengkapan cakupan soal	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,86666667
3	Bahasa soal untuk dipahami	4	3	2	3	5	2	5	5	5	5	3	5	3	4	5	59	3,93333333
4	Kejelasan uraian soal	4	3	2	5	4	3	4	5	4	5	3	4	4	5	4	59	3,93333333
5	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	4	4	3	5	5	2	4	5	4	4	5	5	4	4	4	62	4,13333333
Rerata Skor																	4	
Kategori																	Layak	

No	Aspek Rekayasa Media	Nilai															Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Mudah disimpan	3	5	4	4	2	2	4	3	3	5	4	4	4	5	4	56	3,73333333
2	Mudah digunakan	4	5	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	5	5	4	60	4
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	5	4	4	5	2	4	5	4	5	4	4	4	5	5	64	4,26666667
4	Pengemasan media	4	5	3	5	3	2	5	5	4	5	4	5	4	5	5	64	4,26666667
Rerata Skor																	4,06666667	
Kategori																	Layak	

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai															Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	3	4	5	67	4,46666667
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4	5	3	4	5	3	5	5	4	5	4	4	4	5	4	64	4,26666667
3	Pengaturan jarak (huruf, baris, dan karakter)	4	5	3	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	62	4,13333333
4	Keterbacaan teks	4	5	2	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	63	4,2
5	Pengaturan tata letak	4	5	2	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	63	4,2
6	Keserasian Pemilihan warna	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	68	4,53333333
7	Kerapian desain	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	70	4,66666667
8	Kemenarikan desain	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	71	4,73333333
Rerata Skor																	4,4	
Kategori																	Sangat Layak	

TAHAP EVALUASI (*EVALUATION*)

Uji Efektivitas:

Lampiran 19. Soal *Pre test* dan *Post test*

Lampiran 20. Lembar Jawab *Pre test* dan *Post test*

Lampiran 21. Kunci Jawaban *Pre test* dan *Post test*

Lampiran 22. Daftar Hadir *Pre test* dan *Post test*

Lampiran 23. Daftar Nilai *Pre test* dan *Post test*

Analisis Angket Motivasi Belajar:

Instrumen Angket Motivasi Belajar:

Lampiran 24. Instrumen Angket Motivasi Belajar
Sebelum Pembelajaran

Lampiran 25. Instrumen Angket Motivasi Belajar
Setelah Pembelajaran

Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar:

Lampiran 26. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar
Sebelum Pembelajaran

Lampiran 27. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar
Setelah Pembelajaran

Lampiran 19. Soal *Pre test* dan *Post test*

SOAL *PRETEST* DAN *POST TES*
MENGHITUNG SELISIH DANA KAS KECIL

Petunjuk mengerjakan:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan.
2. Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan menuliskan jawaban di lembar jawaban yang tersedia!
3. Kerjakanlah dari soal yang menurut anda paling mudah.

A. Soal Pilihan Ganda

1. Apakah yang dimaksud dengan selisih dana kas kecil?
 - a. Selisih kas karena adanya selisih antara catatan buku kas kecil dengan perhitungan kas secara fisik.
 - b. Perbedaan kas karena adanya aktivitas perusahaan.
 - c. Perubahan kas yang diakibatkan oleh adanya transaksi-transaksi yang meliputi penerimaan dan pengeluaran dana kas kecil.
 - d. Perbedaan jumlah kas dalam jumlah yang kecil sehingga tidak mempengaruhi laporan keuangan perusahaan.
 - e. Selisih uang yang menimbulkan kerugian perusahaan.
2. Manakah yang termasuk penyebab terjadinya selisih dana kas kecil?
 - a. Pemilik perusahaan mengambil dana kas untuk keperluan pribadi.
 - b. Bagian keuangan salah mencatat kas yang dikeluarkan untuk membayar listrik, seharusnya Rp 125.000,00 dicatat menjadi Rp215.000,00.

