

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
“ACCOUNTAINMENT” PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN
JURNAL UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



**Oleh:
Hamas Nur Kholid
NIM 12803244038**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
“ACCOUNTAINMENT” PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN
JURNAL UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh:
HAMAS NUR KHOLID
12803244038

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 15 Mei 2017

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

Disetujui

Pembimbing,



Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.
NIP. 19770810 200604 2 002

PENGESAHAN

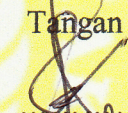
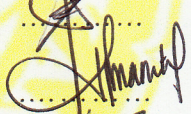
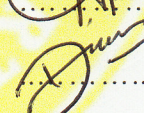
Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
“ACCOUNTAINMENT” PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN
JURNAL UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

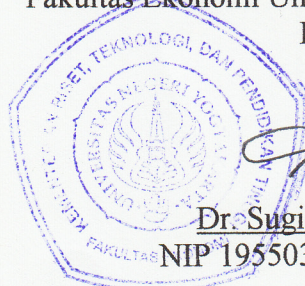
Yang disusun oleh:
HAMAS NUR KHOLID
12803244038

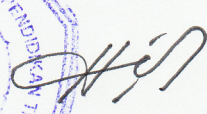
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Mei 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.	Ketua Penguji		19/6 2017
Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.	Sekretaris Penguji		19/6 2017
Diana Rahmawati, M.Si.	Penguji Utama		16/6 2017

Yogyakarta, 20 Juni 2017
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamas Nur Kholid

NIM : 12803244038

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

AKUNTANSI “ACCOMPLISHMENT” PADA

KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN JURNAL

UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI

BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK

KOPERASI YOGYAKARTA

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

Yogyakarta, 15 Mei 2017

Penulis,



Hamas Nur Kholid
NIM. 12803244038

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Barang siapa yang ingin doanya terkabul dan terlepas dari kesulitannya, maka hendaklah ia mengatasi (meringankan) kesulitan/kesusahan orang lain”

(HR. Ahmad)

“Amal perbuatan yang paling disukai Allah setelah yang fardhu (wajib) ialah memberikan kesenangan dalam hati (menghibur hati) seorang (sesama) muslim”

(HR. Ath-Thabrani)

“Kendalikan nafsu, emosi, pikiran, dan selalu berdo’a dalam menggapai cita-cita”

(Penulis)

“Saling menghormati dan menghargai, membimbing tanpa menggurui, menjunjung tinggi toleransi, menjadi kunci hidup yang harmoni”

(Penulis)

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

1. Alm. Bapak H. Khomsin dan Ibu Hj. Sarijah, kedua orang tuaku yang selalu mendoakan, memberi kasih sayang, semangat dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
2. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan.
3. Para pendidik yang menginspirasi dan menjadi sumber ilmu yang tak ternilai harganya.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
“ACCOUNTAINMENT” PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN
JURNAL UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

**Oleh:
Hamas Nur Kholid
NIM. 12803244038**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” bagi siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta pada kompetensi dasar Menyiapkan Jurnal Umum; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi dari aspek materi, pembelajaran, tampilan, bahasa, dan pemrograman; serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap *Development*, Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dinilai kelayakannya oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 guru akuntansi, dan 30 siswa uji coba lapangan. Pengukuran motivasi siswa dilakukan terhadap 30 siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta sebagai subjek uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap membuat Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yaitu: a) *Analysis*, b) *Design*, c) *Development*, d) *Implementation*, dan e) *Evaluation*. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,8 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 2,84 yang termasuk dalam kategori Baik, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,35 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, diperoleh peningkatan sebesar 20,15% dari 67,30% menjadi 87,45%. Pada pengujian uji t berpasangan diperoleh t hitung sebesar -24.579 dengan sig. 0,000 yang menunjukkan pengukuran signifikan sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, “*AccounTainment*”, Motivasi Belajar, *ADDIE*.

**THE DEVELOPMENT OF “ACCOUNTAINMENT” ACCOUNTING
LEARNING MEDIA IN PREPARING BASIS COMPETENCE OF
GENERAL JOURNAL TO INCREASE THE MOTIVATION OF LEARNING
THE STUDENTS OF CLASS X ACCOUNTING SMK KOPERASI
YOGYAKARTA**

**By:
Hamas Nur Kholid
NIM. 12803244038**

ABSTRACT

This research aims to: develop an “AccounTainment” Accounting Learning Media for students of Class X Accounting SMK Koperasi Yogyakarta in preparing basis competence of general Journal; find out the feasibility of “AccounTainment” Accounting Learning Media on expert assessment material, media experts, and teachers of the Accounting aspects of the material, learning, display, language, and programming; as well as knowing the increase in student learning motivation after the use of “AccounTainment” Accounting Learning Media.

This research is the development of research or Research and Development (R&D) adapted from ADDIE model of development. At this stage of Development, an “AccounTainment” Accounting Learning Media votes disqualified by 1 material expert lecturer, 1 teacher of media expert, 1 accounting teacher, and 30 students at field trials. Measurement of student’s motivation towards the 30 students of Class X Accounting SMK Koperasi Yogyakarta as subject field trials. Data collection techniques in the research of this development through the questionnaire. Data acquired from the questionnaire analyzed in qualitative and quantitative descriptive.

The results showed five stages to make “AccounTainment” Accounting Learning Media namely: a) Analysis, b) Design, c) Development, d) Implementation, and e) Evaluation. The eligibility level “Accountainment” Accounting Learning Media based on assessment: 1) Material expert obtained an average score 3.8 which is included in very good, 2) Media experts obtained an average score 2.84 which is included in the good, and 3) Accounting Teacher earned an average score of 3.35 which is included in the category of very good. Based on the analysis of the learning Motivation of students before and after the use of “AccounTainment” Accounting Learning Media, obtained an increase of 20.15% from 67.30% to 87.45%. The paired t test on testing retrieved t count registration -24,579 with sig. 0.000 which shows significant measurements so that the conclusion is the development of “AccounTainment” Accounting Learning Media can increase the motivation of learning Accounting.

Keywords: Learning Accounting Media, “AccounTainment”, Learning Motivation, ADDIE.

KATA PENGANTAR

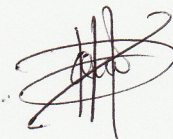
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” Pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta” dengan lancar. Peneliti menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian,
3. Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi FE UNY
4. Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc., dosen penasehat akademik yang telah kebersamai kami selama masa studi.
5. Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si., dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
6. Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si., dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran.
7. Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd., dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

8. Drs. Bambang Priyatmoko, Kepala SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Ratri Rahmawati, S.Pd, guru mata pelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yang telah bersedia bekerja sama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
10. Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta.
11. Keluarga Besar UKM Marching Band CDB UNY.
12. Alm. Bapak H. Khomsin, Ibu Hj. Sarijah, serta adik-adik saya Haris Nur Ashar dan Hasina Nur Fajrin yang selalu memberikan semangat dan energi positif.
13. Keluarga besar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi khususnya angkatan 2012.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga semua amal baik mereka dicatat oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 Mei 2017
Penulis,



Hamas Nur Kholid
NIM. 12803244038

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
G. Manfaat Penelitian/Pengembangan	12
H. Asumsi Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Pustaka.....	14
B. Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir	49
D. Pertanyaan Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Prosedur Penelitian.....	55
D. Subjek dan Objek Penelitian	58
E. Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Uji Coba Instrumen	63

G. Teknik Analisis Data.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Deskripsi Penelitian	72
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	74
C. Pembahasan.....	101
D. Keterbatasan Pengembangan	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rangkuman Aktivitas Model <i>ADDIE</i>	44
2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	61
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	61
4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa.....	62
5. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru	62
6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran.....	65
7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar	65
8. Konversi skor aktual menjadi nilai skala empat	68
9. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi	70
10. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>AccounTainment</i> ”	72
11. Kompetensi Keahlian SMK Koperasi Yogyakarta	73
12. Jawal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	74
13. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>AccounTainment</i> ” oleh Ahli Materi	83
14. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>AccounTainment</i> ” oleh Ahli Media.....	85

15. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi	
“ <i>AccounTainment</i> ” oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru).....	87
16. Perbandingan Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi	
“ <i>AccounTainment</i> ”	88
17. Ikhtisar kelompok akun.....	89
18. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	99
19. Total Skor Motivasi Belajar Siswa	100
20. Hasil Rekapitulasi <i>paired sample statistics</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Kerangka Berpikir.....	52
2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	84
3. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	86
4. Diagram Batang Hasil Validasi Guru Akuntansi	87
5. Intro Pembuka Sebelum Revisi	91
6. Home Sebelum Revisi.....	92
7. Intro Pembuka Setelah Revisi	91
8. Home Setelah Revisi	92
9. Score Sebelum Revisi	93
10. Score Setelah Revisi.....	93
11. Game Sebelum Revisi	94
12. Game Setelah Revisi	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	125
2. Materi Menyusun Jurnal Umum	128
3. <i>Storyboard</i> Media.....	161
4. Produk Akhir Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>AccounTainment</i> ”	164
5. Instrumen Angket Validasi Untuk Ahli Materi.....	171
6. Instrumen Angket Validasi Untuk Ahli Media	174
7. Instrumen Angket Validasi Untuk Guru Akuntansi	177
8. Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba	180
9. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	184
10. Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba.....	185
11. Daftar Validator	187
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	188
13. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	190
14. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Guru Akuntansi	192
15. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan.....	194
16. Hasil Olah Data uji t dengan SPSS 16	196
17. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>AccounTainment</i> ”	197
18. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “ <i>AccounTainment</i> ”	199
19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	202

20. Foto Dokumentasi Penelitian	203
---------------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu 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 dalam masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2005: 147).

Salah satu cara untuk membentuk sumberdaya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta mutu pendidikan yang baik. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang membangun adanya komunikasi interaktif dan edukatif antara guru dan siswa melalui strategi, pendekatan, prinsip, dan metode tertentu dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan bersama. Hal lain yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yaitu dapat menimbulkan motivasi belajar siswa disetiap proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa senantiasa dapat mengikuti setiap kegiatan yang telah ditentukan oleh guru tanpa suatu beban.

Secara umum, motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu: menggerakkan yang berarti menimbulkan kekuatan pada individu memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu, mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, dan menopang tingkah laku manusia,

untuk menjaga lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu. Motivasi belajar adalah suatu semangat yang berasal dari dalam diri siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang diwujudkan dengan suatu kegiatan belajar yaitu dengan mengikuti proses belajar dengan sungguh-sungguh guna mencapai tujuan yang telah siswa harapkan sebelumnya.

Adapun cara-cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu: dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam, melibatkan siswa dalam proses belajar agar aktif sehingga terjadi interaksi yang baik dalam kegiatan pembelajaran, selalu memberikan masukan dan motivasi dalam belajar, memberikan apresiasi kepada siswa dengan memberikan ucapan selamat apabila siswa berhasil menjawab soal yang diberikan, ataupun menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif belajar siswa.

Permasalahan yang sering timbul terkait dengan motivasi belajar siswa yaitu salah satunya strategi pembelajaran dari tenaga pendidik atau guru. Guru sebagai pendidik memiliki strategi atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas. Setiap strategi atau metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi tentu akan mendapat respon yang berbeda-beda dari peserta didik. Ada yang tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga dapat dengan giat mempelajari materi tersebut, ada pula yang menerima dengan perasaan tak suka atau jengkel, ataupun yang benar-benar tidak

menyukai materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan metode ceramah atau metode konvensional yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran akuntansi sebenarnya bukan sebuah permasalahan, tetapi apabila metode ini digunakan secara terus menerus tanpa menggunakan variasi dengan menggunakan media pembelajaran, maka dapat menimbulkan permasalahan yang lainnya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peserta didik kurang aktif dan tidak termotivasi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Danim (1994: 7), media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berinteraksi dengan siswa atau peserta didik, yang memiliki kegunaan atau manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2005 : 4), “secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, *camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Ungkapan Briggs tersebut menjelaskan pula bahwa suatu media selain berfungsi sebagai penyaji pesan juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan definisi yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat

bantu, baik *hardware* maupun *software* yang mampu menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga materi dapat diterima oleh siswa dengan lebih baik.

Adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan alat/media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing (*remote*) sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif. Dalam pembelajaran, alat atau media pendidikan jelas diperlukan. Sebab media pembelajaran ini memiliki peranan tersendiri dan memiliki pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif, yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu referensi acuan yang memberikan inovasi baru dalam menjalankan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Arsyad (2011: 54-55) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan komputer untuk tujuan pendidikan. Adapun manfaatnya yaitu

a) komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena akan memberikan ilkim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan; b) komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedia animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme; c) kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya sehingga komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara individual; d) kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran, memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran perseorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dipantau; e) dapat mengendalikan dan berhubungan dengan peralatan lain seperti CD interaktif, video, dan lain-lain dengan komputer sebagai pusat kendali.

Ada beberapa macam bentuk dari media pembelajaran yang berbasis komputer dengan menggunakan *Flash*, antara lain yaitu: Modul Interaktif, Komik Digital, dan media pembelajaran "*AccounTainment*". Media pembelajaran "*AccounTainment*" sendiri memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan dibanding dengan media pembelajaran berbasis komputer lainnya. Adapun kelebihan media pembelajaran "*AccounTainment*" dibanding dengan media lainnya adalah: 1) Tersedianya *game* atau permainan sebagai sarana hiburan bagi siswa, di mana tidak semua media pembelajaran berbasis komputer disertai unsur

hiburan *game*. 2) Tersedianya evaluasi atau latihan soal pilihan ganda di mana masing-masing siswa bisa melatih kemampuannya, dan sekaligus mengetahui hasil skor atau nilainya. Sehingga akan menimbulkan ketertarikan siswa dalam memahami materi dan berlatih soal ketika mereka mendapatkan skor kecil atau sedikit. 3) Tersedianya berbagai jenis lagu sehingga dapat mengiringi siswa saat belajar, siswa pun bisa memilih dan menyesuaikan volume dari lagu yang dimainkan. 4) Media pembelajaran "*AccounTainment*" yang memiliki dua unsur (pelajaran akuntansi dan hiburan) dapat meningkatkan minat belajar mandiri siswa baik di rumah maupun di sekolah. 5) Ukuran *file* media kecil, sehingga guru dan seluruh siswa dapat memiliki dan menggunakannya.

Media pembelajaran akuntansi ini merupakan terobosan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah, sehingga dapat merubah proses belajar yang konvensional ke proses belajar yang inovatif. Di sisi lain siswa akan lebih termotivasi untuk belajar mandiri. Media pembelajaran yang penuh hiburan tanpa mengesampingkan pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ketua Jurusan Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus 2016 yaitu: strategi pembelajaran guru akuntansi masih menggunakan metode konvensional dan monoton, sehingga dalam proses pembelajaran siswa antusias siswa kurang dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Di sisi lain, pembelajaran sudah dibantu dengan

buku panduan, yang dapat dipinjam oleh siswa saat pelajaran berlangsung. Akan tetapi siswa yang lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku, dan tidur-tiduran, sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru saat mengikuti proses pembelajaran.

Hambatan proses pembelajaran yang sama juga terjadi pada siswa kelas X. Proses pembelajaran yang berbeda di SMP/MTS, mengharuskan siswa untuk beradaptasi dalam proses pembelajaran di SMK. Materi awal akuntansi yang diberikan oleh guru merupakan materi-standar kompetensi atau dasar yang lebih membahas konsep-konsep dasar akuntansi. Siswa dituntut untuk bisa memahami konsep dasar akuntansi yang nantinya akan dikembangkan disemester berikutnya. Salah satu kompetensi dasar untuk siswa kelas X adalah menyiapkan jurnal dengan materi nama dan kode akun, serta jurnal umum. Materi nama dan kode akun, serta jurnal umum menjadi penting karena materi ini menjadi salah satu titik dasar yang penting bagi seorang yang akan mempelajari akuntansi. Seharusnya guru mampu menyampaikan materi ini kepada siswa baru dengan baik, sehingga siswa benar-benar memiliki pondasi awal belajar akuntansi.

Dari hasil wawancara tersebut, guru akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta membutuhkan suatu inovasi dalam proses pembelajaran akuntansi untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang rendah. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru akuntansi adalah menggunakan media pembelajarannya yang berbasis komputer. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung yaitu berupa

Laboratorium Komputer. Oleh sebab itu, pembelajaran akuntansi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer sangat mungkin untuk dilaksanakan di SMK Koperasi Yogyakarta.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya upaya untuk mendorong motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis komputer yaitu “*AccounTainment*”. Perpaduan dan kombinasi antara akuntansi (*Accounting*) dan unsur hiburan (*Entertainment*) dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang efektif. Unsur hiburan dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa dan menghindarkan kejenuhan siswa saat pembelajaran. Selain itu pembuatan media ini juga dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran akuntansi yang menyenangkan dengan adanya game yang tersedia di dalamnya. Sehingga dapat membuat keadaan *mood* atau perasaan siswa menjadi baik, dan senang. Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dengan menyertakan hiburan di dalamnya yang bertujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, tanpa mengesampingkan materi yang diajarkan. Pengembangan media tersebut akan menghasilkan suatu *software* Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” yang memuat materi nama dan kode akun, serta jurnal umum yang dikemas dengan unsur hiburan. Melihat kenyataan tersebut penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” Pada Kompetensi

Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Akuntansi masih bersifat konvensional, guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga monoton membuat Motivasi Siswa untuk memperhatikan materi berkurang.
2. Dituntutnya siswa baru untuk bisa memahami materi dasar akuntansi, salah satunya adalah materi nama dan kode akun, serta jurnal umum. Materi tersebut dianggap sulit karena baru diperoleh pertama kali di kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta, dan belum pernah didapatkan di jenjang SMP.
3. Dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang efektif dan interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti agar lebih terfokus dan mendalam mengingat luasnya permasalahan yang ada. Penelitian ini memfokuskan pada masalah peningkatan Motivasi Belajar melalui Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yaitu

software akuntansi “*Accounting*” yang dilengkapi dengan unsur hiburan “*Entertainment*” dengan Materi Nama dan Kode Akun, serta Jurnal Umum Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” untuk siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum?
2. Bagaimana penilaian kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi mengenai media pembelajaran “*AccounTainment*” pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum?
3. Bagaimanakah peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran “*AccounTainment*” pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang harus dicapai dalam penelitian/pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum

untuk siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yang menggabungkan unsur hiburan dalam penyajian materinya.

2. Mengetahui penilaian kelayakan dari Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” yang dikembangkan, berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta setelah menggunakan Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian ini berfokus pada pengembangan Media pembelajaran akuntansi berbasis komputer yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran “*AccounTainment*”. Konsep yang dibangun dalam Media tersebut adalah “*AccounTainment*” yang merupakan gabungan dari akuntansi (*Accounting*) dan unsur hiburan (*Entertainment*) yang berisi materi tentang nama dan kode akun, serta jurnal umum. Gabungan tersebut dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran akuntansi yang menyenangkan dan tidak membosankan tanpa mengabaikan kompetensi yang harus dicapai siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian/Pengembangan

Dari beberapa hal yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai berikut:

1. Bagi guru

Software “AccounTainment” ini dapat membantu guru dalam mengefektifkan pembelajaran karena materi menyiapkan jurnal ditampilkan menggunakan komputer serta dikemas dalam suatu simulasi eksplorasi mandiri yang bersifat hiburan.

2. Bagi siswa

Unsur hiburan dalam *software “AccounTainment”* ini dapat membantu siswa dalam mempelajari akuntansi khususnya materi menyiapkan jurnal dengan lebih menyenangkan sehingga materi yang termuat dapat diterima dan dipahami dengan lebih baik. Selain itu, *software* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar mandiri.

3. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana menambah wawasan dan pengalaman baru sebagai bekal masa depan yang lebih baik.

4. Tujuan lain merupakan tujuan khusus untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Akuntansi.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan Media pembelajaran berupa media pembelajaran “*AccounTainment*” ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas maupun di dalam kelas secara mandiri oleh siswa.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
3. Penggunaan media pembelajaran “*AccounTainment*” berbasis Adobe Flash Professional diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata dasar motivasi yaitu motif yang memiliki arti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman 2012: 73). Definisi lain dari motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Adapun fungsi khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman 2012: 75).

Menurut Hamalik (2011: 158), motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perasaan lebih yang timbul, dan ada reaksi dorongan untuk mencapainya. Sedangkan menurut Syaodih (2006: 61) menyatakan motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong individu dalam melakukan sesuatu. Agar tenaga pendorong pada diri seseorang cukup besar maka diperlukan motivasi dari luar. Pada diri siswa motivasi dapat berasal dari guru, teman, orang tua, buku-buku dan lingkungan.

Sudjana (2006: 60) menambahkan mengenai kriteria keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar siswa saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dapat dilihat dalam hal:

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.

- 3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajar dari guru.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa definisi motivasi belajar tersebut, pada dasarnya mengandung arti atau maksud yang sama yaitu bahwa motivasi belajar adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri individu siswa berupa daya penggerak psikis yang menimbulkan kegiatan untuk belajar sehingga siswa tidak semata-mata belajar tetapi juga menghargai dan menikmati proses belajarnya.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2012: 86-91), motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, antara lain:

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya:

a) Motif-motif bawaan

Merupakan motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.

b) Motif-motif yang dipelajari

Merupakan motif-motif yang timbul karena dipelajari. Misalnya: dorongan untuk belajar.

- 2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis
 - a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi: kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
 - b) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motivasi ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Rangsangan timbul dari luar.
 - c) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat.
- 3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah
 - a) Motivasi jasmaniah, yang termasuk motivasi ini misalnya: refleksi, insting otomatis, napsu.
 - b) Motivasi rohaniah, yang termasuk motivasi ini misalnya: kemauan, keinginan.
- 4) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik
 - a) Motivasi intrinsik

Merupakan motif-motif yang tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
 - b) Motivasi ekstrinsik

Merupakan motif-motif aktif dan berfungsinya karena adanya faktor yang berasal dari luar. Faktor tersebut dapat berupa lingkungan dari luar.

c. Manfaat Motivasi Belajar

Menurut Wlodkowsky (2004) yang dikutip oleh Sugihartono dkk (2007: 78), “motivasi merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan”.

Sugihartono (2007: 78) menyebutkan manfaat motivasi yang tinggi dapat terlihat dari sifat perilaku siswa antara lain:

- 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.
- 2) Adanya perasaan dan keterlibatan efektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- 3) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Selain manfaat motivasi di atas, terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar (Sardiman 2012: 85):

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, dalam hal ini motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

d. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar memerlukan pengertian dan pemahaman yang lebih mendalam ketika kita akan membuat alat ukur yang berkaitan dengan motivasi belajar. Hal ini penting agar alat ukur yang digunakan menjadi lebih tepat, valid, dan reliabel. Adapun indikator yang digunakan oleh Uno (2008: 10), yaitu:

1) Motivasi Internal

a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Seseorang yang mempunyai dorongan dan hasrat untuk berhasil akan cenderung mempunyai semangat untuk berusaha lebih giat dengan intensitas dan usaha yang tinggi.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi selalu merasa bahwa dirinya masih kurang, sehingga ia merasa butuh dan berpacu untuk terus belajar.

c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Cita-cita yang melekat dalam diri seseorang akan memberikan motivasi yang kuat, karena dengan adanya cita-cita seseorang

mempunyai tujuan yang akan membuatnya termotivasi untuk terus belajar.

d) Adanya keputusan dalam belajar

Seseorang yang mendapat nilai bagus dalam evaluasi belajar, maka akan menimbulkan rasa puas dalam dirinya. Dia merasa tidak sia-sia telah belajar secara keras karena hasil diperolehnya maksimal.

e) Adanya keyakinan dalam diri sendiri

Seseorang akan menumbuhkan motivasi dalam dirinya sendiri karena merasa bisa melakukan lebih baik dari yang orang lain lakukan. Dia akan merasa malu jika mendapat hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan orang lain.

2) Motivasi Eksternal

a) Adanya penghargaan dalam belajar

Hal tersebut dapat memotivasi seseorang untuk lebih terpacu dalam belajarnya. Penghargaan dapat menjadi penguat bagi motivasi belajar seseorang.

b) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar mempunyai dampak semangat belajar seseorang. Lingkungan belajar yang nyaman akan membuat suasana belajar yang menyenangkan begitu juga sebaliknya.

c) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan belajar yang menyenangkan akan membuat seseorang bersemangat dalam belajarnya, sehingga peserta didik merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Sardiman (2011: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas yaitu bekerja terus-menerus, dan tidak menyerah sebelum tugas tersebut selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan. Serta tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
- 3) Menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai macam masalah, misalnya masalah sosial, pendidikan, agama, politik, dsb.
- 4) Lebih senang mandiri.
- 5) Merasa bosan pada tugas-tugas yang rutin yang biasa diberikan guru.
- 6) Dapat mempertahankan pendapat.
- 7) Kuat pendirian dengan hal yang telah diyakini.
- 8) Senang berlatih mengerjakan soal-soal.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Indikator pengukuran peningkatan motivasi di atas.

2. Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian Pembelajaran

Rusman (2012: 93) menuturkan, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sedangkan menurut

Hamalik (2008: 57) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan.

Menurut Hilgard (1975) seperti yang dikutip oleh Sanjaya (2011: 112) mengungkapkan belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan yang dilakukan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Menurut beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan belajar merupakan sebuah proses dalam suatu kegiatan yang memiliki suatu tujuan.

b. Pengertian Akuntansi

Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dan Baridwan (2008: 1) adalah “suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Akuntansi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Akuntansi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan”.

Jusup (2001: 4-5) membagi pengertian akuntansi ke dalam dua sudut pandang yaitu pengertian dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatannya. Ditinjau dari sudut pemakai jasa, akuntansi merupakan suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi jalannya suatu kegiatan yang dilakukan

oleh suatu organisasi. Sedangkan dari sudut proses kegiatannya, akuntansi merupakan suatu proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu organisasi.

3. Media Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Arsyad (2005 : 3), kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Hal serupa juga diungkapkan oleh Sanjaya (2011: 162-176), media merupakan kata jamak dari ”medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagi kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, istilah media juga digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2011: 163), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti televisi, radio, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat semacam radio dan televisi apabila digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Salain itu media bukan hanya berupa alat-alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh

pengetahuan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2011: 163), media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang membuat kondisidimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dapat disimpulkan media bukan hanya alat perantara saja, akan tetapi meliputi orang sebagai sumber belajar atau berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, dan lain sebagainya yang diatur sedemikian rupa untuk menambah pengetahuan dan wawasan, merubah sikap siswa, atau menambah keterampilan siswa.

Ada juga yang berpendapat mengenai media pengajaran yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* merupakan alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *Software* merupakan isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2011: 163-164).

b. Jenis dan klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2011: 176), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut pandangnya.

Dipandang dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dsb. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film *projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.

Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa apa.

- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lainnya.

Menurut Susilana dan Riyana (2008: 13) dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, terdapat tujuh kelompok media penyaji yaitu:

1. Kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
2. Kelompok kedua: media proyeksi diam
3. Kelompok ketiga: media audio
4. Kelompok keempat: media audio visual diam
5. Kelompok kelima: media gambar hidup/film
6. Kelompok keenam: media televisi
7. Kelompok ketujuh: multi media

c) Manfaat media dalam pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa akan lebih dimudahkan dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan media. Hal tersebut karena media pembelajaran memiliki beberapa manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diantaranya diungkapkan oleh Hamalik dalam Arsyad (2005 : 15), “bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Arsyad, 2005 : 16). Dengan kata lain, penyajian materi pelajaran dengan menggunakan media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat memacu minat serta rasa ingin tahu siswa yang diikuti peningkatan motivasi siswa untuk mempelajari materi tersebut.

Di bawah ini merupakan beberapa fungsi dan peran dari media pembelajaran dalam Sanjaya (2011: 169), yaitu :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Menurut Kemp dan Dayton dalam Susilana dan Riyana (2008:

9) kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai perangsang motivasi belajar mengajar, menciptakan pembelajaran yang produktif, serta dapat membantu siswa mempermudah memahami materi yang dipelajari sehingga pembelajaran dapat lebih optimal.

c. Komputer sebagai media pembelajaran dan Kelebihannya

Kemajuan teknologi saat ini menempatkan komputer sebagai teknologi yang sangat dikenal oleh masyarakat luas. Meluasnya pengguna komputer tidak lain karena manfaat komputer yang begitu besar. Tidak terkecuali pemanfaatannya dalam pendidikan sebagai

media pembelajaran berbasis komputer. Arsyad (2005:31) mengatakan bahwa teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Oetomo (2007:27) bahwa *software* merupakan perangkat yang dapat dilihat oleh mata, tetapi tidak dapat diraba. Dalam pengertian sempit, istilah ini menunjuk pada data dan program yang dapat mempermudah pemakai dari berbagai jenis komputer untuk mendayagunakan perangkat lunak tersebut untuk menghasilkan informasi.

Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun lunak) menurut Arsyad (2005:32), antara lain:

1. Mereka dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linear.
2. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
3. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
4. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
5. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

Selain itu, menurut Arsyad (2006: 31) berdasarkan cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai, pembelajaran berbantuan komputer (*Computer-Assisted Instruction*) dapat meliputi:

1. Tutorial, merupakan penyajian materi pelajaran secara bertahap.
2. *Drill and practice*, berupa latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya.
3. Permainan dan simulasi, berupa latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari.
4. Basis data, sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai keinginan masing-masing.

Semua hal di atas dapat disimpulkan bahwa komputer sebagai media pembelajaran dapat berupa *software* pembelajaran yang memuat prinsip-prinsip kognitif serta mampu menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan melibatkan siswa secara aktif berinteraksi dengan media tersebut.

Adapun kelebihan komputer dalam Sutarman (2009 : 86), mengungkapkan kelebihan atau keunggulan komputer sebagai produk teknologi yaitu:

1. Mampu mengakses dengan cepat dan tepat
2. Mampu menghasilkan informasi dari data yang lampau
3. Mampu memproses data yang sangat besar menjadi informasi
4. Mampu menyimpan data yang sangat banyak, bisa mencapai *Tera Byte*

5. Mampu melakukan *importing* dan *exporting* data yang dirancang secara khusus

Selain itu kelebihan penerapan Teknologi Informasi yang lainnya adalah:

1. Kecepatan (*Speed*)
2. Konsistensi (*Consistency*)
3. Ketepatan (*Precision*)
4. Keandalan (*Reliability*)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komputer memiliki kelebihan dalam pemrosesan data, baik proses *input* data dan informasi, pengolahan data dan informasi, maupun proses *output* data dan informasi. Oleh karena itu, komputer dapat dimanfaatkan secara tepat untuk mengembangkan suatu *software* media pembelajaran.

d. Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 28), “Media terbagi menjadi 2 kategori yaitu Media linear dan Media interaktif”. Media linear adalah suatu Media yang tidak dilengkapi alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Media ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Media interaktif adalah suatu Media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh Media interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan Media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran.

Menurut (Daryanto, 2010: 31), Karakteristik Media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Media memiliki beberapa kelebihan lain diantaranya diungkapkan oleh Tantowi (2009), yaitu:

- a. Media membuat pelajar mengerti isi pelajaran
- b. Media membuat siswa mengingat dengan mudah tentang isi pelajaran
- c. Media menyampaikan isi pelajaran dengan cangguh dan berkesan
- d. Media mampu menjadi sumber pengetahuan
- e. Media mampu mencari hubungan antara satu ilmu dengan ilmu lain
- f. Media mampu menunjukkan dunia sekitar yang kaya dengan ilmu pengetahuan

- g. Media kaya dengan berbagai aktivitas pembelajaran
 - h. Media mampu menghibur selama proses pembelajaran
 - i. Media membuat terjadinya interaksi antara siswa dengan teknologi terkini
 - j. Media memberi peluang kepada guru untuk mengubah kaidah pengajaran
 - k. Media membuat proses belajar dan mengajar menjadi lebih menyenangkan
 - l. Media memudahkan pembelajaran yang berpusatkan pada siswa karena siswa diberi kebebasan memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar pada kadar yang sesuai dengan diri sendiri
 - m. Media mengajari setiap siswa dengan gaya pembelajaran yang berbeda
 - n. Media menggalakkan pembelajaran kooperatif dan interaktif di antara siswa melalui diskusi
 - o. Media memudahkan pembelajaran yang berasaskan konstruktivisme
 - p. Media memudahkan siswa mempunyai kebebasan belajar sendiri tanpa dipengaruhi oleh pihak-pihak lain
 - q. Siswa dapat memilih bahan pembelajaran sendiri dan belajar dengan kadar yang sesuai dengan minat dan kehendak sendiri.
- e. ***“AccounTainment”***

“AccounTainment” berasal dari gabungan kata *accounting* dan *entertainment*. Dalam kamus Inggris Indonesia (John M. Echols dan

Hassan Shadily) *accounting* berarti akuntansi dan *entertainment* berarti hiburan. Sedangkan *Edutainment* merupakan gabungan kata *Education* yang berarti pendidikan dan *Entertainment* yang berarti hiburan. Seperti yang diungkapkan Rainy MP Mutabarat dalam Aditya (2011) bahwa, “*Edutainment* adalah perpaduan antara pendidikan dan hiburan agar proses belajar menyenangkan dan para peserta dapat memahami materi yang sedang dipelajari”. Media berbasis *Edutainment* yang dibuat diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa belajar mandiri dan memecahkan masalah. Di dalam penggunaan media ini, siswa dapat menentukan sendiri apa yang hendak dilakukan. Dengan demikian, siswa akan belajar menganalisis, melihat permasalahan, dan menemukan alternatif yang merupakan langkah pemecahan masalah. Adanya pengambilan tindakan tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan. Hal tersebut diungkapkan oleh Yoan (2009).

Agnew, Kellerman, dan Meyer (1996 : 104) mengungkapkan mengenai *Edutainment* bahwa *Edutainment* bisa berupa Media pendidikan yang dikemas dalam format hiburan atau sebaliknya hiburan yang mengandung unsur pendidikan.

Dengan demikian, “*AccounTainment*” merupakan gabungan atau kombinasi dari akuntansi dan unsur hiburan, yaitu suatu konsep pengembangan Media pembelajaran akuntansi yang disajikan dengan unsur hiburan. Unsur hiburan yang dibangun dalam media ini adalah

suatu konsep eksplorasi mandiri, yaitu materi disajikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan siswa dapat memilih jawaban yang benar untuk menampilkan penjelasan dari konsep materi yang dimaksud. Dengan demikian, siswa mendapat kesempatan untuk berinteraksi aktif secara langsung dengan media. Selain itu, dilengkapi pula game yang dapat menarik perhatian siswa dalam pemecahan masalah. Inilah unsur hiburan atau *fun* yang dibangun dalam Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” ini untuk menghindari kejenuhan siswa terhadap pembelajaran.

f. Permainan (*Game*)

Permainan (*game*) merupakan hal yang menyenangkan yang dapat diperankan anak-anak ataupun dewasa. Permainan dapat membawa seseorang kepada situasi yang penuh keceriaan dan semangat. Oleh karena itu, bukan suatu hal yang keliru jika menerapkan permainan dalam pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar.

Di sisi lain, Oetomo (2007 : 217) mengatakan bahwa, *game* merupakan aplikasi yang terdapat pada komputer berupa permainan untuk anak-anak sampai dengan orang dewasa. *Game-game* itu memberi keasyikan tersendiri. Selain itu diungkapkan pula efek positif dari *game*, antara lain, melatih logika, intuisi, berfantasi, melatih sinkronisasi dan kecepatan respon syaraf mata, otak, tangan dan perasaan, melatih pembuatan keputusan dalam waktu yang sangat

singkat dengan faktor resiko yang sangat tinggi, dengan kata lain *game* mampu membantu membentuk kecerdasan pemain.

Hal tersebut diungkapkan pula oleh Sugar dan Sugar (2002 : 4) bahwa permainan merupakan salah satu cara bagi guru untuk menyajikan materi pelajaran dan sekaligus mampu memaksimalkan potensi belajar masing-masing siswa. Durkin dan Barber dalam Selfe dan Hawisher (2007 : 376) menyatakan bahwa permainan komputer dapat memberi pengaruh positif bagi pemain.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game atau permainan merupakan hal menarik yang mampu membangkitkan motivasi untuk memahami sesuatu serta memberi pengaruh positif bagi pemain.

g. Efektifitas media pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata *effectiveness* yang artinya keberhasilan atau keadaan yang berpengaruh. Menurut Yuni Yamasari (2010) suatu media pembelajaran berbasis *ICT* dikatakan efektif jika memenuhi indikator :

- a. Skor tes hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran berbantuan komputer tuntas.
- b. Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan dari angket.

Sehubungan dengan peranan guru sebagai pendidik dan pengajar, Hamalik (1991 : 47) mengungkapkan bahwa, guru dinyatakan menguasai ilmu apabila mempunyai pengetahuan yang luas, menguasai

bahan ajar serta ilmu-ilmu yang berkaitan dengan mata pelajaran/bidang studi yang diajarkan, menguasai teori-teori dan praktek mendidik, teori kurikulum metode pengajaran, teknologi pendidikan, teori evaluasi dan psikologi belajar dan sebagainya. Ungkapan tersebut mengandung arti bahwa seorang guru juga harus bisa menciptakan, memilih, dan menggunakan media pembelajaran (teknologi pendidikan) yang sesuai dengan materi maupun karakteristik siswa. Oleh karena itu, respon positif guru terhadap media pembelajaran dapat menjadi salah satu indikator keefektifan suatu media.

Berkaitan dengan konsep belajar tuntas (*mastery learning*), Sudjana (1995 : 8) mengungkapkan bahwa, “siswa dikatakan berhasil apabila siswa telah menguasai atau dapat mencapai sekitar 75-80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai”.

Namun, perlu diperhatikan pula bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bukan satu-satunya yang dapat mempengaruhi ketuntasan belajar siswa. Media pembelajaran bukanlah satusatunya elemen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Jenkins dan Keefe dalam Prajitno dan Mulyantini (2008 : 302-303) bahwa ada beberapa elemen pembelajaran, antara lain :

- a. Peran ganda guru, yakni sebagai pelatih (*coach*) dan sekaligus sebagai penasihat (*advisor*)

- b. Karakteristik-karakteristik belajar murid yang relevan didiagnosis dan rencana belajar dikonstruksikan
- c. Sebuah budaya sekolah yang kolegiat ditumbuhkan, dimana guru dan murid bekerja di dalam tim
- d. Lingkungan belajar yang interaktif
- e. Pengajaran dengan dijadwalkan dan diberikan dengan kecepatan yang fleksibel
- f. Metode *authentic assessment* digunakan secara regular dan ujian diselenggarakan bila murid sudah siap menjalaninya

Adapun kriteria efektivitas *software* diungkapkan Forcier dan Descy (2008:32) yang telah disimpulkan bahwa: keefektivan *software* diantaranya meliputi kemenarikan, kemampuan peningkatan aktivitas pembelajaran, peningkatan pemahaman, serta penggunaan yang optimal. Oleh karena itu, dalam pengembangan ataupun evaluasi media perlu memperhatikan karakteristik ataupun kriteria-kriteria keefektivan suatu media. Seperti yang diungkapkan Utari Sumarmo dalam Pedoman Pengembangan Media Interaktif bahwa karakteristik Media yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya adalah sebagai berikut:

- a. *Self Instructional*: Media dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri.
- b. *Self Contained*: Yang dimaksud dengan *self contained* yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang

dipelajari terdapat di dalam satu media secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan kepada user untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, Karena materi dikemas dalam satu kesatuan yang utuh.

- c. *Stand Alone*: Atau berdiri sendiri yaitu media yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- d. *Adaptif*: Suatu media dikatakan adaptif jika media tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat sampai kurun waktu tertentu.
- e. *User Friendly*: Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.
- f. *Representasi Isi*: Pembelajaran interaktif tidak sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif.
- g. *Visualisasi dengan Media* (video, animasi, suara, teks, gambar): Materi dikemas secara Media terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi.

- h. Menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi: Tampilan berupa template dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak image dan objek sesuai tuntutan materi akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.
- i. Tipe-tipe Pembelajaran yang bervariasi: Variasi tipe pembelajaran tersebut, antara lain tipe pembelajaran tutorial, tipe pembelajaran simulasi, tipe pembelajaran permainan/*games*, dan tipe latihan pembelajaran latihan (*drills*), ataupun secara kolaboratif.
- j. Respon pembelajaran dan penguatan: Setiap respon dimungkinkan untuk diberikan penguatan (*reinforcement*) secara otomatis yang telah terprogram, penguatan terhadap jawaban benardan salah dari siswa. *Reinforcemen* diberikan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap program.

Berdasarkan Standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Aspek materi
 - a) Kelengkapan materi
 - b) Keakuratan materi
 - c) Kegiatan yang mendukung materi

- d) Kemutakhiran materi
 - e) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa
 - f) Materi mengikuti sistematika keilmuan
 - g) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir
 - h) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu
 - i) Penggunaan notasi atau simbol
- b) Aspek Penyajian
- a) Organisasi penyajian umum
 - b) Organisasi penyajian bab-sub bab
 - c) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan
 - d) Melibatkan siswa secara aktif
 - e) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan
 - f) Tampilan umum
 - g) Variasi dalam cara penyampaian informasi
 - h) Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - i) Anatomi
 - j) Memperhatikan kode etik hak cipta
- c) Aspek bahasa
- a) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
 - b) Peristilahan
 - c) Kejelasan bahasa
- d) Kesesuaian bahasa

Berdasarkan pendapat mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran seperti kajian diatas, maka peneliti menerapkan aspek materi, pembelajaran, bahasa, penyajian, dan pemrograman Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" yang dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi beserta guru akuntansi dan ahli media. Kriteria penilaian untuk ahli materi adalah kriteria yang tertuang dalam jurnal Wahono (2006):

1) Aspek Pembelajaran:

- a) Kesesuaian indikator, tujuan, dan materi pembelajaran dengan SK dan KD
- b) Pemberian motivasi belajar
- c) Interaktivitas Siswa
- d) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

2) Aspek Materi

- a) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- b) Kedalaman Materi
- c) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman yang tertuang dalam jurnal Philips (1997). Aspek dan kriteria penilaian ahli media adalah:

1) Aspek Tampilan

- a) Desain Cover dan Visual

2) Aspek Pemrograman

- a) Efektivitas Navigasi
- b) Kemudahan penyampaian informasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk guru meliputi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek bahasa menurut Mulyatiningsih (2013: 170).

Aspek dan kriteria penilaian ahli media adalah:

1) Aspek Materi

- a) Tujuan pembelajaran dengan media ini jelas
- b) Materi sesuai dengan yang diajarkan guru
- c) Materi sesuai dengan jenjang sekolah
- d) Urutan materi dalam media jelas
- e) Alur pembelajaran dalam media jelas
- f) Soal latihan yang bervariasi
- g) Kemudahan menggunakan media
- h) Gambar disajikan dengan jelas dan terbaca
- i) Tampilan media menarik
- j) Kesesuaian gambar dengan materi
- k) Kesesuaian musik sebagai hiburan
- l) Memotivasi siswa untuk belajar
- m) Memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri

2) Aspek Bahasa

- a) Materi dan soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

- b) Menggunakan kalimat baku
- c) Petunjuk dan penggunaan tombol jelas
- d) Teks dan kalimat mudah dibaca

4. Model *Research and Development* (RnD)

Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Hal yang sama juga disampaikan oleh Mulyatiningsih (2013: 161) bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain. Sedangkan menurut Ali (2010: 119) yang dimaksud dengan *R&D* adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan melalui serangkaian riset dengan menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus dan melewati beberapa tahapan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *RnD* merupakan penelitian yang akan menghasilkan produk baru melalui serangkaian penelitian yang menggunakan metode-metode tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Beberapa model pengembangan *Research and Development* yaitu:

a. Model *ADDIE*

Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2013: 200). *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. *ADDIE* banyak diterapkan dan dikembangkan di dunia pendidikan. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan model *ADDIE* merupakan kegiatan yang menggunakan perangkat efektif. Berikut ini dijelaskan langkah-langkah model *ADDIE* pada Tabel 1.

Tabel 1 Rangkuman Aktivitas Model *ADDIE*

Tahap Pengembangan	Aktivitas
1. <i>Analysis</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.b. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
2. <i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Merancang konsep produk baru di atas kertas.b. Merancang perangkat pengembangan produk baru.c. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran.d. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
3. <i>Development</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Mengembangkan perangkat produk (materi/bahandan alat) yang diperlukan dalam pengembangan.b. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan,alat) yang sesuai dengan struktur model.c. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. <i>Implementation</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. b. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
5. <i>Evaluation</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. b. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. c. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. d. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Sumber: Mulyatiningsih (2013: 185-186).

b. Model 4-D

Model 4-D merupakan singkatan dari *define, design, develop, and disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model 4-D menurut Mulyatiningsih (2011: 195) meliputi empat tahap penelitian dan pengembangan yang disingkat dengan *4-D* yaitu “*define, design, develop, and disseminate*”. Berikut empat tahap dalam penelitian dan pengembangan ini:

- 1) *Define*, tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Terdapat lima kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:
 - a) *Front and analysis* dimana guru melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
 - b) *Learner analysis* dimana karakteristik peserta didik dipelajari misalnya kemampuan, motivasi belajar dan latar belakang.
 - c) *Task analysis* yaitu guru menganalisis tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik untuk mencapai kompetensi.

- d) *Concept analysis* yaitu menganalisis konsep yang akan diajarkan.
- e) *Specifying instructional objectives* yaitu menulis tujuan pembelajaran.

2) *Design* (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap desain dalam empat kegiatan, yaitu:

- a) Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan alat evaluasi.
- b) Memilih media pembelajaran yang sesuai materi dan karakteristik peserta didik.
- c) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- d) Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

3) *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini ada dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal*, teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan produk. Sedangkan *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

4) *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu:

- a) *Validation testing*, pada tahap ini produk yang telah direvisi kemudian diimplementasikan. Pada saat implementasi dilakukan

pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

- b) *Packaging* atau pengemasan dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran.
- c) *Diffusion and adoption*, setelah melalui pencetakan, buku disebarluaskan supaya dapat diserap (*difusi*) dan diadopsi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Defri Satria (2015) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model *ADDIE*, dan dibatasi sampai tahap implementasi. Penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,83 (Sangat Layak), penilaian ahli media diperoleh rata-rata 4,16 (Layak), penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata 4,83 (Sangat Layak), dan penilaian kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 4,53 (Sangat Layak).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang relevan yaitu jenis pengembangan berupa media interaktif untuk akuntansi, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian serta pada penelitian ini menganalisis lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa.

2. Sri Maryani (2010) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi Studi Kasus: *Myob Accounting* 17 pada Modul *Banking*”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Dari hasil uji coba yang dapat diketahui bahwa dengan indikator-indikator yang ada, rata-rata responden untuk kualitas tampilan yaitu menunjukkan sekitar 67% menyatakan kejelasan petunjuk penggunaan program cukup baik, sekitar 73% menyatakan keterbacaan teks/tulisan cukup baik, sekitar 57% menyatakan kualitas tampilan gambar cukup baik, sekitar 67% menyatakan daya dukung musik cukup baik. Rata-rata responden untuk penyajian yaitu menunjukkan sekitar 67% (cukup baik).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang relevan yaitu jenis pengembangan berupa media interaktif untuk akuntansi, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian serta pada penelitian ini menganalisis lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa.

3. Penelitian Yuli Anggraeni (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk *Pocket Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktik Akuntansi Manual (PAM) Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman DIY. Hasil penelitian adalah media pembelajaran berbentuk *Pocket Book* telah dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. Media *Pocket Book* ini layak untuk digunakan, terbukti dengan penilaian ahli materi dengan

skor 4,40 (Sangat Layak), ahli media dengan skor 4,13 (Layak), penilaian oleh guru akuntansi SMK dengan skor 3,78 (Layak), dan penilaian oleh siswa dengan skor 4,24 (Sangat Layak). Pada uji coba lapangan pembelajaran dengan menggunakan *Pocket Book* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 4,53%. Skor motivasi belajar awal adalah 63,51, sedangkan skor motivasi belajar akhir adalah 68,04. Hasil uji t yaitu diperoleh hasil t_{hitung} sebesar -3,719 dengan sig 0,001 menunjukkan pengukuran yang signifikan, sehingga kesimpulannya adalah pengembangan media pembelajaran *Pocket Book* Praktik Akuntansi manual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

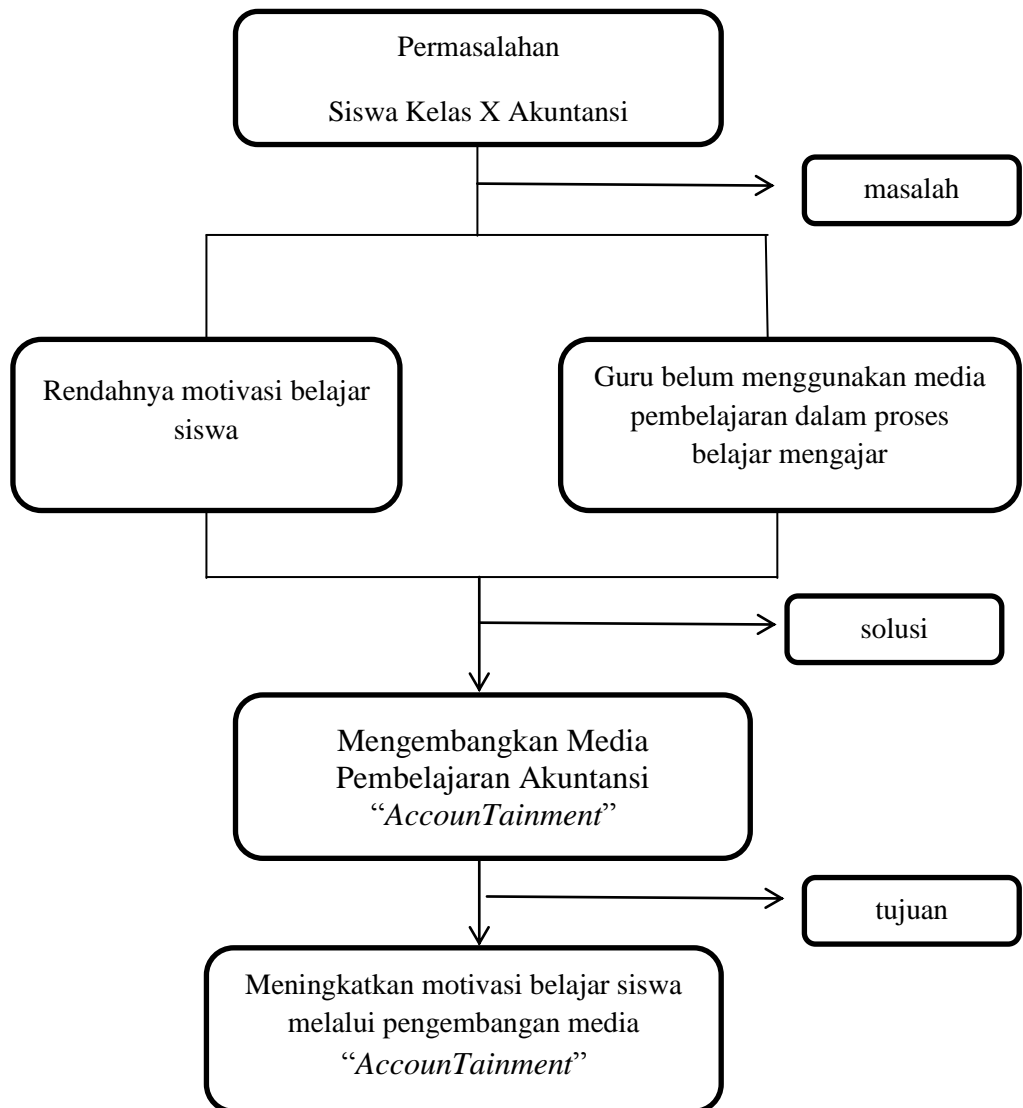
Akuntansi merupakan salah satu ilmu yang menekankan pada kegiatan pencatatan, pembukuan, penghitungan, dan pendokumentasian kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh suatu perusahaan. Menurut *American Insitute of Certified Public Accounting (AICPA)* (2003) mendefinisikan akuntansi sebagai seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dalam ukuran moneter, transaksi, dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan termasuk menafsirkan hasil-hasilnya. Hal tersebut memberi makna bahwa belajar akuntansi mengarahkan siswa untuk bisa bekerja secara sistematis, teliti, dan logis sehingga dalam pengaplikasiannya mereka dapat lebih peka terhadap permasalahan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu pendidikan, oleh karena itu proses pembelajaran harus diciptakan secara baik di dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang membangun adanya komunikasi interaktif dan edukatif antara guru dan siswa melalui strategi, pendekatan, prinsip, dan metode tertentu dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan bersama. Tak terkecuali dalam penyampaian materi atau pelajaran akuntansi. Banyak metode, strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi akuntansi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer memungkinkan terciptanya Media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam pembelajaran. Muatan materi yang disertai gambar dan audio membuat Media tersebut mampu menyajikan materi dengan lebih jelas. Tampilan materi dan gambar dapat diatur dengan menggunakan animasi yang bisa disesuaikan untuk mendukung penyajian materi sesuai dengan konsep yang benar, sehingga dapat membantu siswa dalam pengamatan dan pemberian perhatian terhadap pembelajaran untuk lebih memahami konsep materi yang dipelajari. Sedangkan *audio* yang disajikan dapat diatur untuk mendukung penggunaan navigasi dan sebagai unsur hiburan, sehingga dapat membantu siswa dalam menggunakan media tersebut serta lebih menarik perhatian siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Koperasi Yogyakarta masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Khususnya guru akuntansi lebih banyak berceramah, dan siswa tidak aktif atau pasif karena hanya mendengarkan saja, dan kurang termotivasi. Siswa kurang motivasi untuk mengikuti pelajaran akuntansi, sehingga masih banyak siswa yang lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan, dan kurangnya inovasi dari guru menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar mandiri. Motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar mandiri.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu berupa media pembelajaran "*AccounTainment*". Untuk mengetahui keberhasilan media pengembangan yang dibuat telah memenuhi standar yang ditentukan, perlu divalidasi kemudian diujicobakan. Validasi dimaksudkan untuk memperoleh masukan/koreksi tentang produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan pada siswa dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran "*AccounTainment*".