- c. Seorang karyawan membayar barang dagang menggunakan cek sebesar Rp 1.200.000,00.
 - d. Karyawan PT Sentosa menerima bingkisan yang dibeli dari dana kas perusahaan.
 - e. PT Cerdas sedang dilakukan pemeriksaan dana kas kecil.
3. Seorang kasir di sebuah supermarket setelah dilakukan pemeriksaan ternyata terjadi selisih kas akibat pembulatan jumlah kembalian uang. Apakah karyawan tersebut dapat dikatakan menyeleweng? Manakah pernyataan berikut ini yang paling tepat?
- a. Ya, karena pembulatan tersebut mengakibatkan keuntungan bagi karyawan tersebut
 - b. Ya, karena terjadi selisih kas
 - c. Ya, karena perhitungan fisik uang berbeda dengan pencatatan kas
 - d. Tidak, karena pembulatan dilakukan akibat jumlah nilai uang yang tidak genap
 - e. Tidak, karena karyawan tersebut tidak mencuri
4. Pada saat pemeriksaan kas PT GG ditemukan data besarnya kas menurut catatan fisik sebesar Rp 1.870.000,00 sedangkan saldo kas menurut catatan buku kas menunjukkan saldo debit sebesar Rp 1.780.000,00. Berdasarkan data tersebut berapakah selisih kas yang terjadi?
- a. Rp 1.870.000,00
 - b. Rp 1.780.000,00
 - c. Rp 90.000,00

- d. Rp 110.000,00
 - e. Rp 3.650.000,00
5. Pada saat pemeriksaan kas PT JJ ditemukan data besarnya kas menurut catatan fisik sebesar Rp 22.345.000,00 sedangkan saldo kas menurut catatan buku kas menunjukkan saldo debit sebesar Rp 22.534.000,00. Berapa selisih kas yang terjadi dan merupakan selisih kas apa?
- a. Selisih kas yang terjadi sebesar Rp 211.000,00 merupakan selisih kas lebih.
 - b. Selisih kas yang terjadi sebesar Rp 211.000,00 merupakan selisih kas kurang.
 - c. Selisih kas yang terjadi sebesar Rp 198.000,00 merupakan selisih kas kurang.
 - d. Selisih kas yang terjadi sebesar Rp 189.000,00 merupakan selisih kas lebih.
 - e. Selisih kas yang terjadi sebesar Rp 189.000,00 merupakan selisih kas kurang.
6. Apa yang dimaksud dengan *cash overage*?
- a. Selisih kas lebih
 - b. Selisih kas kurang
 - c. Selisih kas
 - d. Kas kecil
 - e. Keuntungan kas

7. PT X terjadi kesalahan pencatatan. Seharusnya uang yang masuk dicatat Rp 100.000,00 tetapi malah dicatat Rp 10.000,00. Kejadian ini mengakibatkan apa?
- Tidak terjadi apa-apa
 - Selisih kas kurang
 - Selisih kas lebih
 - Kas kecil
 - Keuntungan kas
8. PT Y terjadi kesalahan pencatatan. Seharusnya uang yang keluar dicatat Rp 100.000,00 tetapi malah dicatat Rp 10.000,00. Kejadian ini mengakibatkan apa?
- Tidak terjadi apa-apa
 - Selisih kas lebih
 - Kas kecil
 - Keuntungan kas
 - Selisih kas kurang
9. Diketahui terjadi *cash shortage* sebesar Rp 25.000,00 maka jurnalnya adalah ...
- Selisih kas kecil Rp 25.000,00
Kas kecil Rp 25.000,00
 - Kas kecil Rp 25.000,00
Selisih kas kecil Rp 25.000,00

c. Kas Rp 25.000,00

Kas kecil Rp 25.000,00

d. Kas kecil Rp 25.000,00

Kas Rp 25.000,00

e. Kerugian Rp 25.000,00

Kas kecil Rp 25.000,00

10. Perusahaan PT Reli melakukan pemeriksaan kas kecil, setelah dilakukan pemeriksaan ternyata terjadi kesalahan pencatatan beban listrik sebesar Rp 120.000,00 dicatat sebesar Rp 210.000,00. Jurnal koreksinya maka ...