Gambar 1 Alur Kerangka Berpikir

Atas dasar kerangka berpikir di atas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kondisi awal pembelajaran akuntansi di kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta. Serta gambaran pengembangan media "*AccounTainment*" yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan Media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” untuk siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran “*AccounTainment*” pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum berdasarkan validasi/penilaian dari Ahli Media, Ahli Materi, penilaian dari Guru Akuntansi?
3. Bagaimanakah peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran “*AccounTainment*” pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada pengembangan produk. Menurut Sugiyono (2012: 407), ”metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran akuntansi berbasis komputer yang memuat aspek *entertainment* (hiburan) pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk SMK kelas X, dengan melalui langkah-langkah yang sistematis untuk kemudian di uji kelayakan dari segi materi dan media serta daya tarik dari peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula. Melalui tahap pengembangan ini juga diharapkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jl. Kapas 1 No. 5, Semaki, Umbulharjo, Telp (0274) 589651, Kode Pos 55166, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap kurun waktu bulan Agustus 2016 sampai dengan bulan Januari 2017 sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah *ADDIE* yang meliputi: *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Lee dan Owen, 2000: 3). Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis komputer “*AccounTainment*” sesuai dengan adaptasi model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media ini. Diantaranya mengenai analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran, serta *software* Adobe Flash Professional yang merupakan *software* yang akan digunakan dalam mengembangkan media ini.

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi yang sesuai untuk dikembangkan medianya, yaitu pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk Siswa kelas X akuntansi 3 SMK

Koperasi Yogyakarta. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menetapkan KD beserta jumlah indikator yang akan dikembangkan dalam satu kompetensi dasar.

Selain materi yang akan dikembangkan medianya, perlu diketahui juga karakteristik siswa sebagai sasaran pengembangan media. Dari analisis tersebut akan diketahui perkembangan psikologi siswa dan tahap berpikir yang telah dicapai siswa pada usia SMK kelas X, sehingga dalam pengembangan media tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tingkatan berpikir siswa.

Analisis pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran ditujukan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media dalam pembelajaran khususnya media berbasis komputer. Sehingga bisa diketahui kebutuhan atau keefektivan pengembangan media berbasis komputer. Selanjutnya dianalisis pula *software* yang akan digunakan untuk mengembangkan media tersebut, yaitu Adobe Flash Professional. Analisis yang dilakukan meliputi kegunaan, aplikasi-aplikasi yang ada dalam *software* tersebut serta file dengan ekstensi apa saja yang *support* dengan Adobe Flash Professional.

2. *Design* (Desain)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain produk yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan rancangan secara umum yang meliputi *desain template*, letak menu, tombol navigasi, dan materi yang akan disajikan. Selain itu, penentuan

alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan simulasi animasi dalam penyajian materi.

Desain dan *storyboard* yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Revisi dan perbaikan akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai. Jika desain telah dinilai baik, proses pengembangan media tersebut meningkat ke tahap selanjutnya, yaitu tahap *development* (pembuatan produk). Pembuatan produk tersebut berpedoman pada *desain* dan *storyboard* yang telah dibuat.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan produk berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat. Ada tiga bagian utama dalam media ini, yaitu bagian *intro*, isi, dan penutup. Ketiga bagian tersebut dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional. Tidak lupa pula, pada tahap awal pembuatan produk ini, peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk revisi dan tindak lanjut tahap demi tahap.

Media yang telah dihasilkan kemudian dikaji oleh beberapa reviewer sebagai ahli media dan ahli materi. *Review* media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai media yang telah dihasilkan dilihat dari tampilan dan navigasi serta dari cakupan materi yang disajikan. Hasil penilaian dari *reviewer* digunakan untuk pedoman revisi sehingga akan dihasilkan media yang layak uji baik dari segi tampilan maupun materi.

4. *Imlementation* (Implementasi)

Uji Coba Lapangan (*Field Trying Out*)

Menurut Dick and Carry yang dikutip dalam Setyosari (2012: 225) pada tahap uji coba lapangan melibatkan subjek dalam kelas sebesar 15-32 orang. Dalam penelitian ini produk diujicobakan kepada siswa kelas X akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta berjumlah 30 siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi meliputi:

a. Analisis data dari validasi produk

Tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

b. Produk akhir

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran “*AccounTainment*” berbasis Adobe Flash Professional.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran (Dosen Pendidikan Akuntansi), satu orang ahli materi (Dosen Pendidikan Akuntansi), praktisi pembelajaran akuntansi (Guru mapel Akuntansi), dan 30 siswa kelas X akuntansi SMK KOPERASI Yogyakarta. Sedangkan objek penelitian adalah Motivasi Belajar. yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran “*AccounTainment*” berbasis

Adobe Flash Professional yang meliputi aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan penyajian media, serta aspek hiburan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

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

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, serta data tentang peningkatan motivasi belajar terhadap siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

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

Angket dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis yaitu angket untuk mengukur kelayakan media dan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Angket untuk mengukur kelayakan media

Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari kriteria penilaian kelayakan penelitian pengembangan oleh Prasetyo (2013) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Angket penelitian ini kemudian divalidasi oleh dosen pendidikan akuntansi. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Angket kelayakan media yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang (Sugiyono, 2012: 93).

b. Angket untuk mengukur motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa yang diukur dalam angket ini merupakan motivasi internal. Kisi-kisi angket motivasi internal ini sesuai dengan indikator motivasi internal Uno (2008: 38).

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Angket motivasi belajar yang diberikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (Arikunto, 2010: 195).

Instrumen angket disusun dengan beberapa indikator penilaian untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik. Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen untuk sebagai berikut:

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian indikator, tujuan, dan materi pembelajaran dengan SK/KD	3
		Pemberian motivasi belajar	1
		Interaktivitas siswa	4
		Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
2	Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
		Kedalaman materi	4
		Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	1
Jumlah			20

Sumber: Wahono(2006).

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Desain Cover dan Visual	12
2	Pemrograman	Efektivitas navigasi	4
		Kemudahan penyampaian informasi	4
Jumlah			20

Sumber: Philips (1997).

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Tekun menghadapi tugas	1, 2	2
2	Ulet menghadapi kesulitan	3, 4*	2
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	5, 6, 7, 8	4
4	Lebih senang belajar mandiri	9, 10	2
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	11, 12, 13	2
6	Dapat mempertahankan pendapat	14, 15*, 16, 17	3
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	18, 19	2
8	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	20, 21, 22	3
Jumlah			22

*) Pernyataan negatif

Sumber: Sardiman (2011: 83) dengan modifikasi.

Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Materi	Tujuan pembelajaran dengan media ini jelas	1
		Materi sesuai dengan yang diajarkan guru	1
		Materi sesuai dengan jenjang sekolah	1
		Urutan materi dalam media jelas	1
		Alur pembelajaran dalam media jelas	1
		Soal latihan yang bervariasi	1
		Kemudahan menggunakan media	1
		Gambar disajikan dengan jelas dan terbaca	1
		Tampilan media menarik	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	1
		Kesesuaian musik sebagai hiburan	1
		Memotivasi siswa untuk belajar	1
		Memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri	1
		2	Bahasa
Menggunakan kalimat baku	1		
Petunjuk dan penggunaan tombol jelas	1		
Teks dan kalimat mudah dibaca	1		
Jumlah			17

Sumber: Mulyatiningsih (2013: 170).

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum angket digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yang dimaksudkan untuk memperoleh alat ukur yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilakukan di SMK KOPERASI Yogyakarta. Uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas X Akuntansi. Instrumen yang dimaksud adalah angket motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar merupakan instrumen yang baik. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel.

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010: 211), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Untuk mengetahui validitas angket, dilakukan uji validitas instrumen menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan angka kasar yang rumus lengkapnya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

r = Koefisien korelasi

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel x dan y

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel x

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y

$\sum X^2$ = Jumlah pangkat dua nilai variabel x

$\sum Y^2$ = Jumlah pangkat dua nilai variabel y

N = Banyaknya sampel

(Arikunto, 2009: 72)

Harga r_{hitung} kemudian akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka butir dari instrumen yang dimaksud adalah valid. Begitupun sebaliknya jika diketahui nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen tersebut tidak valid (Arikunto, 2010: 213).

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 30 siswa di luar sampel. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba sebelum pembelajaran untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS versi 16 dapat dilihat di Lampiran 16 halaman 196):

Tabel 6 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran

No Butir Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
B1	0,161	0,361	Tidak valid
B2	0,680	0,361	Valid
B3	0,547	0,361	Valid
B4	0,349	0,361	Tidak valid
B5	0,293	0,361	Tidak valid
B6	0,441	0,361	Valid
B7	0,374	0,361	Valid
B8	0,164	0,361	Tidak valid
B9	0,531	0,361	Valid
B10	0,372	0,361	Valid
B11	0,371	0,361	Valid
B12	0,628	0,361	Valid
B13	0,375	0,361	Valid
B14	0,402	0,361	Valid
B15	0,423	0,361	Valid
B16	0,417	0,361	Valid
B17	0,369	0,361	Valid
B18	0,390	0,361	Valid
B19	0,299	0,361	Tidak valid
B20	0,563	0,361	Valid
B21	0,526	0,361	Valid
B22	0,620	0,361	Valid

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel tersebut, dari 22 pernyataan terdapat 17 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Lima pernyataan dinyatakan tidak valid. Hasil penghitungan berdasarkan pengujian menggunakan SPSS versi 16.

Tabel 7 Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	2, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22	17	77%
2	Tidak Valid	1, 4, 5, 8, 19	5	23%
TOTAL			22	100%

Sumber: data primer yang diolah

b. Uji Reliabilitas

Syarat kedua dari suatu instrumen yang baik adalah harus reliabel. Dalam Arikunto (2010: 221), reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut ketika dipakai untuk mengukur suatu gejala yang sama dalam waktu yang berlainan akan menunjukkan hasil yang sama. “Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga” (Arikunto, 2010: 221).

Perhitungan uji reliabilitas instrumen dipergunakan rumus Alpha, rumus ini digunakan karena angket atau kuesioner yang dipergunakan dalam penelitian ini tidak terdapat jawaban yang bernilai salah atau nol. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Arikunto (2010: 239) “Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian”.

Uji reliabilitas untuk angket motivasi belajar ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α). Sugiyono (2012: 190) menyatakan bahwa instrumen angket dinyatakan reliabel apabila *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6. Jika koefisien kurang dari 0,6 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, uji reliabilitas instrumen angket menunjukkan skor **0,660** yang telah memenuhi kriteria lebih dari 0,6. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel, sehingga instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah dapat diandalkan dan responden cukup konsisten dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada instrumen. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 16.

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli dan angket motivasi belajar yang diberikan untuk siswa. Terdapat kategori empat responden yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu ahli materi, ahli media, guru akuntansi di sekolah, dan siswa. Selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh dari uji coba yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi yang dihimpun untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" ini.

2. Analisis Data Kuantitatif

Menurut Ali (2010: 324) bentuk data kuantitatif dikatakan sebagai bilangan atau angka-angka yang diperoleh dari jumlah suatu

pengukuran. Adapun data yang diperoleh dari pengukuran adalah angka hasil mengukur atau menimbang maupun skor skala rating. Dalam penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor. Langkah-langkah untuk menganalisis data dari kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

a. Analisis Data Kuantitatif Penilaian Media

Analisis data kuantitatif dilakukan sesuai skor penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan angket respon siswa dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Konversi empat skala menggunakan acuan Mardapi (2008: 123) yaitu dengan cara menghitung rata-rata skor tiap indikator terlebih dahulu menggunakan rumus:

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

X = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah penilai

Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala empat dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Konversi skor aktual menjadi nilai skala empat

Skor	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
4	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
3.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
2.	$X > x \geq X - 1 SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
K1.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

(Sumber: Mardapi, 2008: 123)

Keterangan :

Harga X dan SB_x diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

Skor Maksimal Ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor terendah

X = skor aktual (skor yang dicapai)

X = skor rerata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

SB_x = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Berdasarkan tabel konversi skor di atas diperoleh standar kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" yang dikembangkan dinyatakan Sangat Baik dan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,01 sampai dengan 4,00.
- b. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" yang dikembangkan dinyatakan Baik dan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,51 sampai dengan 3,00.
- c. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" yang dikembangkan dinyatakan Cukup Baik dan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,01 sampai dengan 2,50.
- d. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" yang dikembangkan dinyatakan Kurang dan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,00 sampai dengan 2,00.

Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan media. Media dikatakan layak untuk diuji cobakan apabila hasil penilaian para ahli minimal masuk dalam kategori **cukup baik**.

b. Analisis Data Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengukur persentase motivasi siswa (Sugiyono, 2015: 135), yaitu:

- 1) Data kuantitatif skor angket motivasi siswa dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut.

Tabel 9 Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

- 2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi.
- 3) Menghitung skor dari motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{ skor motivasi belajar} = \frac{\text{Skor motivasi belajar kuantansi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Motivasi belajar dikatakan mengalami peningkatan ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Selanjutnya dilakukan pula Uji t dengan rumus *paired sample*. Nilai t hitung dicocokkan dengan t tabel pada taraf signifikan 5%. Apabila t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat perbedaan secara signifikan (Danapriatna dan Setiawan, 2005: 108-110).

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

\bar{D} = Rata-rata selisih dari 2 skor

SD = Standar deviasi dari harga D

N = banyak pasangan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, satu orang guru Akuntansi SMK, dan 30 siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta.

Tabel 10 Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”

No.	Keterangan	Nama
1	Ahli Materi	Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si
2	Ahli Media	Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.
3	Guru Akuntansi	Ratri Rahmawati, S.Pd
4	Siswa	Kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas uji coba validitas instrumen angket motivasi belajar sekaligus sebagai kelas uji coba lapangan

2. Deskripsi Lokasi Dan Waktu Penelitian

SMK Koperasi Yogyakarta merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Jl. Kapas 1 No. 5, Semaki, Umbulharjo, Telp (0274) 589651, Kode Pos 55166, Kota Yogyakarta. SMK Koperasi Yogyakarta terdiri dari 3 program kompetensi keahlian yaitu kompetensi keahlian akuntansi, pemasaran, dan desain komunikasi visual. Visi SMK Koperasi Yogyakarta yaitu mewujudkan SMK Koperasi yang mampu menghasilkan insan koperasi yang berakhlak mulia, mandiri, profesional, dan kompeten, sedangkan misi dari SMK Koperasi Yogyakarta adalah:

- a. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan budi pekerti yang luhur.

- b. Menyiapkan SDM yang berjiwa koperasi yang produktif, adaptif, kreatif, dan inovatif dimanapun berada.
- c. Mengembangkan SDM yang profesional diberbagai jenis pekerjaan sejalan dengan perkembangan IPTEK dan tuntutan dunia kerja.
- d. Memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan diri untuk berwiraswasta.
- e. Mengembangkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.

Tabel 11 Kompetensi Keahlian SMK Koperasi Yogyakarta

No	Kompetensi Keahlian	Jumlah Kelas
1	Akuntansi	3
2	Pemasaran	3
3	Desain Komunikasi Visual	4

Kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 adalah salah satu kelas kompetensi keahlian Akuntansi, dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 30 siswa. Kelas X Akuntansi memperoleh mata pelajaran Akuntansi Menyusun Jurnal Umum sebanyak empat jam pelajaran setiap minggunya. Dalam proses pembelajaran, siswa memakai buku paket sebagai sumber belajar dan LKS yang sesuai dengan saran dari guru. Waktu penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” ini dilaksanakan mulai bulan Agustus 2016 yaitu tahapan perencanaan (*design*) sampai dengan Januari 2017 yaitu tahap evaluasi pengembangan (*evaluation*). Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam Tabel 12 berikut ini:

Tabel 12 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	<i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan c. Analisis mata pelajaran d. Perumusan Tujuan	Agustus 2016
2	<i>Design</i>	a. Susunan Materi b. <i>Storyboard</i>	Agustus- September 2016
3	<i>Development</i>	a. <i>Finishing</i> “ <i>AccounTainment</i> ” b. Instrumen penilaian “ <i>AccounTainment</i> ” (angket motivasi dan angket kelayakan produk) c. Validasi para ahli d. Revisi I	November 2016 – Januari 2017
4	<i>Implementation</i>	a. Uji validitas instrumen angket b. Uji Coba Lapangan	Januari 2017
5	<i>Evaluation</i>	Pengukuran peningkatan motivasi	Januari 2017

B. Deskripsi Hasil Penelitian

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

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Koperasi Yogyakarta. Kegiatan observasi berlangsung pada bulan Agustus 2016. Kegiatan observasi ini dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi dan tahap kedua mengamati keadaan lingkungan sekolah dan ketersediaan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran.

Pada saat obeservasi pertama dilakukan di kelas X Akuntansi 3. Pelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru, berdoa, kemudian guru menanyakan materi atau tugas yang diberikan minggu lalu. Guru menggunakan buku paket yang digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa, kemudian siswa mencatat dan meringkas materinya. Siswa dapat menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar dengan cara meminjam buku di perpustakaan. Buku tersebut dapat digunakan pada saat jam pelajaran, kemudian setelah jam pelajaran berakhir siswa mengembalikan buku ke perpustakaan. Buku tersebut digunakan secara bergantian pada setiap mata pelajaran yang bersangkutan. Hal ini membuat proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien dikarenakan waktu menggunakan buku terbatas. Di lain sisi dalam penyampaian materi guru juga masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan proyektor dan LCD kurang maksimal.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa, hasilnya yaitu: siswa merasa bosan karena jam pelajaran yang terlalu lama dan penyampaian guru yang monoton, dan siswa memerlukan media yang dapat dimanfaatkan di kelas melalui LCD proyektor yang dapat digunakan sewaktu-waktu agar proses pembelajaran lebih bervariasi.

Berdasarkan indikator motivasi yang diamati saat observasi yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap berbagai soal, lebih senang belajar mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan apa yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan soal, kelas tersebut tergolong kelas yang motivasi belajar siswanya cukup rendah.

Pada tahap observasi kedua, peneliti mengamati ketersediaan fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Dari observasi tersebut, setiap kelas terdapat LCD serta proyektor sebagai media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Di sekolah juga tersedia laboratorium komputer. Laboratorium tersebut digunakan sesuai jadwal pelajaran masing-masing kelas dan disesuaikan dengan materi pelajarannya.

Berdasarkan observasi tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media

yang dikembangkan yaitu media yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memiliki sisi interaktif dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah yaitu LCD Proyektor ataupun Laboratorium Komputer.

Rangkuman dari tahap analisis yang dilakukan yaitu:

a. Analisis kebutuhan siswa

Setelah dilakukan observasi, dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang interaktif dan bervariasi sehingga mereka dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, suasana kelasnya pun menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai oleh siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui Kompetensi Dasar yang dapat dimuat dalam media yang akan dikembangkan.

Salah satu Kompetensi Dasar yang ada dalam mata pelajaran Akuntansi adalah Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum. Kompetensi Dasar ini yang akan dimuat dalam media pembelajaran akuntansi "*Accountainment*". KD ini terdiri dari beberapa macam sub materi, dan menjadi KD yang penting dan wajib dikuasai oleh siswa. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran akuntansi, dan menjadi fokus pengembangan adalah nama dan kode akun, serta jurnal umum. Materi ini dipilih karena

merupakan materi pokok akuntansi, dan merupakan konsep dasar untuk bisa belajar akuntansi. Adapun indikator materi tersebut adalah Akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi, Jumlah rupiah akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi, Buku jurnal yang diperlukan untuk pencatatan transaksi tersedia, dan Transaksi tercatat dalam buku jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar secara kronologis. Materi tersebut diasumsikan menyulitkan siswa karena siswa belum pernah mendapatkan materi tersebut di jenjang pendidikan sebelumnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan kompetensi, perlu dikembangkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” adalah media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan, variatif, dan menarik, sehingga Motivasi Belajar siswa akan meningkat. Selain itu Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum. Materi yang dimuat dalam media tersebut mengacu silabus pada Lampiran 1 (halaman 125).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang untuk pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Informasi tersebut antara lain:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang media pembelajaran “*AccounTainment*” berupa *storyboard* terlebih dahulu. Desain storyboard dapat dilihat di Lampiran 3 (halaman 161). Secara umum, menu-menu yang akan ditampilkan di dalam Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ini adalah sebagai berikut:

1. Intro (Bagian Pembuka)

Bagian intro ini berisi tampilan nama penyusun, materi pokok yang ada dalam media, serta jurusan, fakultas, dan Universitas Negeri Yogyakarta beserta logo UNY. Musik latar mulai dimainkan pada bagian awal intro ini.

2. Bagian Inti

a) Home :

- Teks : Berupa penjelasan tentang “*AccounTainment*”
- Logo UNY akan bergerak berputar pada tampilan home ini dan akan berhenti pada tampilan lain.

b) Kompetensi :

- Tampilan ini akan muncul dengan meng-klik tombol menu kompetensi
- Teks : Berisi uraian tentang SK dan KD
- Musik : Sebagai musik latar
- Tombol *next* merupakan navigasi ke tampilan indikator.

c) Materi :

- Tampilan ini akan muncul dengan meng-klik tombol menu materi
- Teks : Berupa uraian materi yang ada dalam media
- Musik : Sebagai musik latar
- Tombol next merupakan navigasi untuk menuju tampilan materi-materi selanjutnya

d) Evaluasi :

Evaluasi berisi soal-soal untuk menguji kemampuan memahami materi yang telah dipelajari dalam media. Soal berupa soal pilihan ganda. Pada akhir evaluasi, *user* diberi nilai atas jawaban mereka.

e) Referensi :

Berisi referensi atau sumber yang diperlukan dalam pembuatan media.

f) Profil : Berisi profil pembuat media, pembimbing, ahli materi, dan ahli media.

g) Musik Latar

Berisi pilihan musik latar yang bisa didengarkan selama menggunakan media. Selain itu, terdapat pula tombol untuk *stop*, *previous*, dan *next* musik. Sebagai pendukung musik latar, diberi pula pengatur volume yang ada di bagian bawah.

3. Bagian Penutup

Bagian penutup ini berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berpengaruh dan telah membantu dalam penyusunan media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*”.

b. Menyusun materi, soal dan kunci jawaban

Materi yang akan disampaikan pada media ini berasal dari buku paket akuntansi. Materi yang akan digunakan adalah materi yang diajarkan mengenai Menyusun Jurnal Umum. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 125). Kemudian peneliti mencari buku untuk referensi dalam pembuatan soal-soal yang kemudian akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

Pada tahap menyusun materi, soal dan kunci jawaban yang ada di dalam media ini, materi yang telah dikumpulkan dibagi ke dalam sub bagian materi yang lebih rinci. Materi dimulai dari pengertian akun hingga ke tahap mengkonversi transaksi menjadi jurnal. Materi, soal dan kunci jawaban tersebut dibuat dalam format *word* agar mudah dalam proses *copy* dan *paste* ke dalam media pembelajaran “*AccounTainment*”.

c. Perangkat

Pembuatan objek media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* minimum yang diperlukan adalah komputer atau *laptop*. Kemudian untuk perangkat lunak itu sendiri terdiri dari *software* berupa *Adobe Flash CS 6 Action Scrip 3.0* dan *Windows 8*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan media

Media dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi sistem operasi *Windows 8* dan *RAM 4GB*. Media ini diberi nama "*AccounTainment*" dengan seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai dengan menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan *software AdobeFlash CS 6 Action Scrip 3.0*. seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard*.

Materi, soal, pilihan jawaban, gambar animasi, *background*, *game*, musik, serta tombol navigasi yang akan dimuat dalam media dimasukkan dengan cara mengimpor ke dalam program *adobe flash*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extention(.fla)* dan dapat dijalankan di luar area kerja *flash* setelah di-*publish* ke dalam *file extension(.swf)* atau *(.exe)*.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Validasi dilakukan terkait dengan aspek materi dan aspek pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda *check* (✓) pada angket dengan empat skala. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 12 (halaman 188). Selain penilaian kelayakan dari segi materi, Ahli Materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan

untuk keseluruhan konten dari materi. Berikut ini adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh ahli materi:

Tabel 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi “AccounTainment” oleh Ahli Materi

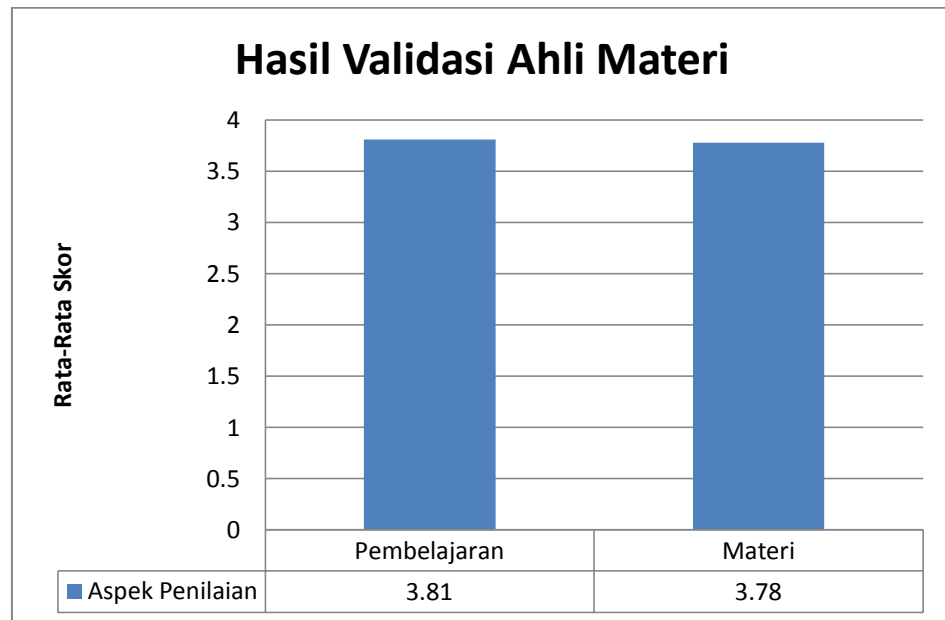
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Pembelajaran	42	3,81	Sangat Baik
2	Materi	34	3,78	Sangat Baik
Total		76	3,8	
Kategori keseluruhan kelayakan materi		SANGAT BAIK		

Sumber: Data penilaian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 13 mengenai Konversi skor aktual menjadi nilai skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{x}) untuk kedua aspek 3,8 yang terletak pada rentang $x \geq 3$ yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Baik**”.