a. Beban listrik Rp 120.000,00

Kas kecil Rp 120.000,00

b. Beban listrik Rp 210.000,00

Kas kecil Rp 210.000,00

c. Kas kecil Rp 90.000,00

Beban listrik Rp 90.000,00

d. Beban listrik Rp 90.000,00

Kas kecil Rp 90.000,00

e. Beban listrik Rp 90.000,00

Kas Rp 90.000,00

B. Soal Uraian:

1. PT LG melakukan pemeriksaan dana kas kecil pada Desember 2015.

Penghitungan dana secara fisik diketahui sebesar Rp 400.000,00.

Kemudian penghitungan terhadap pengeluaran kas kecil berdasarkan bukti transaksi sebagai berikut:

BPKK No 113 sebesar Rp 182.000,00

BPKK No 114 sebesar Rp 109.700,00

Ternyata ditemukan salah hitung yang mengakibatkan PT LG mengalami selisih kas. PT LG menyediakan dana Rp 700.000,00 untuk kas kecil metode fluktuatif. Hitunglah selisih kas yang ada di PT LG!

2. PT KK menggunakan metode fluktuasi dalam pencatatan kas kecil.

Hasil perhitungan kas secara fisik PT KK pada tanggal 31 Desember 2014 yaitu:

Uang kertas Rp 150.000,00

Uang logam Rp 21.300,00

Catatan kas kecil PT KK menunjukkan angka saldo kas kecil sebesar 171.500. Ternyata setelah ditelusuri terdapat perbedaan kas yang terjadi akibat kembalian di swalayan.

Diminta:

- a. Berapa selisih kas yang terjadi?
- b. Selisih kas yang terjadi kas kurang atau lebih? Mengapa?

Saldo di catatan (Rp 171.500,00)

Selisih kas **Rp 200,00**

- b. Selisih kas yang terjadi merupakan selisih kas kurang. Alasannya karena saldo uang secara fisik lebih sedikit daripada saldo kas dicatatan.

Lampiran 22. Daftar Hadir *Pre test* dan *Post test*

Daftar Hadir Siswa *Pre Test* dan *Post Test*

Media Dart Game Accounting

di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

No	Nama
1	Apriliana Landini K.
2	Arridha Pusparini
3	Ayuning Tyas
4	Ayu Nur A'isyah
5	Banati Khoerani
6	Dwi Lestari
7	Dewi Ratih Nurmala
8	Dita Rahayu
9	Erma Wati
10	Febriana Dwi Utami
11	Fery Sulistiyani

No	Nama
12	Munawaroh Nur R.
13	Nilam Puspitasari
14	Novika Siskawati
15	Nunuk Ida W.
16	Nuri Arisanti
17	Putri Wahyuni
18	Riska Yuliana Purbasari
19	Sundari Utami
20	Yulia Eka Purwanti
21	Wiwin Ariyani

Guru Akuntansi



Nurhayati, S.Pd.