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek pembelajaran dan aspek materi termasuk kategori sangat baik untuk diujicobakan, karena sudah memenuhi kategori penyajian materi. Adapun Aspek pembelajaran mencakup kejelasan rumusan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian, Kesesuaian Materi, Fokus pada pembelajaran individu, evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa, dan lain-lain. Sedangkan Aspek materi antara lain mencakup Ketetapan Materi, Ketepatan urutan penyajian materi, Kemutakhiran (*up-to-date*)

materi, dan lain-lain. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd. yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Validasi dilakukan terkait dengan dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda *check* (✓) pada angket dengan empat skala. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 13 (halaman .190). Selain penilaian kelayakan dari aspek tampilan dan pemrograman, Ahli Media juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ini. Berikut adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh ahli media:

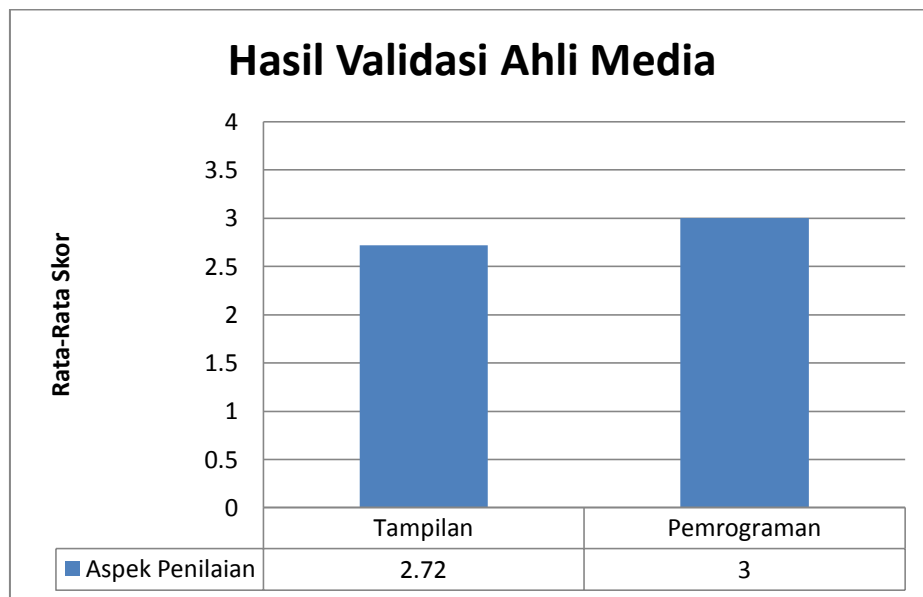
Tabel 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Tampilan	30	2,72	Baik
2	Pemrograman	24	3,0	Sangat Baik
Total		54	2,84	
Kategori keseluruhan kelayakan media		BAIK		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 14 mengenai konversi skor aktual menjadi nilai skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor (x) untuk kedua aspek adalah 2,84 yang terletak pada rentang $3 > x \geq 2,5$ yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “**Baik**”.

Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek tampilan termasuk kategori baik, dan aspek pemrograman termasuk kategori sangat baik di mana Ahli Media kurang puas dengan tampilan, karena menurut Ahli Media hal utama untuk membuat tertarik adalah tampilannya. Beberapa saran dari Ahli Media untuk merubah *background*, desain, dan menambahkan berbagai tampilan simbol maupun animasi sudah dilakukan untuk memperbaiki tampilan media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*”, sehingga dapat diujicobakan. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

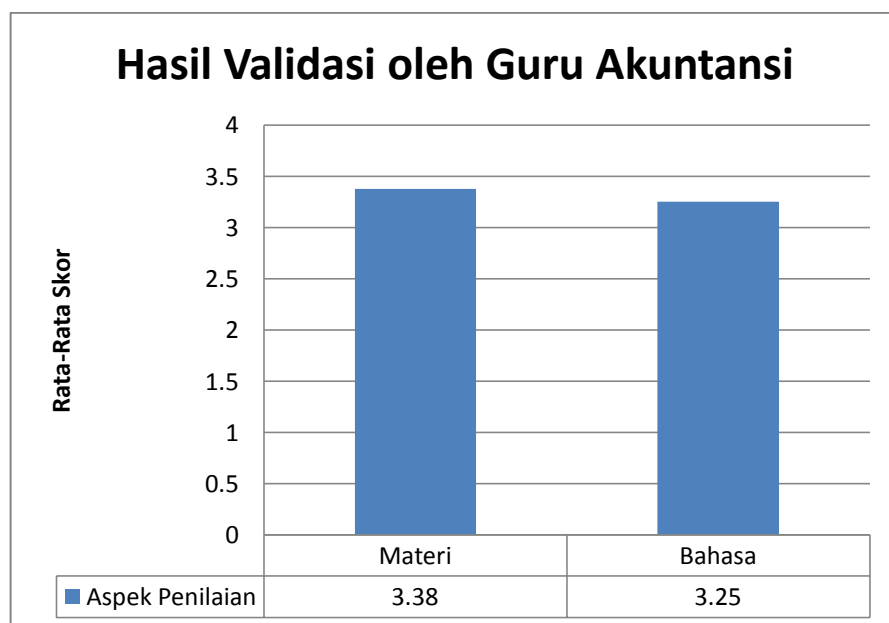
Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Menyusun Jurnal Umum yaitu Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd. Validasi yang dilakukan yaitu meliputi aspek materi dan aspek bahasa, berbeda dengan kriteria penilaian Ahli Materi yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda *check* (✓) pada angket dengan empat skala. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 14 (halaman 192). Selain penilaian kelayakan dari aspek materi dan bahasa, Praktisi Pembelajaran juga memberikan komentar dan saran untuk pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” khususnya untuk materi lainnya. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh guru:

Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi “AccounTainment” oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	44	3,38	Sangat Baik
2	Bahasa	13	3,25	Sangat Baik
Total		57	3,35	
Kategori keseluruhan kelayakan media		SANGAT BAIK		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek materi dan aspek bahasa termasuk kategori sangat baik untuk diujicobakan sesuai dengan komentar dan saran dari praktisi pembelajaran akuntansi. Rekapitulasi Hasil validasi apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 4 Diagram Batang Hasil Validasi Guru Akuntansi

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, diperoleh penilaian keseluruhan media pada tabel 16 berikut ini:

Tabel 16 Perbandingan Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”

No	Aspek Kelayakan	Validator			Total	Rata-Rata	Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Guru			
1	Pembelajaran	3,81	-	-	3,81	-	Sangat Baik
2	Materi	3,78	-	3,38	7,16	3,58	Sangat Baik
3	Bahasa	-	-	3,25	3,25	-	Sangat Baik
4	Tampilan	-	2,72	-	2,72	-	Baik
5	Pemrograman	-	3,0	-	3,0	-	Sangat Baik
Rerata Skor Keseluruhan					3,27		Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Tabel 16 menunjukkan bahwa skor aspek pembelajaran menduduki peringkat tertinggi yaitu 3,81. Kemudian peringkat kedua diperoleh pada aspek materi dengan rata-rata skor 3,58, ketiga diperoleh pada aspek bahasa yaitu 3,25, keempat yaitu aspek pemrograman 3,0 dan terendah pada aspek tampilan dengan skor 2,72. Rata-rata Skor keseluruhan (\bar{x}) yaitu 3,27 yang terletak pada rentang $\bar{x} \geq 3$ yaitu Sangat Baik. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” mendapatkan nilai “A” dengan kategori “**Sangat Baik**”.

c. Revisi Produk

1) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si, di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai berikut :

- a) Penyebutan nama akun yang digunakan harus dengan penyebutan nama akun yang terbaru (Konsep penggunaan bahasa mengikuti SAK), seperti: Aktiva menjadi Aset, Modal menjadi Ekuitas, dan lain-lain.
- b) Penjurnalan untuk tiap kelompok akun disederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa, seperti di dalam ikhtisar di bawah ini:

Tabel 17 Ikhtisar kelompok akun

Kelompok Akun	Saldo Normal	Bertambah	Berkurang
Aktiva	D	D	K
Kewajiban	K	K	D
Ekuitas	K	K	D
Pendapatan	K	K	D
Beban	D	D	K

- c) Menjelaskan dengan detail semua contoh ilustrasi transaksi dan jurnal.

*sebelum:

Diterima setoran modal Tn Alex berupa uang tunai Rp1.000.000,-, Kendaraan operasi Rp10.000.000,-, Transaksi ini menyebabkan peningkatan jumlah modal sebesar

Rp11.000.000,-. Modal bertambah dicatat di sebelah kredit dengan nama modal pemilik.

Jurnal:

Kas	Rp1.000.000	
Kendaraan	Rp10.000.000	
Modal Tn Alex		Rp11.000.000

*sesudah didetailkan:

Diterima setoran modal Tn Alex berupa uang tunai Rp1.000.000,-, Kendaraan operasi Rp10.000.000,-, Transaksi ini menyebabkan peningkatan jumlah modal sebesar Rp11.000.000,-. Modal bertambah dicatat di sebelah kredit dengan nama modal pemilik. Selain itu jumlah aset berupa kas dan kendaraan bertambah masing-masing sebesar Rp1.000.000,- dan Rp10.000.000,- yang dicatat di sisi debet.

Jurnal:

Kas	Rp1.000.000	
Kendaraan	Rp10.000.000	
Modal Tn Alex		Rp11.000.000

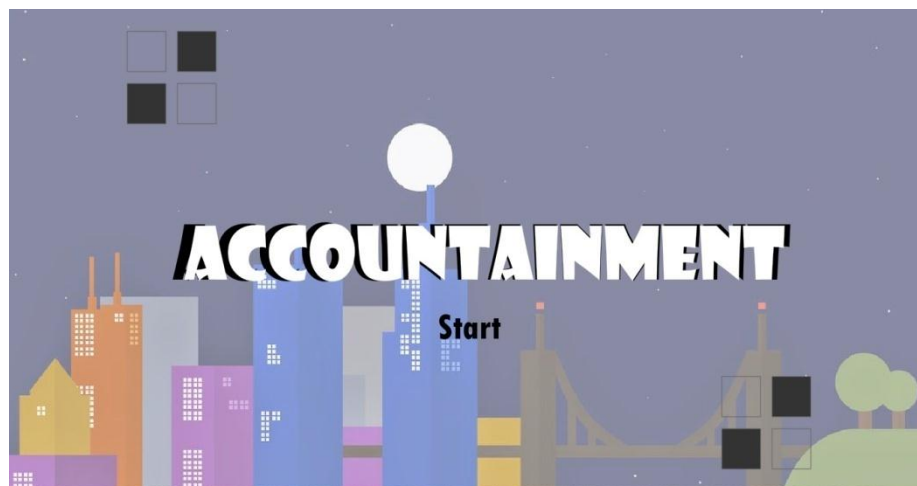
2) Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd, di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai perbaikan yang dapat dirinci sebagai berikut:

- a) Pada bagian Intro memberikan gambar *background*, mengurangi tulisan dengan hanya menuliskan nama media, sehingga tidak monoton, dan menggabungkan bagian intro dengan media tanpa harus di *link*-kan.



Gambar 5 Intro Pembuka Sebelum Revisi



Gambar 6 Intro Pembuka Setelah Revisi

- b) Membuat bagian *Home* sendiri yang berisikan simbol-simbol dari isi media tersebut.



Gambar 7 *Home* Sebelum Revisi



Gambar 8 *Home* Setelah Revisi

c) Memperbaiki bagian evaluasi sehingga *score* akhir bisa muncul.

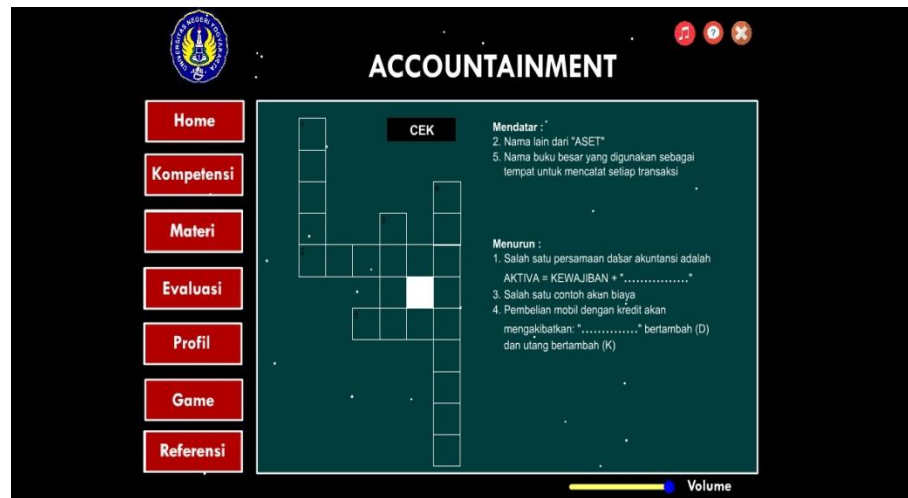


Gambar 9 *Score* Sebelum Revisi

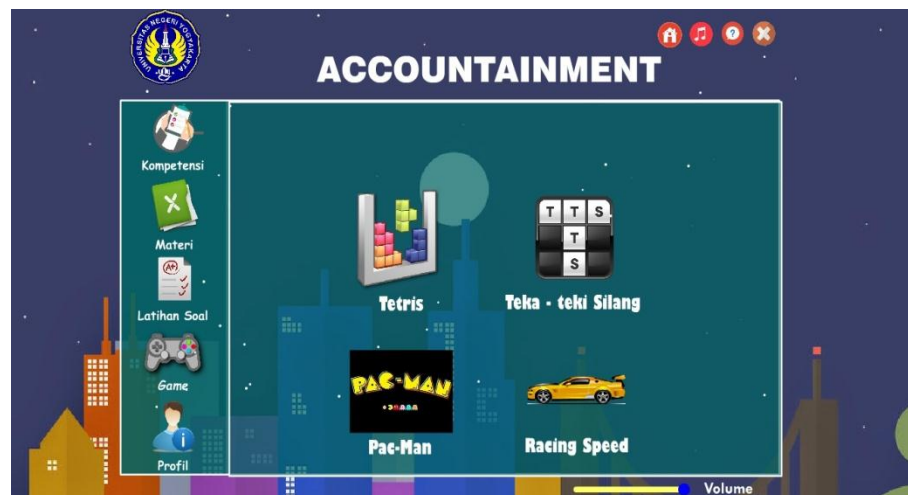


Gambar 10 *Score* Setelah Revisi

d) Menambahkan jenis *game* yang lainnya.



Gambar 11 *Game* Sebelum Revisi



Gambar 12 *Game* Setelah Revisi

3) Praktisi Pembelajaran

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran yaitu Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai berikut: media sudah bagus, mungkin bisa dikembangkan untuk materi akuntansi yang lainnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” digunakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument Motivasi Belajar akuntansi siswa yang berupa angket motivasi belajar awal dan angket Motivasi Belajar akhir, masing-masing angket terdapat 17 butir pertanyaan. Uji validitas dan reliabilitas instrument dilaksanakan di luar sampel yaitu kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta. Pada tahap ini, 30 siswa mengikuti uji instrument Motivasi Belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket Motivasi Belajar siswa tersebut menggunakan program SPSS 16. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas disajikan secara lengkap pada Lampiran 9 (halaman 183) diketahui bahwa angket Motivasi Belajar siswa yang dikembangkan valid dan reliabel.

Tahap implementasi dilaksanakan pada bulan Februari 2017. Tahap implementasi ini merupakan uji coba lapangan di kelas yang sesungguhnya dijadikan bahan penelitian. Uji coba lapangan dilakukan kepada 30 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta. Setelah itu uji coba lapangan dilakukan seperti biasa di dalam kelas dengan bantuan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” melalui fasilitas LCD dan Proyektor atau laboratorium komputer yang disediakan sekolah.

Sebelum Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diterapkan, saya bersama salah satu siswa menyalin file Media

Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ke dalam komputer dengan tujuan bisa digunakan semua komputer yang ada di dalam lab. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket Motivasi Belajar sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Siswa dibimbing oleh peneliti dalam penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan mengecek masing-masing siswa untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Siswa terlihat senang dalam melakukan eksplorasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Suasana pembelajaran di kelas berbeda dari sebelum-sebelumnya, yang biasanya siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan, dan membaca buku panduan, sekarang siswa sangat antusias dan senang saat menggunakan media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*”. Hal ini dapat dilihat dari masing-masing siswa yang fokus pada media. Semangat dalam membaca materi, ketertarikan dalam menjawab soal latihan pada media. Selain itu siswa juga memainkan *game* sebagai hiburan.

Setelah siswa selesai menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengukur Motivasi Belajar setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Angket Motivasi

Belajar digunakan sebagai dasar ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan responden siswa uji coba Lapangan. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir memakai skala *Likert*. Angket terdiri dari 17 butir pernyataan yang sudah dinilai valid dengan rincian 16 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach’s Alpha* sebesar **0,660** dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$ (Lampiran 9 halaman 184).

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk dengan cara mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh siswa uji coba lapangan. Setelah Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diketahui kelayakannya, peneliti mengukur peningkatan motivasi siswa. Pengisian angket motivasi awal yang sudah tervalidasi dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Kemudian pengisian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah selesai pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

Dua hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi belajar siswa. Skor Motivasi Belajar Akuntansi Sebelum

dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar Akuntansi Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1373}{17 \times 4 \times 30} \times 100\%$$

$$= \mathbf{67,30 \%}$$

Skor Motivasi Belajar Akuntansi Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1784}{17 \times 4 \times 30} \times 100\%$$

$$= \mathbf{87,45 \%}$$

Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator Motivasi Belajar	Sebelum		Sesudah		Peningkatan
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
1	Tekun Menghadapi Tugas	92	76,67%	108	90%	13,33%
2	Ulet Menghadapi Kesulitan	96	80%	108	90%	10%
3	Memiliki Minat Terhadap Berbagai Soal	130	54,17%	215	89,58%	35,41%
4	Lebih Senang Belajar Mandiri	159	66,25%	201	83,75%	17,5%
5	Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin	240	66,67%	304	84,44%	17,77%
6	Dapat Mempertahankan Pendapat	303	63,13%	409	85,21%	22,08%
7	Tidak Mudah Melepaskan Hal yang Diyakini	87	72,5%	109	90,83%	18,33%
8	Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal	266	73,89%	330	91,67%	17,78%
Jumlah		1373	67,30%	1784	87,45%	20,15%

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa dengan peningkatan 20,15% dari 67,30% menjadi 87,45%. Rekapitulasi skor motivasi awal dapat dilihat pada Lampiran 17 (halaman 197) dan rekapitulasi skor motivasi akhir dapat dilihat pada Lampiran 18 (halaman 199).

Berikut ini adalah total skor motivasi setiap siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

Tabel 19 Total Skor Motivasi Belajar Siswa

No SISWA	SEBELUM	SESUDAH
1	50	61
2	45	59
3	45	62
4	47	58
5	39	57
6	52	60
7	44	61
8	42	60
9	46	58
10	40	57
11	41	55
12	50	62
13	53	62
14	37	56
15	50	61
16	52	62
17	49	62
18	41	60
19	46	58
20	49	61
21	47	59
22	42	56
23	44	57
24	46	60
25	47	62
26	49	58
27	46	61
28	43	58
29	49	62
30	42	59
TOTAL	1373	1784

Sumber: Data Peneliti Pengembangan yang Diolah

Tabel 20 Hasil Rekapitulasi *paired sample statistics*

	Mean		Correlation	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
Pair 1	45,77	59,47	.691	0,000	-24.579	0,000

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Tabel *paired sample statistics* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor total motivasi awal adalah sebesar 45,77 sedangkan motivasi akhir diperoleh skor 59,77. Tabel *paired sample correlations* menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah 0,691 dengan sig 0,000. Artinya, korelasi antara skor total motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media adalah kuat dan signifikan.

Pada tabel *paired sample statistics* diperoleh t hitung sebesar – (24,579) dengan sig (p) 0,000 karena t hitung > t tabel -(2,086) dan p < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi

“*AccounTainment*” materi Menyusun Jurnal Umum

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari rangkuman aktivitas model *ADDIE*, terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations*. Tahapan-tahapan pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan motivasi dimulai dari analisis terhadap kebutuhan peserta didik. Observasi dilaksanakan tanggal 10 Agustus 2016 hingga 12 September 2016. Jumlah siswa tiap kelas berjumlah 30 siswa. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa guru menggunakan media berupa buku paket. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang variatif dengan cara memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah, seperti memanfaatkan fasilitas Laboratorium Komputer yang tersedia. Fasilitas ini sangat tepat untuk digunakan saat menerapkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

Setelah mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi oleh siswa dan mempertimbangkan potensi yang ada, peneliti melakukan analisis kurikulum, dengan berdiskusi dengan guru terkait mata pelajaran dan kompetensi dasar yang akan diambil sebagai bahan materi pada media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*”. Dengan membedah silabus yang digunakan, sehingga memutuskan mata pelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum. Kompetensi Dasar ini merupakan kompetensi dasar yang pokok, yang harus dicapai oleh siswa, dan terdiri dari berbagai macam

materi. Salah satu materi inti dan pokok, serta dianggap sulit oleh siswa adalah Materi Nama dan Kode Akun, dan Jurnal Umum. Kompetensi Dasar dan Materi tersebut merupakan materi pokok dari mata pelajaran akuntansi, konsep dasar akuntansi sebelum mempelajari materi akuntansi berikutnya yang lebih dalam. Hal ini menuntut siswa mengerti, hafal dan memahami materinya, sehingga memerlukan waktu lebih banyak untuk pembelajarannya.

Produk yang sesuai untuk dikembangkan dalam Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum adalah Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat memudahkan siswa untuk memahami materi menyiapkan jurnal umum. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dibuat dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

b. Desain (*Design*)

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang atau membuat format, dan *storyboard* terlebih dahulu. Pemilihan format mencakup gambar grafis, dan penentuan *background* di setiap halaman media, animasi, pemilihan desain tombol, audio, dan pemilihan jenis *font*. Tujuan merancang media atau membuat format media salah satunya yaitu untuk mempermudah dalam pembuatan media yang memiliki tampilan menarik, tidak membosankan dan inovatif. *Storyboard* media dibagi dalam 3 bagian.

Di mulai dengan bagian intro (pembuka), bagian inti, dan bagian penutup. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam penyusunan media. Ketika suatu media dibagi sesuai dengan kriteria kebutuhan, maka akan mudah dalam penyusunan atau pembuatannya. Selanjutnya peneliti menyusun materi, dan soal sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus SMK Koperasi Yogyakarta. Materi dan soal dibuat menggunakan *Microsoft Word*, yang nantinya akan dicantumkan dalam Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” Untuk pelaksanaan pembuatan dengan *software Adobe Flash Professional*, dan peneliti dibantu oleh saudari Eka Legya Frannita.

c. Pengembangan (*Development*)

Media dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi sistem operasi *Windows 8* dan *RAM 4GB*. Media ini diberi nama “*AccounTainment*” dengan seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai dengan menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan *software AdobeFlash CS 6 Action Scrip 3.0*. seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard*. Di mulai dengan membagi tiga bagian yaitu bagian intro (pembuka), bagian inti, dan bagian penutup.

Materi, soal, pilihan jawaban, gambar animasi, *background*, *game*, musik, serta tombol nafigasi yang akan dimuat dalam media dimasukkan dengan cara mengimpor ke dalam program *adobe flash*.

Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension(.fla)* dan dapat dijalankan di luar area kerja *flash* setelah di-*publish* ke dalam *file extension(.swf)* atau *(.exe)*.

Produk awal Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan layak. Penilaian dari ahli media menghasilkan nilai rata-rata 2,84 yang termasuk dalam kategori baik dan layak. Penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi, diperoleh rata-rata skor 3,35 yang masuk dalam kategori sangat baik dan layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan layak karena semua aspek penilaian sudah terpenuhi.

d. Implementasi (*Implementations*)

Uji coba lapangan dilakukan oleh peneliti dan siswa. Peneliti melakukan uji coba angket tersebut di kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta yang memiliki kesamaan karakteristik siswa diantara ketiga kelas X Akuntansi di sana. Kegiatan ini dilakukan di

Laboratorium komputer SMK Koperasi Yogyakarta. Sebelum memulai mengoperasikan aplikasi, siswa diminta oleh peneliti untuk menginstall aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ke dalam masing masing komputer. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan terkadang keliling kelas untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Pada saat mencoba Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Pada saat mengerjakan soal-soal siswa berusaha untuk mengerjakannya dengan sungguh-sungguh untuk menyelesaikan soal yang ada di aplikasi tersebut. Siswa dapat belajar mandiri dengan tenang dan bisa menghibur diri dengan memainkan berbagai game yang tersedia di dalam media tersebut. Siswa diberi waktu 45 menit untuk mengoperasikan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Selama penerapan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, tidak ada siswa yang mengobrol, mereka memahami materi dan fitur-fitur yang tersaji di dalam Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dengan seksama.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *AccounTainment*” membawa pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan komputer yang dimiliki sekolah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluations*)

Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan cara mengumpulkan dan merekapitulasi angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, hasil perhitungan menunjukkan peningkatan sebesar 20,15%. Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Siswa meningkat setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

Hasil uji t yang telah dilakukan pada *paired samples statistic* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” adalah sebesar 45,77, sedangkan Motivasi Belajar setelah penggunaan media adalah sebesar 59,77. Tabel *paired samples correlation* menunjukkan angka korelasi sebesar 0,691 dengan *sig* 0,000 artinya, korelasi antara skor total motivasi sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” adalah kuat dan signifikan. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” materi menyiapkan jurnal umum

Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diketahui melalui tahap validasi oleh para Ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari dosen Ahli Materi, Ahli Media, dan satu praktisi pembelajaran (guru) Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 1-4. Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh rata-rata 3,27 dengan kategori **Sangat Baik** (tabel 16 hal. 90). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a) Ahli Materi

Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si,. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Berdasarkan hasil validasi yang dapat di lihat pada Lampiran 9 halaman 184 media dinilai dari aspek pembelajaran, dan aspek materi. Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran.

Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ditinjau dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi, nilai tertinggi yaitu pada aspek pembelajaran yang mendapat rata-rata skor sebesar 3,81 dibanding aspek materi yaitu 3,78. Namun demikian, kedua aspek tersebut termasuk kategori

“**Sangat Baik**” untuk kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” layak/pantas diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, soal, dan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki penamaan atau penyebutan nama akun yang di sesuaikan dengan SAK.

b) Ahli Media

Ahli Media adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd,. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ditinjau dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Untuk aspek tampilan mendapat rata-rata skor yaitu 2,72.

Ditinjau dari aspek pemrograman, mendapat rata-rata skor yaitu 3,0. Aspek pemrograman ini didukung oleh kemudahan dalam penggunaan, fleksibilitas *file*, dan tingkat interaktivitas siswa dengan media yang mendapat kategori sangat baik. Sehingga berdasarkan penilaian ahli media, Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” mendapat rata-rata skor yaitu 2,84 dengan kategori **Baik**. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran

Akuntansi “*AccounTainment*” layak/pantas diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi tampilan dan pemrograman.

Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Media. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki aspek tampilan untuk lebih menarik, dan memperbaiki dan menambah konten dari media agar lebih bervariasi.

c) Guru Akuntansi

Guru Akuntansi yang dipilih sebagai validator media adalah guru pengampu mata pelajaran Akuntansi kelas X yaitu Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan aspek materi dan aspek bahasa. Pada aspek materi mendapat rata-rata skor yaitu 3,38. Aspek bahasa mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,25. Berdasarkan penilaian guru akuntansi mengenai Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,35 dengan kategori **Sangat Baik**. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” layak/pantas diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, soal, dan bahasa. Adapun saran atau masukan dari guru akuntansi harapannya media ini bisa digunakan pada materi akuntansi yang lainnya.

3. Peningkatan Motivasi sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” pada materi Menyiapkan Jurnal Umum

Respon siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran motivasi siswa. Respon siswa pada tabel 18 (hal. 100) yaitu Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah implementasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” lebih tinggi pada setiap indikator pengukurnya. Hal ini dapat dilihat pada Lampiran 17 dan 18 di halaman 197 dan 199 mengenai rekapitulasi hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Berdasarkan hasil uji t pada tabel 20 (hal 101) didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” akan meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

Peningkatan terkecil dalam motivasi terdapat pada indikator 2 sebesar 10% yaitu indikator “Ulet Menghadapi Kesulitan”. Urutan berikutnya ditempati oleh indikator 1 sebesar 13,33% yaitu indikator “Tekun Menghadapi Tugas”. Berikutnya ada indikator 4 dengan kenaikan sebesar 17,50% yaitu indikator “Lebih Senang Belajar Mandiri”. Urutan berikutnya ditempati oleh indikator 5 sebesar 17,77% yaitu indikator “Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin”. Berikutnya ditempati oleh indikator 8 sebesar 17,78% yaitu indikator “Senang

Mencari dan Memecahkan Soal-Soal”. Posisi tiga teratas ditempati oleh indikator 7 “Tidak Mudah Melepaskan Hal yang Diyakini” sebesar 18,33%, kemudian indikator 6 yaitu “Dapat Mempertahankan Pendapat” sebesar 22,08%, dan indikator 3 sebesar 35,41% yaitu “Memiliki Minat Terhadap Berbagai Soal” sebagai peningkatan motivasi siswa terbesar.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di kelas pada saat menggunakan media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” juga menunjukkan ada nya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengamatan saat observasi awal dibandingkan dengan hasil pengamatan pada saat menggunakan media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*”. Siswa kurang antusias karena hanya mendengarkan guru, dan membaca buku teks saja, sehingga kegiatan belajar monoton kurang bervariasi. Namun setelah diterapkannya media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” siswa antusias, bersemangat, tertarik untuk belajar akuntansi tentang materi jurnal umum, dan itu bisa membuat siswa untuk lebih cepat memahami materi yang disajikan.

Adanya perbedaan dan perubahan positive tingkah laku siswa, di mana siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan guru, semangat dalam mengerjakan soal, antusias dalam mengikuti proses belajar, serta respon siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar dari sebelum-sebelumnya. Hal ini mengindikasikan pada peningkatan motivasi

belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi "*AccounTainment*".

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Sanaky (2013: 42) yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Sudjana dan Rivai (2002: 24) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa tersebut.

D. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dan hambatan dalam pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi "*AccounTainment*" sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya kunci jawaban pada bagian latihan soal atau evaluasi dalam media pembelajaran akuntansi "*AccounTainment*". Sehingga siswa tidak tahu jawaban yang telah dipilih benar atau salah.
2. Kurang bervariasi soal pada bagian latihan soal atau evaluasi dalam media pembelajaran akuntansi "*AccounTainment*". Sehingga siswa bisa menghafalkan jawaban pada setiap nomor.
3. *Game* yang tersedia dalam media pembelajaran akuntansi "*AccounTainment*", merupakan *game* murni, dan tidak berkaitan

dengan materi akuntansi. Hanya satu *game* saja yang memiliki kaitan dengan materi akuntansi, sehingga kurang bervariasi.

4. Beberapa Komputer yang tersedia di Laboratorium Komputer Akuntansi yang tidak bisa digunakan oleh peneliti, karena belum terinstal *software* aplikasi penunjang media pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” melalui lima tahap yaitu:

- a. *Analysis*. Pada tahap ini, dilaksanakan analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum, diketahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif, inovatif dan menarik khususnya pada kompetensi dasar menyiapkan jurnal umum untuk dapat meningkatkan Motivasi Belajar mereka. Produk yang sesuai untuk dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.
- b. *Design*, pada tahap ini dihasilkan rancangan produk awal yang terdiri dari *storyboard*, dan elemen-elemen media yang akan dibuat menjadi produk awal Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.
- c. *Development*. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yang telah di desain sebelumnya. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru akuntansi dan

revisi. Setelah revisi, dihasilkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” akhir yang siap untuk di implementasikan pada proses pembelajaran.

- d. *Implementation*, pada tahap implementasi, peneliti menerapkan produk akhir Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” untuk diujicobakan di kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Hasil dari tahap implementasi adalah data angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.
- e. *Evaluation*, hasil evaluasi pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yaitu ketercapaian pengembangan produk berupa peningkatan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta sebesar 20,15%.

- 2. Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ditinjau berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru. Validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata skor 3,8 dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan. Validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 2,84 dengan kategori “Baik” dan layak digunakan. Validasi oleh guru diperoleh rata-rata skor 3,35 dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan. Secara keseluruhan validasi, maka

diperoleh skor rata-rata 3,27 dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

3. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 20,15%. Motivasi Belajar Awal sebelum menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diperoleh skor 67,30% sedangkan Motivasi Belajar Akhir setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” sebesar 87,45%. Hasil uji t yaitu t hitung sebesar -24.579 dengan sig. 0.000 menunjukkan pengukuran yang signifikan sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah, dan memfasilitasi pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasan menjadi harapan yang bisa diwujudkan oleh pihak sekolah.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian dari 3 indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan terkecil, yaitu indikator “Ulet Menghadapi Kesulitan”, “Tekun Menghadapi Tugas”, dan “Lebih Senang Belajar Mandiri”. Guru harus tahu mana siswa sudah paham, dan siswa yang belum paham, dengan cara memberikan pertanyaan pancingan kepada seluruh siswa, agar siswa lebih ulet dalam menghadapi kesulitan. Sebab tidak sedikit siswa merasa malu untuk bertanya kepada guru apabila siswa tersebut belum mengerti atau paham, dan lebih memilih untuk diam saja. Selanjutnya, guru dapat memberikan tugas individu kepada siswa, yang kemudian guru menunjuk salah satu siswa secara acak untuk menjawabnya. Hal ini dapat meningkatkan ketekunan siswa dalam menghadapi atau mengerjakan tugas, sebab beberapa siswa lebih memilih untuk tidak mengerjakan tugas apabila tugas yang diberikan tidak dibahas oleh guru. Selain itu guru bisa mengingatkan siswa untuk tidak saling memberikan jawaban, saling mencontek ketika sedang mengerjakan tugas. Hal ini dapat memperbaiki pola belajar mandiri siswa.

Guru juga bisa menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran Akuntansi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif, dan guru juga dapat menambah sumber referensi sebagai bahan ajar lain seperti media pembelajaran sebagai penunjang alternatif proses pembelajaran sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Lebih bisa mengembangkan media pembelajaran akuntansi “*Accountainment*” dengan lebih memperluas materi pelajaran dan soal-soal latihannya, serta memperkaya konten dari media pembelajaran tersebut sehingga lebih bervariasi dan menarik. Penelitian pengembangan media akuntansi “*Accountainment*” bisa lebih difokuskan pada kualitas materi, dan soal, karena pada penelitian ini belum dilakukan uji coba terhadap kualitas soal untuk hasil media yang lebih efektif dan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2011). *Edutainment dan Sekolah Minggu*.
<http://eprints.umm.ac.id/11074/>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2016.
- Ali, Mohammad. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Arikunto, Suharsismi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Baridwan, Zaki. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Defri Satria. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Forcier, Richard & Descy, Don. (2005). *The Computer as An Educational Tool : Productivity and Problem Solving*. New Jersey: Pearson Education.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- _____. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jusup, Al-Haryono. (2005). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid I*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Lee, William W, & Owens, Diana L. (2000). *Media-Based Instructional Design*. San Fransisco: Josey-Bass/Pfeiffer.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Danapriatna & Rony Setiawan. (2005). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Nana Sudjana & Ahmad Rivai.(2002). *Media Pengajaran*.Bandung : Penerbit C.V.Sinar Baru.
- Philips, Rob. (1997). *The developer's hand book Interactive Media*. London: Kogan Page.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana.(2008). *Media Pembelajaran*.Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Rusman.(2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Sardiman.(2011).*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Selfe, Cynthia & Hawisher, Gail. (2007). *Gaming Lives in the Twenty-First Century: Literate Connection*. New York: Palgrave Macmillan.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sri Maryani. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi Studi Kasus: *Myob Accounting 17* pada Modul *Banking*. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, Nana.(2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011).*Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- _____.(2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Syaodih, Nana.(2006). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- _____.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Tantowi, Salimah. (2009). *Manfaat Fasilitas Media Di Dalam Komputer Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*. <http://salimahtantowi.wordpress.com/2009/03/15/manfaat-fasilitas-Media-di-dalam-komputer-dalam-proses-belajar-dan-mengajar/>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2016.
- Tim Wahana Komputer. (2013). *Guru Go Blog*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Uno, Hamzah B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, Romi Satrio. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses pada 30 Agustus 2016.
- Widoyoko, Eko Putro. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yoan. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edutainment. <http://www.psb-psma.org/content/blog/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-edutainment>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2016.
- Yuli Anggraeni. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk *Pocket Book* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktik Akuntansi Manual (PAM) Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

L

A

M

P

I

R

A

N

TAHAP *ANALYSIS*

Lampiran 1

SILABUS

Lampiran 1 Silabus

SILABUS

FILE KUR
01 - 01

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

KOMPETENSI	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMP	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mengelompokkan dokumen sumber	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen sumber tersedia Dokumen sumber teridentifikasi Dokumen sumber dikelompokkan Dokumen sumber dianalisa 	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Dokumen sumber yang dibutuhkan untuk pengelolaan jurnal Pengidentifikasian dokumen sumber Pengelompokkan dokumen sumber Analisa dokumen sumber 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan dokumen sumber secara teliti dan lengkap Mengidentifikasi dokumen sumber Mengelompokkan dokumen sumber Menganalisa dokumen sumber 	Tes Tertulis	6	14(28)		Dwi Harti, 2011. <i>Modul Akuntansi 1A untuk SMK dan MAK</i> . Jakarta: Erlangga Soemantri, Hendi. 2008. <i>Akuntansi Seri A Bandung</i> : Armico
2. Menyiapkan jurnal	<ul style="list-style-type: none"> Akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi Jumlah rupiah akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi Buku jurnal yang diperlukan untuk pencatatan transaksi tersedia Transaksi tercatat dalam buku jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar secara kronologis Jumlah yang ada 	Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> Nama dan kode akun Jurnal umum Jurnal khusus Buku besar pembantu Rekapitulasi jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan prinsip teknik pengkodean akun Membedakan jurnal umum dan jurnal khusus Membukukan transaksi dalam jurnal dengan teliti dan benar Membukukan transaksi ke buku besar pembantu Meneliti kebenaran jumlah angka pada sisi debet dan kredit Melakukan rekapitulasi jurnal dengan teliti dan lengkap 	Tes Tertulis	8	24(48)		Dwi Harti, 2011. <i>Modul Akuntansi 1A untuk SMK dan MAK</i> . Jakarta: Erlangga Soemantri, Hendi. 2008. <i>Akuntansi Seri A Bandung</i> : Armico

	di faktur dan bukti hutang piutang terbukukan dalam buku besar pembantu <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekapitulasi untuk setiap akun tersajikan sesuai dengan format yang telah ditetapkan. 								
3. Mengarsipkan dokumen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menyimpan dokumen sesuai dengan SOP perusahaan ▪ Dapat menelusur dan mengakses dokumen yang telah disimpan 	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyimpanan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimpan dokumen sesuai dengan SOP perusahaan ▪ Menelusur dan mengakses dokumen yang telah disimpan 	Tes Tertulis	3	12(24)		Dwi Harti, 2011. <i>Modul Akuntansi 1A untuk SMK dan MAK</i> . Jakarta: Erlangga Soemantri, Hendi. 2008. <i>Akuntansi Seri A Bandung</i> : Armico

TAHAP *DESIGN*

Lampiran 2 Materi Menyusun Jurnal Umum

Lampiran 3 *Storyboard Media*

Lampiran 4 Produk Akhir Media Pembelajaran

Akuntansi “*AccounTainment*”

Lampiran 2 Materi Menyusun Jurnal Umum

MATERI DAN SOAL

Kompetensi Dasar:

- Menyiapkan jurnal umum

Indikator:

- Akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi
- Jumlah rupiah akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi
- Buku jurnal yang diperlukan untuk pencatatan transaksi tersedia
- Transaksi tercatat dalam buku jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar secara kronologis

Materi Pembelajaran:

- Nama dan kode akun
- Jurnal Umum

DESKRIPSI MATERI PEMBELAJARAN:

Jurnal merupakan materi pembelajaran yang ada pada hampir semua bidang teknis akuntansi. Pembuatan jurnal meliputi proses konversi transaksi menjadi nama-nama akun singkat yang distandardisasi secara sistematis. Kesulitan membuatnya, antara lain disebabkan luasnya areal “penjelajahan” dalam mengidentifikasi minimal dua nama akun yang terpengaruh oleh satu transaksi.

AKUN

Akun merupakan *nama buku besar yang digunakan sebagai tempat untuk mencatat setiap transaksi*. Misalnya akun kas untuk nama buku kas, akun piutang untuk mencatat tagihan kepada pihak ketiga, akun persediaan digunakan untuk buku besar persediaan, akun penjualan nama buku besar untuk mencatat hasil penjualan, akun biaya untuk mencatat biaya-biaya, dan seterusnya.

Daftar nama akun yang dapat digunakan untuk mencatat transaksi-transaksi tersebut disediakan dalam manual sistem akuntansi untuk tiap perusahaan. *Daftar nama akun yang digunakan dalam sistem tersebut relatif berbeda antara satu perusahaan dengan yang lainnya*. Namun demikian, selalu mempunyai kesamaan, terutama pada akun-akun pokok yang sering terpakai dalam industri sejenis.

Nama-nama akun tersebut dapat dilihat dalam bagian akun atau selanjutnya disederhanakan dalam formulir neraca dan laporan laba rugi. Menghafalkan nama-nama akun ini merupakan tahapan yang sangat penting bagi setiap penyelenggara akuntansi.

Berikut contoh nama Akun dan pemberian kode akun:

1. AKTIVA atau ASET	1
• ASET LANCAR	11
➤ Kas	111
➤ Piutang Usaha	112
➤ Biaya Dibayar Dimuka	113
➤ Perlengkapan Kantor	114
➤ Persediaan Barang	115
• ASET TETAP	12
➤ Tanah	121
➤ Bangunan	122
➤ Kendaraan	123
➤ Peralatan	124
➤ Mesin	125
2. KEWAJIBAN atau LIABILITAS	2
• KEWAJIBAN LANCAR	21
➤ Utang Dagang	211
➤ Utang Wesel	212
➤ Pendapatan Diterima Dimuka	213
• KEWAJIBAN JANGKA PANJANG	22
➤ Utang Obligasi	221
➤ Utang Hipotik	222
3. EKUITAS atau MODAL	3
• Ekuitas/Modal	301
• Laba Ditahan	302
4. PENDAPATAN	4
• Pendapatan Jasa	411
• Pendapatan Penjualan	412
• Pendapatan Lain-lain	423
5. BIAYA-BIAYA	5
• Harga Pokok Penjualan	501
• Biaya Umum dan Adm.	51
➤ Biaya gaji	511
➤ Biaya penyusutan	512
➤ Biaya listrik dan air	513
➤ Biaya sewa	514

• Biaya Penjualan	52
➤ Biaya promosi	521
➤ Biaya angkut penjualan	522
➤ Biaya komisi	523

Pemberian kode atau nomer akun tidak selalu seperti yang dicontohkan di atas. *Pengkodean atau penomeran akun disesuaikan dengan akun-akun yang tersedia di perusahaan tersebut.* Selain itu *pengkodean atau penomeran akun harus berifat konsisten (tetap dan berkelanjutan).*

Proses akuntansi selama penyelenggaraan akuntansi keuangan akan menggunakan nama-nama akun tersebut untuk melaksanakan proses akuntansi dari jurnal sampai dengan penyajian laporan keuangan.

Pengetahuan ini diperlukan sebagai pengantar untuk memperkenalkan istilah *debit* atau *kredit* dalam sesi berikutnya. Pada bagian ini juga diperlihatkan cara menghubungkan laporan laba rugi dengan neraca, sehingga terlihat bahwa semua laporan tersebut tidak ada yang sepenuhnya berdiri sendiri. *Setiap laporan keuangan akan berhubungan dengan laporan keuangan lainnya.*

Dalam proses akuntansi keuangan hanya terdapat alternatif *menambah saldo akun*, atau *mengurangi saldo akun*. Simbol-simbol digunakan sebagai alat perhitungan untuk mempersiapkan alternatif menambah atau mengurangi saldo akun tersebut.

Proses menambah dan mengurangi ini dapat dilakukan tanpa mengetahui terlebih dahulu berapa saldo sebenarnya dari akun yang akan digunakan untuk mencatat transaksi. Petugas akuntansi cukup mengetahui bahwa suatu transaksi berpengaruh menambah atau mengurangi akun yang relevan.

Akun-akun akan dikelompokkan menurut kesamaan karakteristik. Sehingga terdapat *kelompok aset, kewajiban, ekuitas, pendapatan, dan biaya.* Dengan ini setiap penyelenggara catatan akuntansi tidak perlu mengarang nama akun baru. Setiap akun diberi nama dan batasan yang baku sehingga berlaku sebagai pedoman dan transaksi-transaksi yang sejenis akan selalu tercatat pada akun yang sama.

Untuk menyiapkan nama akun yang harus dipakai dalam proses akuntansi diperlukan pemahaman pendahuluan tentang karakteristik bisnis dan transaksinya. Nama rekening yang sering digunakan akan terkait dengan transaksi yang akan terjadi. Karakter bisnis bisa dilihat dari beberapa segi:

1. Bentuk badan hukum, perorangan, persekutuan, perseroan terbatas.
2. Kegiatan usaha dan jenis produk, jasa, dagang, atau pabrik.
3. Cara penjualan: tunai, kredit, cicilan, titipan, ekspor, lokal.

4. Organisasi bisnis; kantor pusat, cabang, perwakilan, *holding company*.
5. Mata uang yang digunakan.

Tiap kelompok karakteristik tersebut mempunyai akun-akun khas yang melekat pada transaksi usahanya. Selain itu, perlu diperhatikan volume transaksi pada tiap kelompok aktivitas usaha. Pertimbangan ini diperlukan untuk menghindari nama akun yang meluas. Kelompok transaksi sejenis yang memiliki frekuensi kecil dapat digabungkan datanya dalam satu akun sehingga akuntansi menjadi lebih sederhana.

Sebagai contoh biaya listrik, air dan telepon dapat digabung menjadi satu akun biaya utilities. Demikian juga atas transaksi yang memiliki frekuensi relatif tinggi, tetapi nilai moneterinya relatif kecil. Misalnya biaya bensin dan solar, bahan pelumas, biaya parkir, biaya transportasi.

Format Dasar

Setelah memahami karakteristik operasi bisnis maka untuk membuat format persamaan dasar akuntansi, diperlukan pengetahuan lanjutan tentang:

1. Bentuk laporan keuangan yang akan dihasilkan, yang terdiri dari neraca dan laporan laba rugi beserta elemen-elemennya.
2. Nama-nama akun yang terpengaruh oleh siklus transaksi, berdasarkan jenis usaha.
3. Format kolom dan baris untuk sejumlah nama akun yang diperkirakan akan terpakai dari sejumlah transaksi yang tersedia, atau akan terjadi.

Persamaan akuntansi diperlukan sebagai pengantar untuk mengenal karakteristik transaksi dan pengaruhnya pada akun dalam pembuatan jurnal yang akan dibahas dalam bab-bab berikutnya. Namun demikian, pada bagian ini diperlihatkan bagaimana hubungan antara transaksi, nama akun yang terpengaruh, mekanisme penambahan atau pengurangan, dan pengaruhnya terhadap neraca dan laporan laba rugi.

Persamaan akuntansi diberikan sebagai dasar untuk mengenal pengaruh transaksi terhadap saldo akun. Yang menjadi fokus dalam sesi ini adalah transaksi apa yang terjadi, akun apa yang terpengaruh, dan apa pengaruhnya terhadap akun yang bersangkutan. Apakah transaksi tersebut menambah atau mengurangi saldo akun.

Dari pemahaman tentang laporan keuangan kemudian dapat dibuat penyederhanaan model neraca menjadi persamaan dasar akuntansi sebagai berikut:

$$\underline{\underline{AKTIVA = KEWAJIBAN + MODAL \text{ atau } ASET = LIABILITAS + EKUITAS}}$$

Aktiva bisa disebut dengan **aset** digunakan *untuk mencatat perubahan dan melaporkan kekayaan perusahaan*. **Kewajiban** atau **liabilitas** digunakan *untuk mencatat dan melaporkan utang-utang perusahaan*. Sedangkan **modal** atau ekuitas digunakan *untuk mencatat perubahan dan melaporkan ekuitas/modal dari pemilik*. *Setoran ekuitas/modal pemilik dapat berupa uang tunai, atau bentuk kekayaan lain*. Jika setoran ekuitas/modal dilakukan dalam bentuk kekayaan selain uang tunai maka kekayaan tersebut harus lebih dahulu diberi nilai uang.

Untuk tujuan pelaporan keuangan **persamaan ini tidak dapat dibalik secara matematis**. Misalnya menjadi $\text{Ekuitas} = \text{Aset} - \text{Kewajiban}$. Atau $\text{Kewajiban} = \text{Aset} - \text{Ekuitas}$ sekalipun secara sistematis hitungan ini dapat diterima secara akal. Hal ini disebabkan **persamaan dasar akuntansi merujuk pada kelaziman penyajian laporan keuangan dengan menempatkan total aset di sebelah kiri dan menempatkan total kewajiban dan total ekuitas di sebelah kanan neraca**. Secara singkat **aktiva/aset harus sama dengan pasiva**. Cara penyajian ini menggambarkan secara jelas daftar kekayaan perusahaan dan sumber-sumber pendanaannya.

Jika diilustrasikan dengan angka, misalkan data dari perusahaan Permata tanggal 30 November 2010 menunjukkan total Aktiva/aset Rp10.000.000,- Kewajiban Rp3.000.000,- dan Ekuitas/modal Rp7.000.000,-. Jika angka-angka tersebut disajikan dalam persamaan akuntansi maka akan terlihat sebagai berikut:

UD Permata Persamaan Akuntansi Bln November 2010		
ASET	UTANG atau LIABILITAS	EKUITAS
Rp10.000.000,-	Rp3.000.000,-	Rp7.000.000,-

Dalam Neraca, hasil persamaan tersebut akan terlihat sebagai berikut:

UD Permata Neraca Bln November 2010			
Aset	<u>Rp10.000.000,-</u>	Kewajiban	Rp3.000.000,-
		Ekuitas	<u>Rp7.000.000,-</u>
Total Aset	Rp10.000.000,-	Total Kewajiban+Ekuitas	Rp10.000.000,-

Dalam akuntansi sudah menjadi **ketentuan dasar bahwa total aset harus sama dengan total kewajiban dan ekuitas**. Dalam neraca di atas masing-masing berjumlah Rp10.000.000,-. Persamaan dasar tersebut terdiri dari elemen pokok dalam sebuah neraca, yang masing-masing mempunyai makna tersendiri bagi keberadaan dan operasi perusahaan. Aset menunjukkan kekayaan perusahaan.

Kewajiban menunjukkan utang-utang perusahaan. Ekuitas menunjukkan setoran modal awal ditambah dengan pendapatan dan dikurangi dengan biaya operasi perusahaan, dan prive serta penarikan modal pemilik.

Perusahaan dalam melakukan kegiatan operasionalnya akan memperoleh pendapatan. Jenis pendapatan ditentukan dari jenis kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan. Misalnya perusahaan jasa servis motor, maka perusahaan tersebut akan mendapatkan pendapatan jasa servis motor. **Penerimaan pendapatan akan mempengaruhi modal perusahaan tersebut. Bertambahnya pendapatan mengakibatkan penambahan pada modal perusahaan.**

Selain itu ada Beban atau Biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan dalam melaksanakan kegiatan operasionalnya. Tak jauh berbeda dengan pendapatan, akun beban atau biaya juga mempengaruhi modal perusahaan. **Beban atau biaya memiliki sifat mengurangi modal. Semakin banyak beban atau biaya yang dikeluarkan, maka akan semakin banyak pula pengurangan ekuitas/modalnya.**

Karena saldo akhir merupakan akumulasi modal awal ditambah pendapatan dikurangi biaya periode berjalan maka persamaan tersebut di atas dapat dikembangkan menjadi:

$$\text{Aset} = \text{Kewajiban} + (\text{Ekuitas Awal} + \text{Pendapatan} - \text{Beban})$$

Jika dinyatakan dalam angka, misalkan data keuangan UD Permata di atas selama setahun dimodifikasi sehingga posisi saldo akhir akun misalkan Aset Rp10.000.000,- Kewajiban Rp3.000.000,- Ekuitas Rp5.000.000,- Pendapatan Rp4.000.000,- dan Biaya Rp2.000.000,- maka dalam persamaan akuntansi dapat disajikan sebagai berikut:

$$\text{Aset} = \text{Kewajiban} + (\text{Ekuitas Awal} + \text{Pendapatan} - \text{Beban})$$

$$\text{Rp10.000.000} = \text{Rp3.000.000} + (\text{Rp5.000.000} + \text{Rp4.000.000} - \text{Rp2.000.000})$$

$$\text{Rp10.000.000} = \text{Rp3.000.000} + \text{Rp7.000.000}$$

Dalam neraca, ringkasan persamaan akuntansi tersebut akan terlihat sebagai berikut:

UD Permata			
Neraca			
Bln November 2010			
Aset	<u>Rp10.000.000,-</u>	Kewajiban	Rp3.000.000,-
		Ekuitas	<u>Rp7.000.000,-</u>
Total Aset	Rp10.000.000,-	Total Kewajiban+Ekuitas	Rp10.000.000,-

Persamaan tersebut selanjutnya dapat diteruskan dengan transaksi-transaksi yang terjadi selama periode akuntansi yang ingin diakuntansikan.

ILUSTRASI TRANSAKSI

Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dasar yang dapat digunakan untuk mengubah transaksi menjadi nama-nama akun yang bertambah atau berkurang. Agar bisa melakukan hal itu maka diperlukan pengenalan dasar tentang karakteristik tiap transaksi.