Lampiran 23. Daftar Nilai *Pre test* dan *Post test*

DAFTAR NILAI *PRE TEST* DAN *POST TEST* KELAS X KEUANGAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN

NO	NAMA	NILAI PRE TEST	KETUNTASAN (KKM 76)	NILAI POST TEST	KETUNTASAN (KKM 76)
1	Apriliana Landini K.	60	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
2	Arridha Pusparini	70	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
3	Ayuning Tyas	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4	Ayu Nur A'isyah	75	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5	Banati Khoerani	70	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
6	Dwi Lestari	75	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7	Dewi Ratih Nurmala	85	Tuntas	85	Tuntas
8	Dita Rahayu	80	Tuntas	85	Tuntas
9	Erma Wati	70	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
10	Febriana Dwi Utami	65	Tidak Tuntas	75	Tidak Tuntas
11	Fery Sulistiyani	65	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
12	Munawaroh Nur R.	90	Tuntas	80	Tuntas
13	Nilam Puspitasari	75	Tidak Tuntas	75	Tidak Tuntas
14	Novika Siskawati	80	Tuntas	85	Tuntas
15	Nunuk Ida W.	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	Nuri Arisanti	70	Tidak Tuntas	75	Tidak Tuntas
17	Putri Wahyuni	70	Tidak Tuntas	75	Tidak Tuntas
18	Riska Yuliana Purbasari	70	Tidak Tuntas	75	Tidak Tuntas
19	Sundari Utami	75	Tidak Tuntas	85	Tuntas
20	Yulia Eka Purwanti	85	Tuntas	85	Tuntas
21	Wiwin Ariyani	80	Tuntas	85	Tuntas
Jumlah		1545		1625	
Rata-rata Kelas		73,57142857		77,38095238	
Ketuntasan Siswa		28,57%		52,38%	
Jumlah Siswa Tuntas KKM		6		11	

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
11	Saya senang belajar mengelola kas kecil karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi mengelola kas kecil dengan berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi.					
18	Saya yakin bahwa belajar mengelola kas kecil dengan menggunakan buku dan kumpulan soal cukup membuat pengetahuan saya bertambah.					
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal.					
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru.					

Klaten, _____

Nama Siswa

.....

Lampiran 25. Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SETELAH PEMBELAJARAN**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:

SS	: Sangat Setuju	TS	: Tidak Setuju
S	: Setuju	STS	: Sangat Tidak Setuju
KS	: Kurang Setuju		
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam <i>dart game accounting</i> .					
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.					
3	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
4	Bagi saya belajar mengelola kas kecil menggunakan <i>dart game accounting</i> cukup menarik.					
5	Pembelajaran menggunakan media <i>dart game accounting</i> cukup menyenangkan.					
6	Saya lebih mudah mengingat materi mengelola kas kecil jika pembelajarannya menggunakan <i>dart game accounting</i> .					
7	Pembelajaran menggunakan media <i>dart game accounting</i> merangsang rasa ingin tahu saya.					
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam <i>dart game accounting</i> secara mandiri.					

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.					
10	Saya senang belajar mengelola kas kecil karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok.					
11	Saya senang belajar mengelola kas kecil karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.					
12	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi mengelola kas kecil dengan berceramah saja.					
13	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.					
14	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.					
16	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.					
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal Mengelola kas kecil dalam media <i>dart game accounting</i> membuat saya lebih memahami materi.					
18	Saya yakin bahwa belajar mengelola kas kecil dengan menggunakan media <i>dart game accounting</i> membuat pengetahuan saya bertambah.					
19	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal dalam media <i>dart game accounting</i> .					
20	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang disajikan dalam media <i>dart game accounting</i> .					

Klaten, _____

Nama Siswa

.....

Lampiran 26. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran

Data Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran
 Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
 Tanggal 11 Maret 2017