Transaksi merupakan kejadian yang mempengaruhi posisi keuangan. Sebagai ilustrasi, berikut adalah ringkasan transaksi Usaha Permata milik Tn. Alex selama bulan Desember 2010. Perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa rental mobil.

1. Posisi keuangan menunjukkan uang tunai Rp10.000.000,- Kewajiban Rp3.000.000,- Modal/ekuitas Rp5.000.000,- Pendapatan Rp4.000.000,- dan Biaya Rp2.000.000,-.
2. Diterima setoran modal/ekuitas dari Tn Alex berupa uang tunai Rp1.000.000,-, Kendaraan Operasi Rp10.000.000,-
3. Diterima pesanan jasa rental Rp2.000.000,- dibayar kemudian hari
4. Diterima uang tunai Rp1.500.000,- atas transaksi nomer 3.
5. Dibeli kredit Rp1.000.000,- persediaan supplies
6. Dibayar utang Rp750.000,-
7. Dibayar biaya gaji pegawai Rp500.000,-
8. Tn Alex mengambil uang tunai Rp500.000,- untuk keperluan sehari-hari dan Rp2.000.000,- untuk penarikan modal
9. Dibayar biaya iklan Rp250.000,-
10. Pemakaian persediaan supplies bulan selama bulan Desember Rp100.000,- diperhitungkan sebagai biaya supplies
11. Dibayar biaya utilities Rp50.000,-
12. Utang usaha Rp1.250.000,- ditukar menjadi utang wesel
13. Utang wesel Rp1.000.000,- dibayar lunas

Transaksi seperti di atas terjadi setiap hari dalam perusahaan. Jumlah transaksi bisa mencapai puluhan ribu atau lebih sepanjang tahun, tergantung pada skala perusahaan. Tugas akuntan adalah mencatat setiap transaksi tersebut dan melaporkan hasilnya dalam satu siklus akuntansi.

ANALISIS TRANSAKSI DAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

Berdasarkan transaksi di atas kita dapat menganalisisnya dengan memperhatikan pengaruh setiap transaksi terhadap penambahan atau pengurangan saldo di tiap akun dalam kelompok-kelompok akun aset, kewajiban, ekuitas, pendapatan, dan biaya.

1. Posisi keuangan menunjukkan uang tunai Rp10.000.000,- Kewajiban Rp3.000.000,- Ekuitas/modal Rp5.000.000,- Pendapatan Rp4.000.000,- dan Biaya Rp2.000.000,-.

Data ini merupakan informasi tentang posisi keuangan pada awal bulan Desember 2010. Data ini diambil dan ditempatkan sesuai nama akun dalam format persamaan dasar akuntansi sebagai berikut:

No.	AKTIVA atau ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000				3.000.000		7.000.000

2. Diterima setoran modal/ekuitas dari Tn Alex berupa uang tunai Rp1.000.000,-, Kendaraan Operasi Rp10.000.000,-

Transaksi ini menyebabkan kenaikan jumlah aset dan menaikkan jumlah saldo modal/ekuitas. Transaksi ini menunjukan bahwa setoran modal bisa dalam bentuk uang tunai, dan bisa juga dalam bentuk aset selain kas.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000				3.000.000		7.000.000
2	1.000.000			10.000.000			11.000.000
	11.000.000			10.000.000	3.000.000		18.000.000

3. Diterima pesanan jasa rental Rp2.000.000,- dibayar dikemudian hari

Transaksi menyebabkan kenaikan jumlah aset dan menaikkan saldo modal/ekuitas. Transaksi ini berada dalam siklus pendapatan karena menerima pesanan jasa rental. Artinya perusahaan diminta oleh pelanggan untuk melakukan pekerjaan dalam rangka usaha komersial perusahaan. Permintaan ini menghasilkan pendapatan bagi perusahaan.

Pendapatan ini belum diterima dalam bentuk uang sehingga masih berbentuk piutang. Atau berbentuk pendapatan yang penerimaan kasnya masih harus ditagih dari pembelinya. Karena itu pendapatan ini menambah kekayaan perusahaan dalam bentuk piutang, atau tagihan kepada pihak pelanggan.

Dalam akuntansi yang berbasis akrual perusahaan dapat mengakui pendapatan sepanjang perusahaan sudah mendapat kepastian tentang peroleh pendapatan tersebut. Sekalipun belum menerima uang dari hasil penjualan, atau penyerahan jasa.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000

	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000

4. Diterima uang tunai Rp1.500.000,- atas transaksi nomer 3.

Transaksi ini hanya menyebabkan pergeseran dari satu jenis aset menjadi jenis aset yang lain. Transaksi ini bersumber dari transaksi nomer 3 diatas. Uang tunai dari jasa rental menyebabkan pertambahan pada kolom kas, pendapatan ini sudah pernah diakui pada transaksi 3 dan telah dicatat sebagai piutang.

Karena uangnya sudah diterima maka piutang sebesar Rp1.500.000,- menjadi lunas. Dengan penerimaan kas ini piutang menjadi berkurang. Transaksi ini tidak berpengaruh pada total aset karena hanya menyebabkan pergeseran dari aset lancar yang berbentuk piutang berubah menjadi aset lancar lain dalam bentuk kas.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000

5. Dibeli kredit Rp1.000.000,- persediaan supplies

Transaksi ini menyebabkan kenaikan jumlah aset dan menaikkan jumlah kewajiban, masing-masing Rp1.000.000,-. Pembelian supplies menyebabkan kenaikan jumlah supplies sebagai elemen aset yang dimiliki perusahaan. Pembelian secara kredit menyebabkan kenaikan jumlah hutang.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000

6. Pembayaran utang Rp750.000,-

Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset dan secara bersamaan menurunkan jumlah kewajiban, masing-masing sebesar Rp750.000,-. Pembayaran utang menyebabkan penurunan jumlah kas, dan menyebabkan penurunan jumlah utang.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000

7. Pembayaran gaji pegawai Rp500.000,-

Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset dan menaikkan jumlah biaya. Pembayaran gaji menyebabkan penurunan jumlah kas. Biaya gaji merupakan akun modal, tetapi sifatnya menjadi mengurangi modal. Sehingga apabila biaya bertambah menyebabkan penurunan jumlah modal.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000

8. Prive pemilik Rp500.000,- dan penarikan modal Rp2.000.000,-

Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset dan menurunkan saldo modal. Pengambilan Rp500.000 untuk prive dapat dicatat dalam satu akun yang namanya prive. Prive juga berakhir pada pengurangan modal tetapi prive bersifat operaasional, atau imbalan atas jasa pemilik kepada perusahaan karena dalam usaha seperti ini tidak dikenal gaji untuk pemilik yang merangkap sebagai pimpinan perusahaan. Sebagai gantinya, pemilik boleh mengambil sejumlah uang dalam jumlah yang relatif wajar. Pengambilan ini sama-sama dilakukan oleh pemilik. Tetapi dua jenis pengambilan tersebut dilakukan untuk tujuan berbeda.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000

9. Pembayaran biaya iklan Rp250.000,-

Pembayaran selalu direalisasi dengan pengeluaran kas. Karena itu transaksi pembayaran sifatnya mengurangi saldo kas. Karena dalam akuntansi setiap transaksi mempengaruhi lebih dari satu akun, maka perlu juga mengidentifikasi objek dari pengeluaran tersebut.

Dalam transaksi ini pengeluaran kas dimaksudkan untuk membayar biaya iklan. Dengan demikian objek pembayaran adalah biaya iklan. Pembayaran ini menambah jumlah biaya iklan. Karena biaya merupakan akun pengurang ekuitas/modal maka penambahan biaya dalam persamaan akuntansi harus disajikan sebagai pengurang atas saldo akun modal. Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset dan menaikkan jumlah saldo biaya iklan.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS	Ket.
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas	
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000	
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000	
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000	
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000	
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-	
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-	
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000	
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-	
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000	
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)	
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000	
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)	
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000	
9	(250.000)	-	-	-	-	-	(250.000)	iklan
	8.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	16.750.000	

10. Pemakaian persediaan supplies Rp100.000,-

Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset dan menaikkan saldo biaya supplies. Bagian dari persediaan supplies atau bahan pembantu yang sudah terpakai juga merupakan biaya. Karena merupakan biaya, maka transaksi ini juga menjadi pengurang atas saldo akun ekuitas/modal dalam persamaan akuntansi. Biaya ini tidak menyebabkan pengeluaran kas.

Pemakaian persediaan menambah jumlah biaya di satu sisi. Disisi lain biaya ini mengurangi jumlah aset yang bernama persediaan supplies. Transaksi diatas menyebabkan modal berkurang Rp100.000,-, dan persediaan supplies juga berkurang Rp100.000,-.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS	Ket.
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas	
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000	
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000	
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000	
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000	
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-	
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-	
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000	
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-	
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000	

7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)	
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000	
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)	
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000	
9	(250.000)	-	-	-	-	-	(250.000)	iklan
	8.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	16.750.000	
10	-	-	(100.000)	-	-	-	(100.000)	suplies
	8.500.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.650.000	

11. Pembayaran biaya utilities Rp50.000,-

Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset berupa kas dan menaikkan saldo biaya utilities. Dalam persamaan dasar akuntansi biaya utilities merupakan pengurangan atas saldo akun ekuitas/modal. Utilities meliputi pembayaran untuk pemakaian fasilitas publik seperti listrik, air, dan telepon. Akun-akun ini biasanya digabung menjadi satu. Biaya-biaya ini memerlukan pembayaran yang direalisasi dengan pengurangan kas.

Pembayaran biaya utilities menyebabkan penurunan saldo kas. Sebagaimana biaya lainnya, biaya utilities merupakan akun pengurang ekuitas/modal.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS	Ket.
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas	
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000	
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000	
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000	
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000	
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-	
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-	
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000	
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-	
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000	
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)	
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000	
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)	
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000	
9	(250.000)	-	-	-	-	-	(250.000)	iklan
	8.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	16.750.000	
10	-	-	(100.000)	-	-	-	(100.000)	suplies
	8.500.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.650.000	
11	(50.000)	-	-	-	-	-	(50.000)	utilities
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.600.000	

12. Menukar utang usaha Rp1.250.000,- dengan utang wesel

Sebuah perusahaan atau seseorang yang berhutang dapat memberikan surat jaminan pembayaran utang. Salah satu bentuknya adalah surat wesel. Penyerahan surat pernyataan kesanggupan membayar seperti ini tidak menyebabkan lunasnya utang. Penyerahan surat wesel sebagai jaminan kemampuan membayar menyebabkan suatu utang berubah nama menjadi utang yang lain.

Dalam transaksi ini utang usaha yang berjumlah Rp1.250.000,- dijamin dengan wesel yang bernilai Rp1.250.000,-. Penjaminan ini menjadikan utang usaha sebesar Rp1.250.000,- berubah namanya menjadi utang wesel. Perubahan ini menyebabkan saldo utang usaha berkurang.

No.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS	Ket.
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas	
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000	
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000	
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000	
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000	
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-	
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-	
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000	
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-	
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000	
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)	
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000	
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)	
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000	
9	(250.000)	-	-	-	-	-	(250.000)	iklan
	8.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	16.750.000	
10	-	-	(100.000)	-	-	-	(100.000)	suplies
	8.500.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.650.000	
11	(50.000)	-	-	-	-	-	(50.000)	utilitis
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.600.000	
12	-	-	-	-	(1.250.000)	1.250.000	-	
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	2.000.000	1.250.000	16.600.000	

13. Melunasi utang wesel Rp1.000.000,-

Transaksi ini menyebabkan penurunan jumlah aset dan menurunkan jumlah kewajiban. Dengan transaksi tersebut maka saldo kas setelah pembayaran berkurang, dan saldo utang wesel jg berkurang.

Tgl.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS	Ket.
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas	
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000	
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000	
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000	
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000	
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-	
	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-	
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000	
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-	
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000	
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)	
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000	
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)	
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000	
9	(250.000)	-	-	-	-	-	(250.000)	Iklan
	8.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	16.750.000	
10	-	-	(100.000)	-	-	-	(100.000)	Suplies
	8.500.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.650.000	
11	(50.000)	-	-	-	-	-	(50.000)	Utilities
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.600.000	
12	-	-	-	-	(1.250.000)	1.250.000	-	
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	2.000.000	1.250.000	16.600.000	
13	(1.000.000)	-	-	-	-	(1.000.000)	-	
	7.450.000	500.000	900.000	10.000.000	2.000.000	250.000	16.600.000	

IHTISAR TRANSAKSI

Dengan selesainya menyajikan semua transaksi maka dapat dilihat bahwa jumlah sisi aset dan sisi kewajiban dan ekuitas/modal saldonya menjadi sama. Yaitu masing-masing menjadi Rp18.850.000,-. Jika terjadi perbedaan maka harus dilakukan penelusuran ke belakang. Perbedaan seperti itu menunjukkan adanya kesalahan proses. Jika semua sudah beres maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan laporan keuangan.

Tgl.	ASET				KEWAJIBAN		EKUITAS	Ket.
	Kas	Piutang	Supplies	Kendaraan	Utang usaha	Utang wesel	Ekuitas	
1	10.000.000	-	-	-	3.000.000	-	7.000.000	
2	1.000.000	-	-	10.000.000	-	-	11.000.000	
	11.000.000	0	0	10.000.000	3.000.000	0	18.000.000	
3	-	2.000.000	-	-	-	-	2.000.000	
	11.000.000	2.000.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
4	1.500.000	(1.500.000)	-	-	-	-	-	

	12.500.000	500.000	0	10.000.000	3.000.000	0	20.000.000	
5	-	-	1.000.000	-	1.000.000	-	-	
	12.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	4.000.000	0	20.000.000	
6	(750.000)	-	-	-	(750.000)	-	-	
	11.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	20.000.000	
7	(500.000)	-	-	-	-	-	(500.000)	
	11.250.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	19.500.000	
8	(2.500.000)	-	-	-	-	-	(2.500.000)	
	8.750.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	17.000.000	
9	(250.000)	-	-	-	-	-	(250.000)	Iklan
	8.500.000	500.000	1.000.000	10.000.000	3.250.000	0	16.750.000	
10	-	-	(100.000)	-	-	-	(100.000)	Suplies
	8.500.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.650.000	
11	(50.000)	-	-	-	-	-	(50.000)	Utilities
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	3.250.000	0	16.600.000	
12	-	-	-	-	(1.250.000)	1.250.000	-	
	8.450.000	500.000	900.000	10.000.000	2.000.000	1.250.000	16.600.000	
13	(1.000.000)	-	-	-	-	(1.000.000)	-	
	7.450.000	500.000	900.000	10.000.000	2.000.000	250.000	16.600.000	
Rp18.850.000,-					Rp18.850.000,-			
TOTAL AKTIVA atau ASET					TOTAL KEWAJIBAN DAN EKUITAS			

Laporan Keuangan

Penyusunan laporan keuangan merupakan kebutuhan banyak pihak yang berhubungan dengan perusahaan. *Laporan keuangan terdiri dari laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas/modal, dan neraca.*

1. Laporan Laba Rugi

Laporan ini menunjukkan hasil usaha dalam bulan Desember 2010. Laporan ini dapat disusun dengan menggunakan nama akun pendapatan dan biaya untuk disajikan dalam laporan laba rugi. *Jumlah pendapatan dikurangi dengan biaya menghasilkan laba bersih.*

Laporan laba rugi Usaha Permata untuk bulan Desember 2010 dapat disajikan sebagai berikut:

Usaha Permata Laporan Laba Rugi Desember 2010	
Pendapatan	Rp2.000.000
Biaya-biaya:	
Biaya gaji	Rp500.000
Biaya iklan	Rp250.000
Biaya supplies	Rp100.000
Biaya utilities	<u>Rp50.000</u> +
<u>Rp900.000</u> -	
Laba Bersih	Rp1.100.000

Dalam laporan laba rugi tersebut terlihat bahwa Usaha Permata mendapat laba bersih Rp1.100.000,- dalam operasinya selama 1 bulan.

2. Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal Usaha Permata bulan Desember 2010 menunjukkan perubahan ekuitas/modal pemilik selama bulan Desember 2010. *Laporan ini disusun dengan menggunakan data saldo modal awal menurut kolom modal dalam persamaan dasar akuntansi. Tambahkan dengan laba bersih menurut laporan laba rugi. Kurangkan laba bersih dengan prive yang ada dalam persamaan dasar akuntansi. Jumlahkan hasilnya dengan saldo ekuitas/modal. Hasilnya menjadi ekuitas/modal pada akhir periode atau akhir tahun.*

Jumlah laba bersih yang disajikan dalam laporan perubahan ekuitas/modal harus sama dengan laba bersih dalam laporan laba rugi pada periode yang sama. Laba bersih merupakan akun yang pada akhirnya dipindahkan menjadi bagian dari saldo ekuitas/modal pemilik.

Tambahan setoran dan penarikan ekuitas/modal disajikan dalam data bagian yang terpisah dari perubahan ekuitas/modal karena aktivitas operasi. Selama bulan Desember 2010 Tn Alex pernah menambahkan setoran ekuitas/modal sebesar Rp11.000.000,-. Tetapi dalam bulan yang sama juga pernah menarik modal sebesar Rp2.000.000,-. Dengan demikian, ada penambahan ekuitas/modal sebesar Rp9.000.000,- dari aktivitas pendanaan ini.

Laporan perubahan ekuitas/modal Usaha Permata tahun 2010 dapat disajikan sebagai berikut:

Usaha Permata Laporan Perubahan Ekuitas/Modal Desember 2010			
Modal Awal			Rp7.000.000
Setoran Modal	Rp11.000.000		
Penarikan Modal	<u>Rp 2.000.000 -</u>		
		Rp9.000.000	
Laba Bersih	Rp1.100.000		
Prive	<u>Rp 500.000 -</u>		
<u>Rp 600.000 +</u>			
Kenaikan Modal			<u>Rp9.600.000 +</u>
Modal Akhir			<u>Rp16.600.000</u>

Laporan perubahan ekuitas/modal di atas menunjukkan bahwa selama bulan Desember Modal Tn Alex dalam perusahaan meningkat dari Rp7.000.000,- menjadi Rp16.600.000,-. Peningkatan sebesar Rp9.600.000,- berasal dari kelebihan laba. Dengan kenaikan tersebut kekayaan bersih atau modal Tn Alex pada akhir tahun berjumlah Rp16.600.000,-.

3. Neraca

Neraca menunjukkan total kekayaan perusahaan, dan kewajiban serta modal yang menjadi sumber perolehan kekayaan tersebut pada tanggal tertentu. Kasus Usaha Usaha Permata menunjukkan posisi pada tanggal 31 Desember 2010. *Laporan ini disusun dengan menggunakan nama-nama akun yang ada dalam persamaan dasar akuntansi untuk ditempatkan dalam neraca. Akun neraca terdiri dari aktiva atau aset, kewajiban atau liabilitas, dan modal atau ekuitas.*

Neraca Usaha Permata per 31 Desember 2010 dapat disajikan sebagai berikut:

Usaha Permata NERACA Per 31 Desember 2010			
Kas	Rp 7.450.000	Utang usaha	Rp2.000.000
Piutang	Rp 500.000	Utang wesel	<u>Rp 250.000 +</u>
Persediaan supplies	Rp 900.000		Rp 2.250.000
Kendaraan	<u>Rp10.000.000 +</u>	Ekuitas Tn Alex	<u>Rp16.600.000+</u>
Total Aktiva/Aset	<u>Rp18.850.000</u>	Total Kewajiban dan ekuitas	<u>Rp18.850.000</u>

Jumlah ekuitas/modal yang disajikan dalam neraca harus sama dengan saldo ekuitas/modal menurut laporan perubahan ekuitas/modal. Dengan demikian, saldo ekuitas/modal berasal dari setoran pemilik, dan laba bersih setelah dikurangi prive. Secara sistem menunjukkan bahwa antara laporan laporan laba rugi, laporan perubahan ekuitas/modal dan neraca merupakan tiga laporan keuangan resmi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

Dengan neraca di atas Tn Alex dapat mengetahui bahwa pada tanggal 31 Desember 2010 dia mempunyai total kekayaan sebesar Rp18.850.000,- dalam perusahaannya. Kekayaan tersebut diperoleh dari utang sebesar Rp2.250.000,- dan ekuitas/modal sendiri sebesar Rp16.600.000,-. Ekuitas/modal sendiri menunjukkan kekayaan bersih Tn Alex dalam perusahaan. Sementara utang menunjukkan kewajiban yang masih harus dibayarkan kepada pihak ketiga.

JURNAL

Jurnal dikenal sebagai **buku catatan pertama dalam proses akuntansi**. Catatan sebelumnya atas transaksi dilakukan di atas secarik kertas yang menjadi bukti transaksi. Dalam bukti transaksi yang dikirim ke luar perusahaan tidak teridentifikasi mekanisme debit dan kredit. Sebagai bagian dari proses akuntansi formal. Untuk kepentingan internal dapat dibuat ruang untuk menentukan debit atau kredit akun yang dibuat oleh bagian akuntansi.

Fungsi Jurnal:

- **Fungsi historis**, artinya penatatan bukti transaksi dilakukan secara kronologis.
- **Fungsi mencatat**, artinya semua transaksi harus dicatat dalam buku jurnal, jangan sampai ada yang ketinggalan.
- **Fungsi analisis**, artinya analisis pencatatan dalam jurnal merupakan hasil analisis transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan akun-akun yang terpengaruh beserta jumlahnya.
- **Fungsi instruktif**, artinya catatan dalam jurnal merupakan perintah untuk mendebit dan mengkredit akun buku besar sesuai dengan catatan dalam buku jurnal.
- **Fungsi informatif**, artinya jurnal memberikan penjelasan mengenai transaksi yang terjadi.

Jurnal dibedakan atas: Jurnal Umum dan Jurnal Khusus

Jurnal Umum biasanya digunakan oleh perusahaan yang relatif kecil dan transaksinya belum bervariasi. **Jurnal Khusus** biasanya digunakan oleh perusahaan besar dan menengah, dimana perusahaan itu mempunyai transaksi banyak dan bervariasi, Jurnal Khusus terdiri atas jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal pengeluaran kas, jurnal penerimaan kas, dan jurnal umum atau memorial.

JURNAL UMUM

Formulir jurnal berisi kolom-kolom:

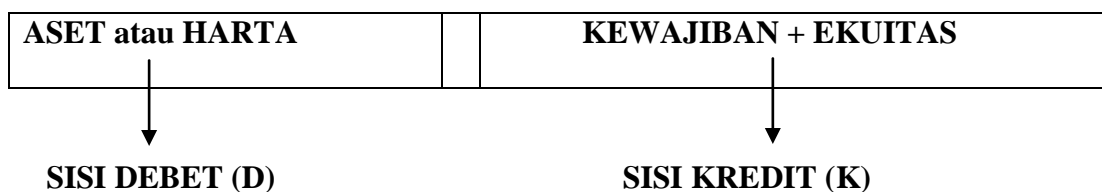
1. **Tanggal**. Kolom ini digunakan untuk mencatat tanggal terjadinya transaksi. Tanggal transaksi diperoleh dari tanggal bukti transaksi.
2. **Uraian**. Kolom ini digunakan untuk mencatat nama akun yang di debet dan nama akun yang di kredit.
3. **Referensi posting**. Kolom ini diisi dengan nomer akun debet dan kredit pada baris yang sesuai. Nomer akun dirancang khusus dengan cara sistematis sebagai bagian dari manual sistem akuntansi keuangan.
4. **√**. Kolom ini diisi dengan tick mark (√) untuk menunjukkan bahwa transaksi yang bersangkutan sudah dipindah bukukan dengan benar.
5. **Debet**. Kolom ini digunakan untuk menempatkan nilai uang akun yang di debet dari transaksi yang terjadi.
6. **Kredit**. Kolom ini digunakan untuk menempatkan nilai uang akun yang di kredit dari transaksi yang terjadi.

Contoh formulir jurnal:

FORMULIR JURNAL

Tanggal	Uraian	Referensi posting	√	D	K
2/12-10	Kas			1.000.000	-
	Piutang usaha			-	1.000.000

Teknik perancangan formulir dan elemen sistem akuntansi lainnya dibahas tersendiri dan lebih detail dalam literatur sistem informasi akuntansi. Sistem informasi ini sebaiknya dirancang sebelum sebuah perusahaan memulai aktivitas operasinya. Hal ini lebih baik dilakukan untuk menghindari adanya data dan informasi yang tidak terekam dalam sistem.



Berdasarkan persamaan dasar akuntansi yang ada dan telah disepakati muncul aturan pembuatan atau ketentuan pembuatan jurnal. Aturan penempatan dan pembuatan jurnal meliputi **penempatan di sisi Debit (D)**, dan **di sisi Kredit (K)**. Hal tersebut tersebut tak akan lepas dari bertambah atau berkurangnya akun yang terkait. Seperti yang akan dijabarkan di bawah ini:

- **Aktiva** atau **Aset** memiliki **saldo normal di sisi Debet**. Ketika perusahaan melakukan transaksi yang melibatkan akun aktiva atau aset dan terjadi penambahan karena transaksi tersebut, maka **penambahan itu diletakkan di sisi Debet**. Apabila transaksi yang dilakukan perusahaan tersebut mengakibatkan pengurangan pada akun aktiva atau aset, maka **pengurangan itu diletakkan di sisi Kredit**.
- **Kewajiban** atau **Liabilitas** memiliki **saldo normal di sisi Kredit**. Ketika perusahaan melakukan transaksi yang melibatkan akun kewajiban dan terjadi penambahan karena transaksi tersebut, maka **penambahan itu diletakkan di sisi Kredit**. Apabila transaksi yang dilakukan perusahaan tersebut mengakibatkan pengurangan pada akun kewajiban, maka **pengurangan itu diletakkan di sisi Debet**.
- **Ekuitas** atau **Modal** memiliki **saldo normal di sisi Kredit**. Ketika perusahaan melakukan transaksi yang melibatkan akun modal serta terjadi penambahan karena transaksi tersebut, maka **penambahan itu diletakkan di sisi Kredit**. Apabila transaksi yang dilakukan perusahaan tersebut mengakibatkan pengurangan pada akun modal, maka **pengurangan itu diletakkan di sisi Debet**.

PENDAPATAN Menambah Modal Jadi Saldo Normalnya Di <u>SISI KREDIT (K)</u>	BEBAN Mengurangi Modal Jadi Saldo Normalnya Di <u>SISI DEBIT (D)</u>
--	--

- *Pendapatan yang diterima oleh perusahaan akan menambah modal perusahaan.* Akun modal bertambah di sisi Kredit, sehingga **saldo normal dari akun pendapatan juga di sisi Kredit**. Apabila terjadi penambahan pendapatan, maka diletakkan di sisi Kredit, dan apabila terjadi pengurangan, maka diletakkan **di sisi Debit**.
- *Beban yang diterima oleh perusahaan akan mengurangi modal perusahaan.* Akun modal berkurang di sisi Debit, sehingga **saldo normal dari akun bebandi sisi Debit**. Apabila terjadi penambahan pada beban, maka diletakkan **di sisi Debit**, dan apabila terjadi pengurangan, maka diletakkan **di sisi Kredit**.

Aturan pembuatan jurnal untuk tiap kelompok akun dapat disederhana dalam ikhtisar di bawah ini:

Kelompok Akun	Saldo Normal	Bertambah	Berkurang
Aktiva	D	D	K
Kewajiban	K	K	D
Ekuitas	K	K	D
Pendapatan	K	K	D
Beban	D	D	K

KONVERSI TRANSAKSI MENJADI JURNAL

Jurnal yang diuraikan di atas semua bersumber dari transaksi. Dalam akuntansi, segala *kejadian yang mempengaruhi keuangan perusahaan dianggap sebagai transaksi yang harus dibuatkan jurnal*. Kejadian yang tidak langsung mempengaruhi posisi keuangan tidak perlu dibuatkan jurnal. Posisi keuangan meliputi uang dan segala sesuatu yang menjadi kekayaan, utang, modal. Modal bisa berubah karena adanya pendapatan dan biaya perusahaan, atau penyetoran dan penarikan modal secara langsung.

Transaksi keuangan pada garis besarnya dapat dikategorikan sebagai **transaksi internal dan transaksi dengan pihak luar perusahaan**. Yang termasuk

transaksi dengan **pihak luar perusahaan** adalah **penjualan, pembelian, penerimaan kas, dan pengeluaran kas.**

Transaksi internal tidak melibatkan pihak luar perusahaan, tetapi hanya berupa perhitungan-perhitungan berkenaan dengan keperluan untuk menyajikan laporan keuangan dengan benar. Perlakuannya disesuaikan dengan kebijakan akuntansi yang dibuat manajemen dengan memerhatikan catatan akuntansi sebelumnya. Misalnya karena habisnya masa manfaat, adalah pengakuan biaya, adanya pendapatan baru, dan lain-lain. Transaksi seperti ini lebih banyak dibahas dalam sub bab jurnal penyesuaian dalam proses pembuatan neraca lajur.

Agar bisa diproses dalam siklus akuntansi maka setiap transaksi tersebut dapat diubah menjadi jurnal. Caranya tentukan nama akun yang terpengaruh oleh jurnal, tentukan penempatan akun tersebut dalam debet atau kredit. Jangan lupa, berapa nilai transaksinya. Nama akun dalam jurnal dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. **Identifikasi siklus transaksi.** Penerimaan uang, pengeluaran uang, pembelian atau penjualan.
2. **Kalau penerimaan uang pastikan akun kas dicatat di debet.** Identifikasi sumber penerimaan uangnya. Berikan nama akun untuk sumber uang tersebut. Catat nama akunnya disebelah kredit dalam jurnal.

Cara penulisannya:

Kas Rpxxxx (debet)

Sumber penerimaan uang Rpxxxx (kredit)

3. **Kalau pengeluaran uang pastikan akun kas dicatat di kredit.** Identifikasi objek pengeluaran uangnya. Untuk apa uang itu dikeluarkan. Berikan nama akun untuk objek pengeluaran uang tersebut. Catat nama akunnya disebelah debet dalam jurnal.

Cara penulisannya:

Objek pengeluaran uang Rpxxxx (debet)

Kas Rpxxxx (kredit)

4. **Kalau transaksinya berupa pembelian.** Pembelian ada dua macam. Kalau memilih barang dan **langsung dibayar**, namanya **pembelian tunai**. Berarti bisa dicatat dengan menggunakan jurnal untuk pengeluaran kas. Debet pembelian dan kredit kas.

Cara penulisannya:

Pembelian Rpxxxx (debet)

Kas Rpxxxx (kredit)

5. **Kalau pembelian barang tidak langsung dibayar**, namanya **pembelian kredit**. Pembelian seperti ini **menimbulkan utang**. Pembelian menambah barang dagangan. Karena itu harus di debet. Kreditnya lihat cara pembayaran. Kalau yang di atas pembayarannya tunai maka kredit akun

kas. Kalau tidak tunai maka akan menimbulkan utang dan dalam jurnal mencatat utangnya disisi kredit.

Cara penulisannya:

Pembelian Rpxxxx (debit)

Utang Rpxxxx (kredit)

6. **Kalau transksinya berupa penjualan.** Dalam penjualan juga terdapat dua macam cara pembayaran. Kalau menjual barang dagangan dan *langsung diterima pembayarannya*, namanya *penjualan tunai*. Berarti bisa dicatat menggunakan jurnal untuk penerimaan kas. Debet kas dan kredit penjualan.

Cara penulisannya:

Kas Rpxxxx (debit)

Penjualan Rpxxxx (kredit)

7. **Kalau dalam transaksi penjualan tidak langsung menerima uang,** namanya **penjualan kredit**. Penjualan seperti ini **menimbulkan piutang**. Penjualan menambah pendapatan. Karena itu harus di kredit. Debetnya lihat cara pembayarannya. Kalau yang di atas pembayarannya tunai maka debet di akun kas. Kalau tidak tunai maka akan menimbulkan piutang dan dalam jurnal mencatatnya di sisi debet.

Cara penulisannya:

Piutang usaha Rpxxxx (debit)

Penjualan Rpxxxx (kredit)

8. Transaksi-transaksi di atas merupakan kegiatan utama sebuah perusahaan. Transaksinya melibatkan pihak luar perusahaan. Selain itu, terdapat transaksi yang hanya terdapat perhitungan internal. Misalnya pemakaian bahan pembantu, pemakaian aktiva tetap, dan lain-lain yang diketahui datanya diakhir periode.

ILUSTRASI TRANSAKSI DAN JURNAL

Ilustrasi transaksi Usaha Rental Permata bulan Desember 2010. Perusahaan ini bergerak dalam bidang usaha jasa rental.

1. Posisi keuangan menunjukkan uang tunai Rp6.000.000,- Piutang Usaha Rp4.000.000,- Utang Usaha Rp3.000.000,- Modal Tn Alex Rp5.000.000,- Pendapatan Rp4.000.000,- dan Biaya iklan Rp2.000.000,-
*tidak ada jurnal karena data ini hanya menunjukkan posisi keuangan, pendapatan dan biaya pada tanggal tertentu, datanya diperoleh dari saldo buku besar atau laporan keuangan yang sudah ada.
2. Diterima setoran modal Tn Alex berupa uang tunai Rp1.000.000,-, Kendaraan operasi Rp10.000.000,-, Transaksi ini menyebabkan peningkatan jumlah modal sebesar Rp11.000.000,-. Modal bertambah dicatat di sebelah kredit dengan nama modal pemilik. Selain itu jumlah

aset berupa kas dan kendaraan bertambah masing-masing sebesar Rp1.000.000,- dan Rp10.000.000,- yang dicatat di sisi debet.

Jurnal:

Kas	Rp1.000.000	
Kendaraan	Rp10.000.000	
Modal Tn Alex		Rp11.000.000

3. Diterima pesanan jasa rental Rp2.000.000,- dibayar dikemudian hari. Transaksi ini menyebabkan penambahan jumlah aset yaitu piutang usaha yang dicatat di sisi debet, serta menambah jumlah pendapatan di sisi kredit, dan masing-masing sebesar Rp2.000.000,-.

Jurnal:

Piutang usaha	Rp2.000.000	
Pendapatan		Rp2.000.000

4. Diterima uang tunai Rp1.500.000,- atas transaksi nomer 3. Transaksi ini menyebabkan penambahan kas yang dicatat di sisi debet, dan terjadi pengurangan pada piutang usaha yang dicatat di sisi kredit masing-masing senilai Rp1.500.000,-.

Jurnal:

Kas	Rp1.500.000	
Piutang usaha		Rp1.500.000

5. Dibeli kredit Rp1.000.000,- persediaan supplies. Transaksi ini mengakibatkan penambahan aset berupa persediaan supplies yang dicatat di sisi debet, dan menambah jumlah utang usaha yang dicatat di sisi kredit masing-masing senilai Rp1.000.000,-.

Persediaan supplies	Rp1.000.000	
Utang usaha		Rp1.000.000

6. Dibayar utang Rp750.000,-. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan aset berupa kas yang dicatat di sisi kredit, dan mengurangi jumlah utang usaha yang dicatat di sisi debet masing-masing senilai Rp750.000,-.

Jurnal:

Utang usaha	Rp750.000	
Kas		Rp750.000

7. Dibayar gaji pegawai Rp500.000. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan aset berupa kas yang dicatat di sisi kredit, dan menambah jumlah biaya/beban gaji yang dicatat di sisi debet masing-masing senilai Rp500.000,-.

Jurnal:

Biaya gaji	Rp500.000	
Kas		Rp500.000

8. Tn Alex mengambil uang tunai Rp500.000 untuk keperluan sehari-hari dan Rp2.000.000 untuk penarikan modal. Transaksi ini mengakibatkan penambahan prive sebesar Rp500.000,- dan mengurangi jumlah modal

sebesar Rp2.000.000,- yang sama-sama dicatat di sisi debet, salin itu mengakibatkan pengurangan kas yang dicatat di sisi kredit senilai Rp2.500.000,-.

Jurnal:

Prive	Rp500.000
Modal	Rp2.000.000
Kas	Rp2.500.000

9. Dibayar biaya iklan Rp250.000,-. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan aset berupa kas yang dicatat di sisi kredit, dan menambah jumlah biaya/beban iklan yang dicatat di sisi debet masing-masing senilai Rp250.000,-.

Jurnal:

Biaya iklan	Rp250.000
Kas	Rp250.000

10. Pemakaian persediaan supplies selama bulan Desember Rp100.000,- diperhitungkan sebagai biaya supplies. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan aset berupa persediaan supplies yang dicatat di sisi kredit, dan menambah jumlah biaya/beban supplies yang dicatat di sisi debet masing-masing senilai Rp100.000,-.

Jurnal:

Biaya supplies	Rp100.000
Persediaan supplies	Rp100.000

11. Dibayar biaya utilities Rp50.000,-. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan aset berupa kas yang dicatat di sisi kredit, dan menambah jumlah biaya/beban utilities yang dicatat di sisi debet masing-masing senilai Rp50.000,-.

Jurnal:

Biaya utilities	Rp50.000
Kas	Rp50.000

12. Utang usaha Rp1.250.000,- ditukar menjadi utang wesel. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan utang usaha yang dicatat di sisi debet, dan menambah jumlah utang wesel yang dicatat di sisi kredit masing-masing senilai Rp1.250.000,-.

Jurnal:

Utang usaha	Rp1.250.000
Utang wesel	Rp1.250.000

13. Utang wesel Rp1.000.000,- dibayar lunas. Transaksi ini mengakibatkan pengurangan aset berupa kas yang dicatat di sisi kredit, dan mengurangi jumlah utang wesel yang dicatat di sisi debet masing-masing senilai Rp1.000.000,-.

Jurnal:

Utang wesel
Kas

Rp1.000.000

Rp1.000.000

SOAL-SOAL PILIHAN GANDA:

1. Dalam pencatatan akuntansi ada buku besar dengan berbagai nama akun yang digunakan untuk mencatat transaksi yang terjadi dalam perusahaan, salah satunya Akun Piutang Usaha. Akun piutang usaha digunakan untuk:
 - a. Mencatat hasil dari penjualan barang perusahaan.
 - b. Mencatat hasil dari pembelian barang perusahaan.
 - c. Mencatat tagihan kepada pihak ketiga yang belum dibayarkan.**
 - d. Mencatat kewajiban perusahaan yang harus dibayarkan kepada pihak ketiga.
 - e. Mencatat biaya-biaya yang telah dikeluarkan oleh perusahaan.
2. Sedangkan Akun Modal digunakan untuk:
 - a. Mencatat tagihan kepada pihak ketiga yang belum dibayarkan.
 - b. Mencatat kewajiban perusahaan yang harus dibayarkan kepada pihak ketiga.
 - c. Mencatat keluar dan masuk uang atas kegiatan transaksi operasional perusahaan.
 - d. Mencatat masuknya barang dagangan perusahaan.
 - e. Mencatat perubahan dan melaporkan modal dari pemilik berupa uang tunai, atau bentuk kekayaan lain.**
3. Di bawah ini yang bukan termasuk dalam Akun Aktiva yaitu:
 - a. Biaya Dibayar Dimuka, dan Peralatan
 - b. Peralatan, dan Mesin
 - c. Perlengkapan, dan Tanah
 - d. Piutang usaha, dan modal usaha**
 - e. Kendaraan, dan Kas
4. Di bawah ini yang termasuk dalam Akun Kewajiban yaitu:
 - a. Biaya Gaji
 - b. Laba Ditahan
 - c. Pendapatan Diterima Dimuka**
 - d. Biaya Dibayar Dimuka
 - e. Piutang Usaha
5. Yang termasuk dalam Akun Aktiva Tetap:
 - a. Perlengkapan Kantor
 - b. Mesin**
 - c. Persediaan Barang
 - d. Piutang Usaha
 - e. Biaya Dibayar Dimuka
6. Yang tidak termasuk dalam Akun Biaya:

- a. **Biaya Dibayar Dimuka**
 - b. Biaya Promosi
 - c. Biaya Listrik dan Air
 - d. Biaya Gaji
 - e. Biaya Angkut penjualan
7. Persamaan Dasar Akuntansi yang biasa digunakan untuk penyajian laporan keuangan dengan benar adalah:
- a. $\text{Aktiva} = \text{Kewajiban} - \text{Modal}$
 - b. $\text{Aktiva} = \text{Modal} - \text{Kewajiban}$
 - c. $\text{Modal} = \text{Aktiva} + \text{Kewajiban}$
 - d. **$\text{Aktiva} = \text{Kewajiban} + \text{Modal Awal} + \text{Pendapatan} - \text{Beban}$**
 - e. $\text{Aktiva} = \text{Kewajiban} + \text{Modal Awal} + \text{Pendapatan} + \text{Beban}$
8. Diterimanya pendapatan jasa dari salah satu pelanggan akan mengakibatkan:
- a. Harta bertambah (D); Pendapatan bertambah (D)
 - b. **Harta bertambah (D); Pendapatan bertambah (K)**
 - c. Harta bertambah (K); Pendapatan bertambah (K)
 - d. Harta bertambah (D); Pendapatan berkurang (K)
 - e. Harta berkurang (K); Pendapatan bertambah (D)
9. Pembelian perlengkapan dengan kredit akan mengakibatkan:
- a. Perlengkapan bertambah (D); utang berkurang (D)
 - b. Perlengkapan bertambah (D); utang berkurang (K)
 - c. Perlengkapan bertambah (K); utang berkurang (D)
 - d. Perlengkapan bertambah (K); utang bertambah (K)
 - e. **Perlengkapan bertambah (D); utang bertambah (K)**
10. Dibeli peralatan bengkel Rp300.000,- secara tunai. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa perlengkapan bertambah, harta berupa kas bertambah.
 - b. **Harta berupa perlengkapan bertambah, harta berupa kas berkurang.**
 - c. Harta berupa perlengkapan berkurang, harta berupa kas berkurang.
 - d. Harta berupa perlengkapan bertambah, modal bertambah.
 - e. Harta berupa perlengkapan berkurang, harta berupa kas bertambah.
11. Dibayar utang kepada pihak ketiga sebesar Rp500.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berkurang, modal berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - b. Harta berkurang, modal bertambah masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - c. **Harta berkurang, utang berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-**

- d. Harta berkurang, utang bertambah masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - e. Harta bertambah, utang berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-
12. Diterima pesanan jasa menjahit dari Ibu Maya sebesar Rp200.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa piutang usaha bertambah, modal bertambah masing-masing Rp200.000,-**
 - b. Harta berupa piutang usaha bertambah, modal berkurang masing-masing Rp200.000,-
 - c. Harta berupa kas bertambah, modal bertambah masing-masing Rp200.000,-
 - d. Harta berupa kas bertambah, modal berkurang masing-masing Rp200.000,-
 - e. Harta berupa piutang usaha bertambah, utang bertambah masing-masing Rp200.000,-
13. Diterima uang tunai dari Ibu Maya sebesar Rp150.000,- untuk jasa menjahit. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa kas bertambah, piutang usaha bertambah masing-masing Rp150.000,-
 - b. Harta berupa kas berkurang, piutang usaha bertambah masing-masing Rp150.000,-
 - c. Harta berupa kas bertambah, piutang usaha berkurang masing-masing Rp150.000,-**
 - d. Harta berupa kas bertambah, utang usaha bertambah masing-masing Rp150.000,-
 - e. Harta berupa piutang usaha berkurang, modal bertambah masing-masing Rp150.000,-
14. Dibayar gaji pegawai sebesar Rp500.000,- tunai. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa kas bertambah, modal bertambah masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - b. Harta berupa kas bertambah, modal berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - c. Harta berupa kas berkurang, modal bertambah masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - d. Harta berupa kas berkurang, modal berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-**
 - e. Harta berupa kas berkurang, utang usaha berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-
15. Perusahaan membayar sewa gedung selama satu tahun sebesar Rp1.200.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:

- a. Harta berupa piutang usaha bertambah, utang usaha berkurang masing-masing sebesar Rp1.200.000,-
 - b. Harta berupa piutang usaha bertambah, utang usaha bertambah masing-masing sebesar Rp1.200.000,-
 - c. Harta berupa piutang usaha bertambah, modal berkurang masing-masing sebesar Rp1.200.000,-
 - d. Harta berupa kas berkurang, modal berkurang masing-masing sebesar Rp1.200.000,-**
 - e. Harta berupa kas berkurang, utang usaha berkurang masing-masing sebesar Rp1.200.000,-
16. Tn Anton sebagai pemilik perusahaan mengambil uang tunai sebesar Rp500.000,- untuk keperluan pribadi. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa kas bertambah, modal bertambah masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - b. Harta berupa kas berkurang, modal bertambah masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - c. Harta berupa kas berkurang, utang berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - d. Harta berupa kas bertambah, modal berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-
 - e. Harta berupa kas berkurang, modal berkurang masing-masing sebesar Rp500.000,-**
17. Menerima uang tunai pembayaran jasa servis motor sebesar Rp150.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa kas bertambah, pendapatan jasa bertambah masing-masing sebesar Rp150.000,-**
 - b. Harta berupa kas bertambah, pendapatan jasa berkurang masing-masing sebesar Rp150.000,-
 - c. Harta berupa kas berkurang, pendapatan jasa bertambah masing-masing sebesar Rp150.000,-
 - d. Harta berupa piutang usaha bertambah, pendapatan jasa bertambah masing-masing sebesar Rp150.000,-
 - e. Harta berupa piutang usaha berkurang, pendapatan jasa berkurang masing-masing sebesar Rp150.000,-
18. Membeli perlengkapan secara kredit sebesar Rp300.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa kas berkurang, harta berupa perlengkapan bertambah masing-masing sebesar Rp300.000,-
 - b. Harta berupa kas bertambah, harta berupa perlengkapan bertambah masing-masing sebesar Rp300.000,-

- c. Harta peralatan bertambah, piutang usaha bertambah masing-masing sebesar Rp300.000,-
 - d. Harta berupa peralatan bertambah, utang usaha bertambah masing-masing sebesar Rp300.000,-
 - e. **Harta berupa perlengkapan bertambah, utang usaha bertambah masing-masing sebesar Rp300.000,-**
19. Penyerahan kendaraan oleh pemilik untuk kegiatan operasional perusahaan. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Harta berupa peralatan bertambah, kendaraan bertambah.
 - b. Harta berupa pengkapan kantor bertambah, kendaraan bertambah.
 - c. Harta berupa peralatan bertambah, modal bertambah.
 - d. **Harta berupa kendaraan bertambah, modal bertambah.**
 - e. Harta berupa peralatan bertambah, kendaraan bertambah, dan modal bertambah.
20. Perusahaan membayar listrik, air dan telepon sebesar Rp250.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Biaya listrik, air dan telepon berkurang, kas berkurang masing-masing sebesar Rp250.000,-
 - b. **Biaya listrik, air dan telepon bertambah, kas berkurang masing-masing sebesar Rp250.000,-**
 - c. Biaya listrik, air dan telepon berkurang, kas bertambah masing-masing sebesar Rp250.000,-
 - d. Biaya listrik, air dan telepon bertambah, kas bertambah masing-masing sebesar Rp250.000,-
 - e. Biaya listrik, air dan telepon berkurang, utang usaha berkurang masing-masing sebesar Rp250.000,-
21. Penyerahan uang tunai ke kas perusahaan sebesar Rp10.000.000,- dan peralatan komputer senilai Rp8.000.000,- oleh pemilik. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. **Harta berupa kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), peralatan komputer bertambah senilai Rp8.000.000,- (D), dan modal bertambah sebesar Rp18.000.000,- (K).**
 - b. Harta berupa kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), peralatan komputer bertambah senilai Rp8.000.000,- (K), dan modal bertambah sebesar Rp18.000.000,- (K).
 - c. Harta berupa kas bertambah sebesar Rp8.000.000,- (D), peralatan komputer bertambah senilai Rp10.000.000,- (D), dan modal bertambah sebesar Rp18.000.000,- (K).
 - d. Harta berupa kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), peralatan komputer bertambah senilai Rp8.000.000,- (D), dan modal bertambah sebesar Rp18.000.000,- (D).

- e. Harta berupa kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), peralatan komputer bertambah senilai Rp8.000.000,- (K), dan modal bertambah sebesar Rp18.000.000,- (D).
22. Membeli perlengkapan kantor dibayar dikemudian hari sebesar Rp1.000.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Kas bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D), dan perlengkapan bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D).
 - b. Kas berkurang sebesar Rp1.000.000,- (K), dan perlengkapan bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D).
 - c. Kas berkurang sebesar Rp1.000.000,- (D), dan perlengkapan bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D).
 - d. Utang usaha bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D), dan perlengkapan bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D).
 - e. **Utang usaha bertambah sebesar Rp1.000.000,- (K), dan perlengkapan bertambah sebesar Rp1.000.000,- (D).**
23. Menyelesaikan pekerjaan jasa printing dengan pembayaran dikemudian hari senilai Rp250.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Kas bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (K).
 - b. Kas bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (D).
 - c. **Piutang usaha bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (K).**
 - d. Piutang usaha bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (D).
 - e. Utang usaha bertambah sebesar Rp250.000,- (K), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (K).
24. Membayar sewa gedung sebesar Rp1.250.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Biaya sewa bertambah sebesar Rp1.250.000,- (D), dan Kas bertambah Rp1.250.000,- (D).
 - b. **Biaya sewa bertambah sebesar Rp1.250.000,- (D), dan Kas berkurang Rp1.250.000,- (K).**
 - c. Biaya sewa bertambah sebesar Rp1.250.000,- (K), dan Kas berkurang Rp1.250.000,- (D).
 - d. Biaya sewa berkurang sebesar Rp1.250.000,- (D), dan Kas berkurang Rp1.250.000,- (K).
 - e. Biaya sewa berkurang sebesar Rp1.250.000,- (K), dan Kas berkurang Rp1.250.000,- (K).
25. Menerima pembayaran jasa printing tunai sebesar Rp300.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:

- a. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp300.000,- (D), dan Kas bertambah sebesar Rp300.000,- (D).
 - b. Pendapatan jasa berkurang sebesar Rp300.000,- (D), dan Kas bertambah sebesar Rp300.000,- (D).
 - c. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp300.000,- (K), dan Kas berkurang sebesar Rp300.000,- (K).
 - d. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp300.000,- (K), dan Kas bertambah sebesar Rp300.000,- (D).**
 - e. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp300.000,- (D), dan Kas berkurang sebesar Rp300.000,- (D).
26. Perusahaan meminjam uang pada Bank sebesar Rp10.000.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), dan Piutang usaha bertambah Rp10.000.000,- (D).
 - b. Kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), dan Piutang usaha berkurang Rp10.000.000,- (K).
 - c. Kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), dan utang usaha bertambah Rp10.000.000,- (K).**
 - d. Kas bertambah sebesar Rp10.000.000,- (D), dan utang usaha bertambah Rp10.000.000,- (D).
 - e. Utang usaha bertambah sebesar Rp10.000.000,- (K), dan Piutang usaha bertambah Rp10.000.000,- (K).
27. Membayar gaji pegawai sebesar Rp1.100.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Biaya gaji berkurang sebesar Rp1.100.000,- (D), dan modal berkurang Rp1.100.000,- (D).
 - b. Biaya gaji bertambah sebesar Rp1.100.000,- (D), dan modal berkurang Rp1.100.000,- (D).
 - c. Biaya gaji berkurang sebesar Rp1.100.000,- (D), dan modal berkurang Rp1.100.000,- (K).
 - d. Biaya gaji bertambah sebesar Rp1.100.000,- (K), dan kas berkurang Rp1.100.000,- (K).
 - e. Biaya gaji bertambah sebesar Rp1.100.000,- (D), dan kas berkurang Rp1.100.000,- (K).**
28. Penarikan modal oleh pemilik sebesar Rp500.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Modal berkurang sebesar Rp500.000,- (D), dan kas berkurang Rp500.000,- (K).**
 - b. Modal berkurang sebesar Rp500.000,- (K), dan kas berkurang Rp500.000,- (K).
 - c. Modal berkurang sebesar Rp500.000,- (D), dan kas bertambah Rp500.000,- (D).

- d. Modal berkurang sebesar Rp500.000,- (K), dan kas berkurang Rp500.000,- (K).
 - e. Modal berkurang sebesar Rp500.000,- (D), dan kas berkurang Rp500.000,- (D).
29. Menerima uang pelunasan jasa printing pada nomer 23. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Kas bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (K).
 - b. Kas bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (D).
 - c. Piutang usaha bertambah sebesar Rp250.000,- (D), dan Pendapatan jasa bertambah Rp250.000,- (K).
 - d. Piutang usaha berkurang sebesar Rp250.000,- (K), dan kas bertambah Rp250.000,- (D).**
 - e. Utang usaha bertambah sebesar Rp250.000,- (K), dan kas bertambah Rp250.000,- (K).
30. Menerima uang pembayaran jasa printing sebesar Rp150.000,-. Transaksi ini mengakibatkan perubahan pada:
- a. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp150.000,- (K), dan kas bertambah Rp150.000,- (D).**
 - b. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp150.000,- (D), dan kas bertambah Rp150.000,- (D).
 - c. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp150.000,- (K), dan kas bertambah Rp150.000,- (K).
 - d. Pendapatan jasa bertambah sebesar Rp150.000,- (K), dan kas bertambah Rp150.000,- (K).
 - e. Pendapatan jasa berkurang sebesar Rp150.000,- (K), dan kas berkurang Rp150.000,- (K).