No.	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1		2		3			4		5			6		7			8			
		No. Pertanyaan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Apriliana Landini K.	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	1	3	4	4	3	4	3	4	3	66
2	Arridha Pusparini	4	5	4	3	4	5	4	4	3	3	4	1	4	5	4	4	5	3	4	4	77
3	Ayuning Tyas	5	4	4	3	1	3	4	3	5	5	5	2	5	4	4	2	5	3	4	5	76
4	Ayu Nur A'isyah	5	5	2	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	2	5	4	5	4	80
5	Banati Khoerani	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	1	4	5	4	5	5	5	4	5	89
6	Dwi Lestari	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	1	4	4	5	5	5	4	5	5	87
7	Dewi Ratih Nurmala	5	5	4	1	4	5	4	5	4	4	4	1	4	5	5	4	5	5	5	4	83
8	Dita Rahayu	5	5	3	4	5	3	5	4	5	5	5	2	4	5	4	5	5	4	4	5	87
9	Erma Wati	5	4	5	2	2	3	3	2	4	4	5	1	4	4	5	2	4	3	4	4	70
10	Febriana Dwi Utami	5	5	4	5	4	4	4	3	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	3	82
11	Fery Sulistiyani	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	3	67
12	Munawaroh Nur R.	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	68
13	Nilam Puspitasari	5	5	5	5	5	2	3	5	3	5	5	1	5	5	5	3	5	3	3	5	83
14	Novika Siskawati	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	4	1	4	4	4	2	5	5	4	4	75
15	Nunuk Ida W.	5	5	3	4	3	3	4	3	5	4	5	2	4	4	4	2	4	4	4	4	76
16	Nuri Arisanti	5	5	4	4	4	5	5	3	3	4	5	1	3	4	4	2	3	4	5	4	77
17	Putri Wahyuni	5	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	3	4	3	3	4	3	3	3	65

18	Riska Yuliana Purbasari	5	5	3	4	4	4	4	4	3	4	5	1	3	3	5	2	5	5	2	4	75
19	Sundari Utami	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	74
20	Yulia Eka Purwanti	4	5	5	3	2	3	3	4	4	4	5	2	4	4	4	3	5	3	4	4	75
21	Wiwin Ariyani	4	5	4	1	1	2	4	5	4	1	5	1	4	5	5	5	5	3	4	4	72
Jumlah		97	95	78	75	69	73	82	75	79	83	95	32	81	89	89	67	97	78	85	85	1604
Persentase Tiap Pertanyaan (%)		92,38	90,48	74,29	71,43	65,71	69,52	78,1	71,43	75,24	79,05	90,48	30,48	77,14	84,76	84,76	63,81	92,38	74,29	80,95	80,95	76,38095
Persentase Tiap Indikator (%)		91,4285714		74,29	71,19047619			73,3333333			66,6666667			82,2222222			76,82539683		80,952381			

Skor motivasi belajar sebelum pembelajaran menggunakan media *Dart Game Accounting*

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1604}{(21 \times 5 \times 20)} \times 100\% \\
 &= 76,38\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 27. Daftar Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran

Data Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran
Siswa Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
Tanggal 11 Maret 2017

No.	Nama Responden	No. Indikator																				Jumlah
		1		2		3			4		5			6			7			8		
		No. Pertanyaan																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Apriliana Landini K.	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76	
2	Arridha Pusparini	5	4	5	5	5	5	4	1	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	87	
3	Ayuning Tyas	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	93	
4	Ayu Nur A'isyah	5	5	2	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	2	5	5	5	5	85	
5	Banati Khoerani	5	5	2	5	5	5	5	2	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	88	
6	Dwi Lestari	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	93	
7	Dewi Ratih Nurmala	5	5	5	5	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	5	2	4	4	4	83	
8	Dita Rahayu	5	5	3	5	5	5	5	4	4	2	5	4	4	4	5	5	5	5	5	90	
9	Erma Wati	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	4	4	2	5	4	5	88	
10	Febriana Dwi Utami	5	5	5	5	5	5	5	2	1	4	5	4	4	3	3	4	5	5	5	85	
11	Fery Sulistiyani	4	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	77	
12	Munawaroh Nur R.	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	1	4	5	4	78	
13	Nilam Puspitasari	5	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5	5	5	3	3	3	5	5	3	86	
14	Novika Siskawati	5	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	84	
15	Nunuk Ida W.	5	5	3	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	2	4	5	5	83	
16	Nuri Arisanti	5	4	3	5	5	5	4	2	1	2	5	5	3	3	2	2	5	5	5	75	
17	Putri Wahyuni	5	5	3	5	5	5	5	3	3	4	4	5	3	3	3	3	4	5	4	82	

18	Riska Yuliana Purbasari	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	87
19	Sundari Utami	5	3	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	2	5	4	4	4	79
20	Yulia Eka Purwanti	5	4	3	5	5	5	5	3	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	88
21	Wiwin Ariyani	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	92
Jumlah		101	95	77	101	100	98	94	66	69	84	95	92	86	84	85	66	97	99	95	95	1779
Persentase Tiap Pertanyaan (%)		96,2	90,5	73,3	96,2	95,2	93,3	89,5	62,9	65,7	80	90,5	87,6	81,9	80	81	62,9	92,4	94,3	90,5	90,5	84,71429
Persentase Tiap Indikator (%)		93,333333		73,3	93,57142857			64,285714		86,03174603			80,95238095			83,17460317			90,47619			

Skor motivasi belajar sebelum pembelajaran menggunakan media *Dart Game Accounting*

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1779}{(21 \times 5 \times 20)} \times 100\% \\
 &= 84,71\%
 \end{aligned}$$

ADMINISTRASI PENELITIAN

Lampiran 28. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 29. Surat Keterangan Telah Melaksanakan
Penelitian

Lampiran 30. Surat Tanda Terima Media Pembelajaran
Dart Game Accounting

Lampiran 31. Dokumentasi

Lampiran 28. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 568/UN34.18/LT/2017
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Ijin Penelitian**

2 Maret 2017

**Yth . Kepala SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
Jalan Perkutut No. 6, Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah 57454**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Agung Setya Sri P
NIM : 13803241089
Program Studi : Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DART GAME ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL KELAS X KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN TAHUN AJARAN 2016/2017
Tujuan : Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian : Jumat - Rabu, 3 Maret - 31 Mei 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan I



Prof. Sukarno, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIP. 196904141994031002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 29. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
Bidang Studi Keahlian : Kesehatan, Bisnis Manajemen, Teknologi Informasi dan Komunikasi
Alamat : Tlogo, Prambanan, Klaten Kode Pos 57454. Telp. 085101991828
Website : www.smkmuh1prambananklt.com
Email : smkmuh1prambanan.klaten@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
029/ 421-SMK.1/ IV/ 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dr. Sukardi**
Jabatan : Kepala SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : **Agung Setya Sri Pambudi**
NIM : 13803241089
Fakultas : Ekonomi (FE)
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Jln. Perkutut No. 06 Tlogo Prambanan Klaten, terhitung mulai tanggal 03 Maret 2017 sampai dengan 03 Mei 2017 dengan judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DART GAME ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL KELAS X KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Prambanan, 08 April 2017

Kepala SMK Muh. 1 Prambanan Klaten



Lampiran 30. Surat Tanda Terima Media Pembelajaran Dart Game Accounting

SURAT TANDA TERIMA

Telah Diterima produk media pembelajaran berupa media *Dart Game Accounting* untuk kompetensi mengelola kas kecil. Produk media pembelajaran merupakan hasil dari penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Produk media pembelajaran *Dart Game Accounting* diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten khususnya kelas X Keuangan.

Nama : Agung Setya Sri Pambudi

NIM :13803241089

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat tanda terima ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan semestinya.

Prambanan, 11 April 2017

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,



Nurhayati, S.Pd

Mahasiswa



Agung Setya Sri P.

Lampiran 31. Dokumentasi

Dokumentasi Kegiatan



Siswa mengisi angket Motivasi Belajar sebelum pembelajaran



Siswa mengerjakan soal *pre test*



Siswa dijelaskan tentang peraturan *Dart Game Accounting*



Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Dart Game Accounting*



Siswa mengerjakan soal *post test*



Siswa mengisi angket Motivasi belajar setelah pembelajaran