Lampiran 3 *Storyboard Media*

STORY BOARDS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

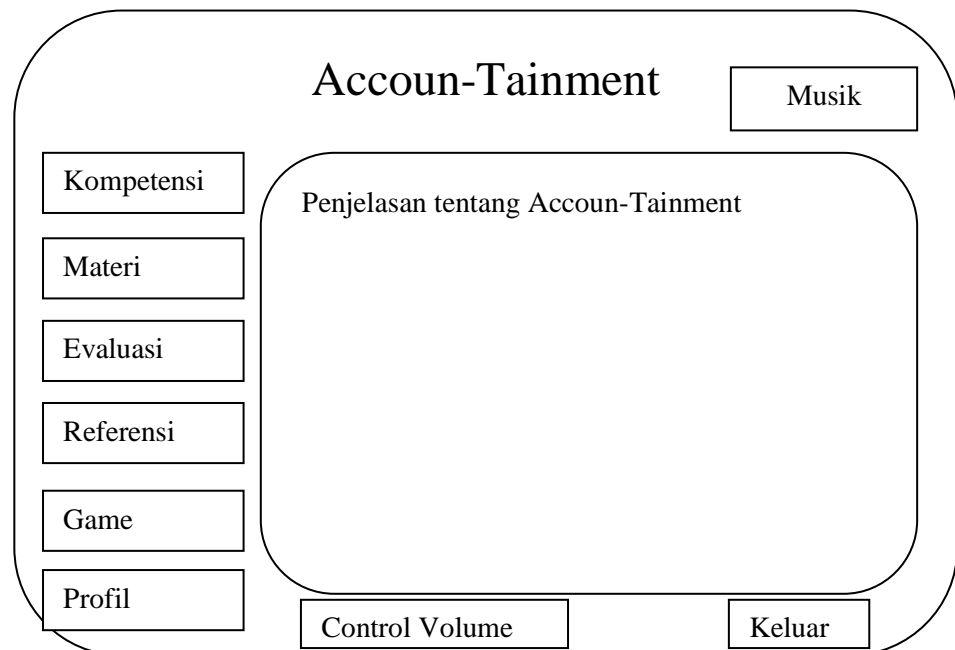
“ACCOUN-TAINMENT”

A. Intro (Bagian Pembuka)

Bagian intro ini berisi tampilan nama penyusun, materi pokok yang ada dalam media, serta jurusan, fakultas, dan Universitas Negeri Yogyakarta beserta logo UNY. Musik latar mulai dimainkan pada bagian awal intro ini.

B. Bagian Inti

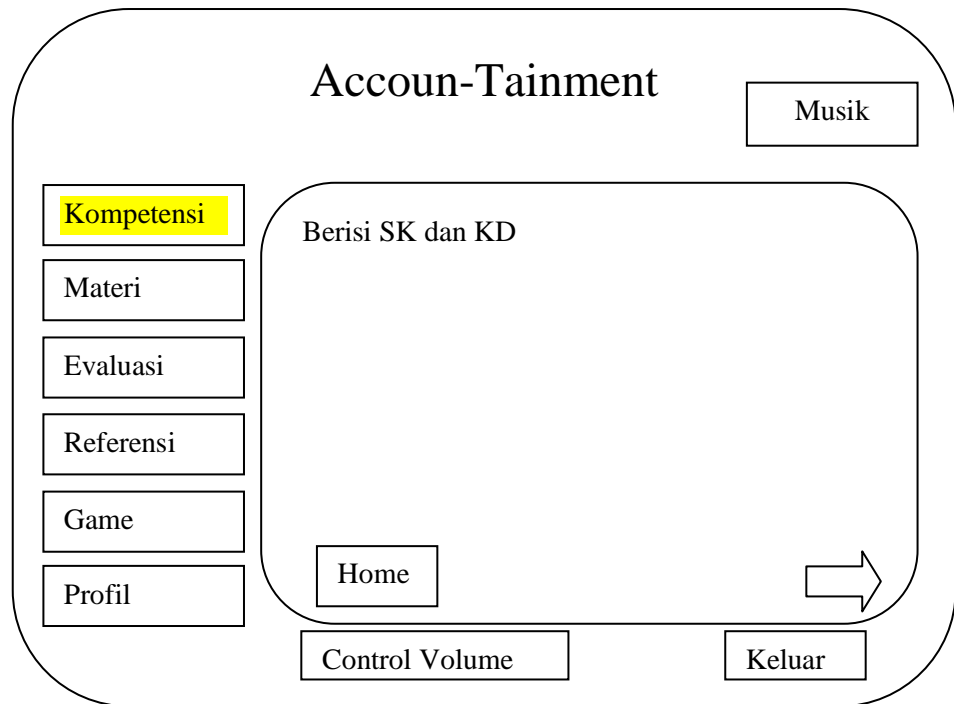
1. *Home*



Keterangan :

- a). Teks : Berupa penjelasan tentang *Accoun-Tainment*
- b). Logo UNY akan bergerak berputar pada tampilan home ini dan akan berhenti pada tampilan lain.

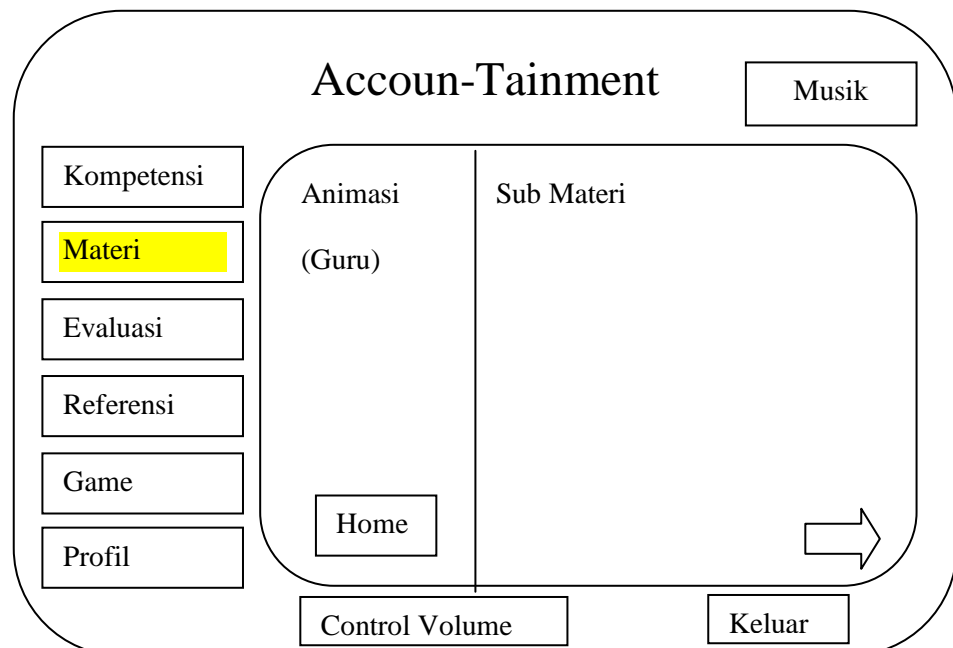
2. Kompetensi



Keterangan :

- a). Tampilan ini akan muncul dengan meng-klik tombol menu kompetensi
- b). Teks : Berisi uraian tentang SK dan KD
- c). Musik : Sebagai musik latar
- d). Tombol *next* merupakan navigasi ke tampilan indikator.

3. Materi



Keterangan :

- a). Tampilan ini akan muncul dengan meng-klik tombol menu materi
- b). Teks : Berupa uraian materi yang ada dalam media
- c). Musik : Sebagai musik latar
- d). Tombol *next* merupakan navigasi untuk menuju tampilan materi-materi selanjutnya

4. Evaluasi

Evaluasi berisi soal-soal untuk menguji kemampuan memahami materi yang telah dipelajari dalam media. Soal berupa soal pilihan ganda dan esay. Pada akhir evaluasi, *user* diberi *feedback* mengenai jawaban mereka.

5. Referensi

Berisi referensi atau sumber yang diperlukan dalam pembuatan media.

6. Profil

Berisi profil pembuat media, dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media.

7. Musik Latar

Berisi pilihan musik latar yang bisa didengarkan selama menggunakan media. Selain itu, terdapat pula tombol untuk *stop*, *previous*, dan *next* musik. Sebagai pendukung musik latar, diberi pula pengatur volume yang ada di bagian bawah.

C. Bagian Penutup

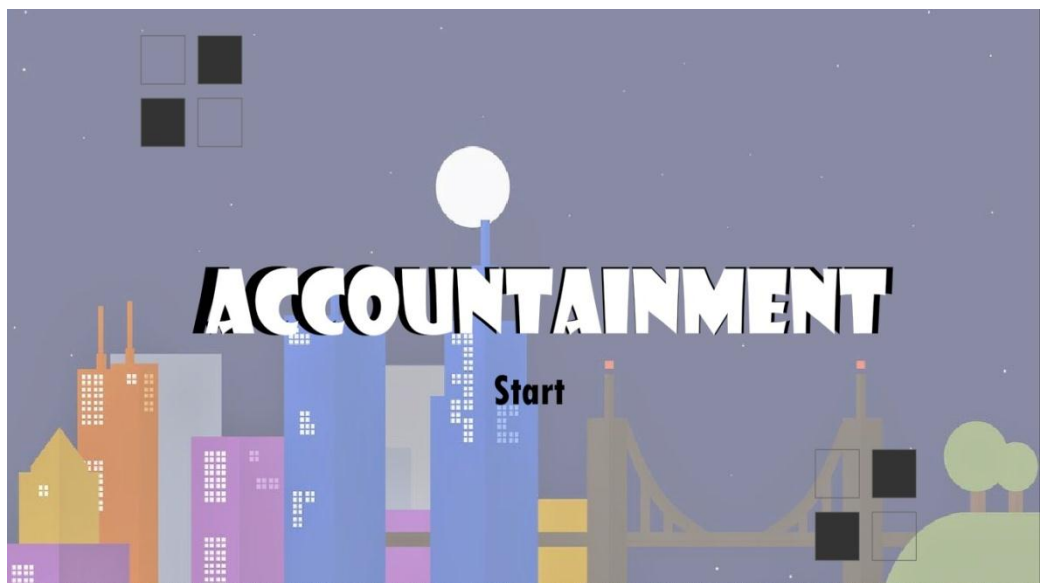
Bagian penutup ini berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berpengaruh dan telah membantu dalam penyusunan media pembelajaran akuntansi *AccounTainment*.

Lampiran 4 Produk Akhir Media Pembelajaran Akuntansi
“AccounTainment”

1. Tampilan intro Awal



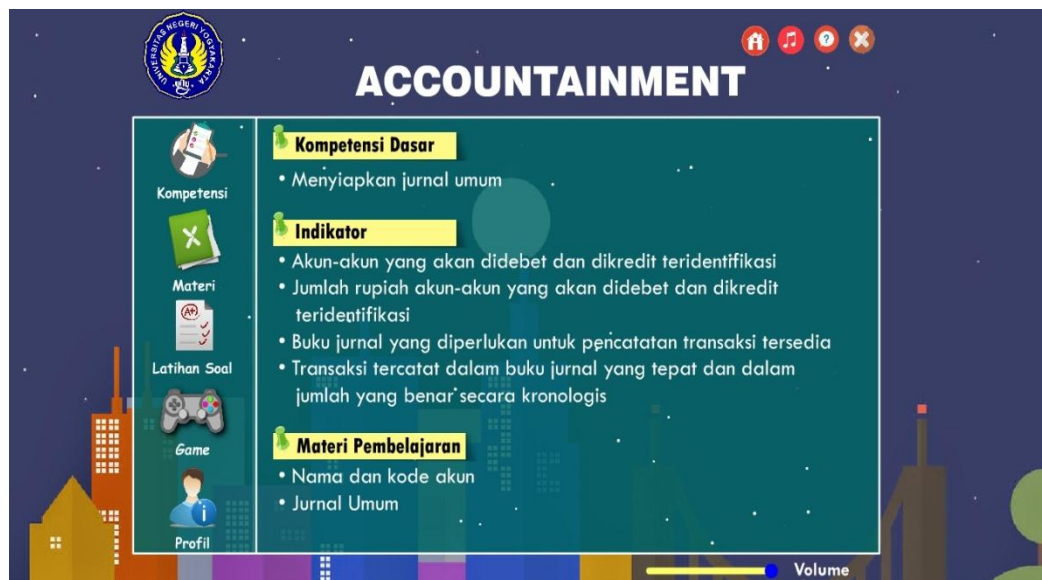
2. Tampilan intro Akhir



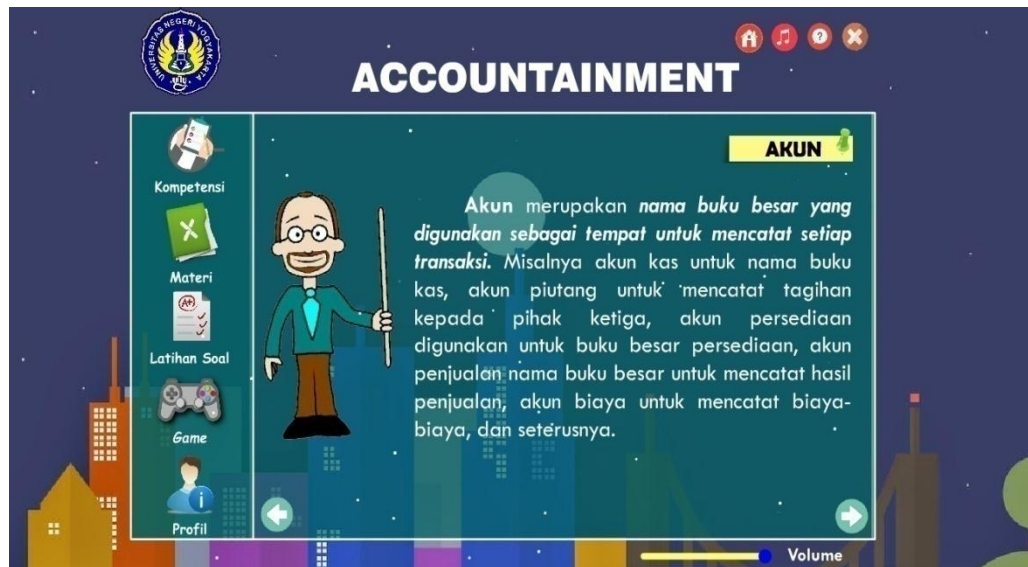
3. Home



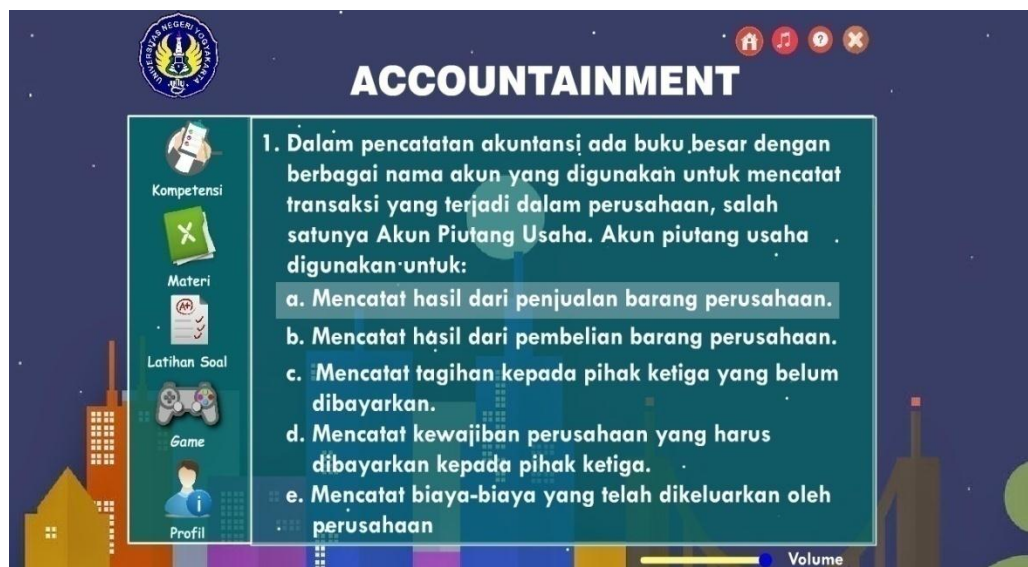
4. Tampilan Kompetensi Dasar



5. Tampilan Materi



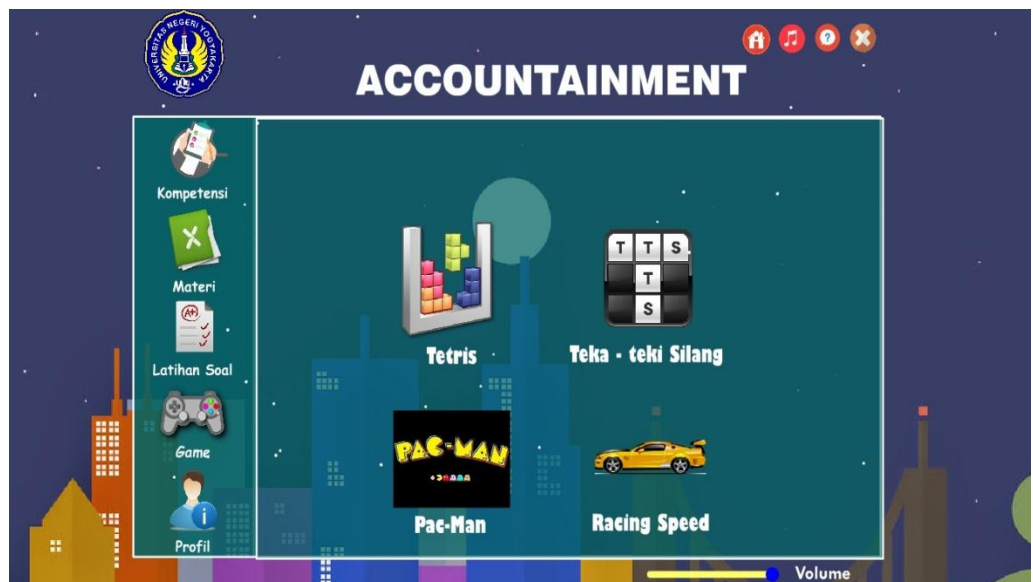
6. Tampilan Latihan Soal



7. Tampilan Sekor Latihan Soal



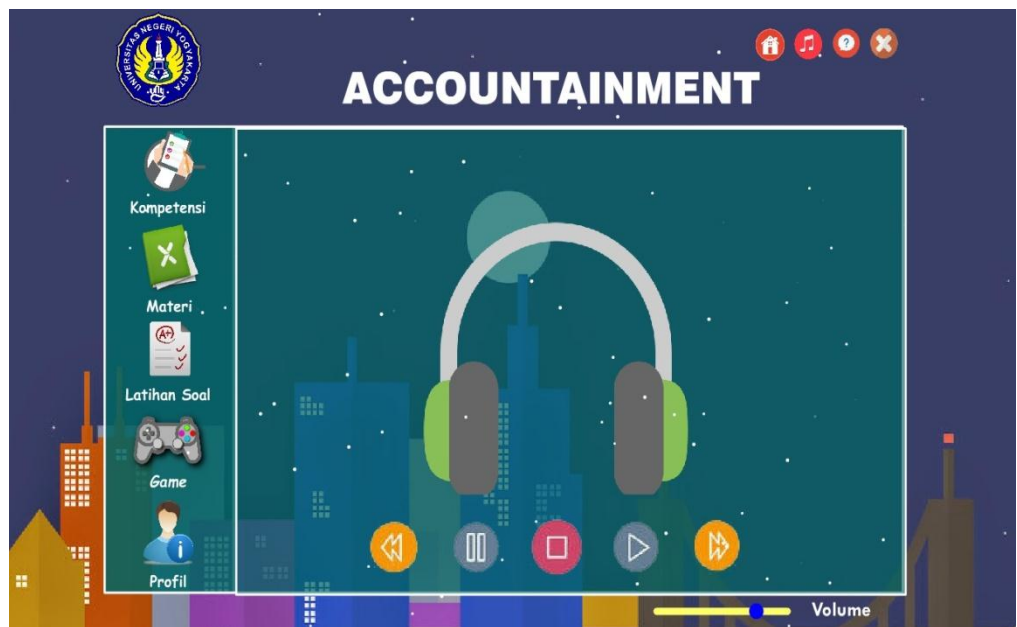
8. Tampilan *Game*



9. Tampilan Profil



10. Tampilan Musik



11. Tampilan Bantuan



TAHAP *DEVELOPMENT*

Lampiran 5	Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi
Lampiran 6	Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media
Lampiran 7	Instrumen Angket Validasi untuk Guru Akuntansi
Lampiran 8	Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba
Lampiran 9	Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar
Lampiran 10	Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba
Lampiran 11	Daftar Validator
Lampiran 12	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media
Lampiran 14	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Guru Akuntansi

Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Untuk Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNTAINMENT

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
“*AccounTainment*” pada kompetensi dasar menyiapkan
jurnal umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta.

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Persamaan Dasar Akuntansi

Peneliti : Hamas Nur Kholid

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran akuntansi *accountainment* untuk siswa di SMK Koperasi Yogyakarta.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi				√
2.	Kebenaran istilah dan konsep			√	

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Pembelajaran dan Materi

No.	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kejelasan rumusan kompetensi dasar				
2	Kejelasan rumusan indikator pencapaian				
3	Kesesuaian antara kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi, dan evaluasi				
4	Pemberian motivasi				
5	Pemberian latihan untuk mengetahui pemahaman siswa				
6	Materi memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran				
7	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri				
8	Fokus pada pembelajaran individu				
9	Pemberian contoh untuk membantu siswa dalam memahami materi				
10	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa				
11	Kemenarikan penyajian materi bagi siswa				
Aspek Materi					
12	Kesesuaian materi dengan tujuan				
13	Ketepatan materi				
14	Ketepatan urutan penyajian materi				
15	Kemutakhiran (<i>up-to-date</i>) materi				
16	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa				
17	Keterbacaan teks				
18	Kejelasan penggunaan bahasa				
19	Pemberian referensi pendukung bagi siswa				
20	Kemudahan siswa dalam memahami pertanyaan dalam modul				
	Jumlah				

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

.....

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahlimateri.

Yogyakarta,

Ahli Materi

(Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si)
 NIP. 197508252009122001

Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Untuk Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNTAINMENT

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
“*AccounTainment*” pada kompetensi dasar menyiapkan
jurnal umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta.

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Persamaan Dasar Akuntansi

Peneliti : Hamas Nur Kholid

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk :

6. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran akuntansi *accountainment* untuk siswa di SMK Koperasi Yogyakarta.
7. Lembar evaluasi terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman.
8. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
9. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi				√
2.	Kebenaran istilah dan konsep			√	

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

10. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

E. Penilaian Tampilan dan Pemrograman Media

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Pilihan jenis huruf				
2	Pilihan ukuran huruf				
3	Penggunaan jarak antar baris				
4	Keterbacaan teks				
5	Kemenarikan gambar				
6	Kesesuaian gambar dengan pengguna				
7	Tata letak (<i>layout</i>)				
8	Pilihan bentuk <i>button</i>				
9	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks				
10	Penyajian antar halaman				
11	Kemenarikan game				
Aspek Pemrograman					
12	Tingkat interaktivitas siswa dengan media				
13	Kecepatan respon navigasi				
14	Kemudahan memilih menu				
15	Kebebasan memilih menu				
16	Kemudahan dalam penggunaan				
17	Kapasitas file				
18	Fleksibilitas file				
19	Kemudahan duplikasi file				

F. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek tampilan dan pemrograman, mohon dituliskan pada kolom halaman dan baris yang telah disediakan.
2. Pada kolom satu (1) mohon dituliskan jenis kesalahan, misalnya ***kesalahan pemilihan background.***
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom dua (2)

Jenis Kesalahan (1)	Saran Perbaikan (2)

G. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

H. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu option kelayakan tersebut)
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan.

Yogyakarta,

Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880302 201504 1 002

Lampiran 7 Instrumen Angket Validasi Untuk Guru Akuntansi

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNTAINMENT

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
“*AccounTainment*” pada kompetensi dasar menyiapkan
jurnal umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta.

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Persamaan Dasar Akuntansi

Peneliti : Hamas Nur Kholid

Guru Pengampu : Ratri Rahmawati, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk media pembelajaran akuntansi “*accountainment*” pada kompetensi untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek materi dan aspek bahasa yang digunakan di dalam media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran “*accountainment*” ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Keterbacaan teks atau tulisan				√
2.	Kualitas tampilan gambar			√	

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik

2 = Cukup

3 = Baik

1 = Kurang

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
ACCOUNTTAINMENT

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Tujuan pembelajaran dengan media ini jelas				
2	Materi sesuai dengan yang diajarkan guru				
3	Materi sesuai dengan jenjang sekolah				
4	Urutan materi dalam media jelas				
5	Alur pembelajaran dalam media jelas				
6	Soal latihan yang bervariasi				
7	Kemudahan menggunakan media				
8	Gambar disajikan dengan jelas dan terbaca				
9	Tampilan media menarik				
10	Kesesuaian gambar dengan materi				
11	Kesesuaian musik sebagai hiburan				
12	Memotivasi siswa untuk belajar				
13	Memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri				
Aspek Bahasa					
14	Materi dan soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar .				
15	Menggunakan kalimat baku				
16	Petunjuk dan penggunaan tombol jelas				
17	Teks dan kalimat mudah dibaca				

Saran :

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

Yogyakarta,
Guru Mata Pelajaran Akuntansi

Ratri Rahmawati, S.Pd

Lampiran 8 Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI

INSTRUMEN PENGAMBILAN DATA

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR

DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA

PENGANTAR

Kepada siswa-siswi kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta

Dengan hormat,

Teman-teman sekalian izinkanlah saya meminta waktu dan kesediaannya untuk mengisi angket penelitian guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” Pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta”.

Angket ini dimaksudkan untuk mengukur motivasi teman-teman dalam mengikuti pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar menyiapkan Jurnal Umum. Oleh karena itu, jawaban dari teman-teman tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran akuntansi. Untuk itu, diharapkan teman-teman semua mengisi angket ini dengan sejujur-jujurnya.

Atas bantuan dan partisipasi teman-teman, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti,

Hamas Nur Kholid

ANGKET UJI COBA MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nomor Absen : _____

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda *chek* (✓) pada setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban yang disediakan (sebelum mengikuti pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media pembelajaran “*AccounTainment*”). Angket ini hanya untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi Anda di sekolah ini. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran Anda dan sesuai yang Anda alami.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
A	Tekun Menghadapi Tugas				
1	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal Akuntansi jika belum selesai.				
2	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan oleh guru.				
B	Ulet Menghadapi Kesulitan				
3	Saya bertanya pada guru atau teman ketika ada materi yang belum saya pahami.				
4	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.				

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
C	Memiliki Minat Terhadap Berbagai Soal				
5	Bagi saya belajar akuntansi tanpa media <i>accoun-tainment</i> cukup menarik.				
6	Saya merasa kesulitan belajar tanpa menggunakan media <i>accoun-tainment</i> .				
7	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika belajar tanpa menggunakan media <i>accoun-tainment</i> .				
8	Saya tertarik mengerjakan berbagai jenis soal yang diberikan oleh guru dengan cermat.				
D	Lebih Senang Belajar Mandiri				
9	Saya mencoba menjawab sendiri pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
10	Saya tidak suka memberikan jawaban pada teman yang tidak dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru.				
E	Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin				
11	Saya bosan dengan tugas-tugas yang diberikan guru karena monoton.				
12	Saya terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas yang lebih menantang				
13	Saya merasa bosan karena pembelajaran tanpa menggunakan media <i>accoun-tainment</i> .				
F	Dapat Mempertahankan Pendapat				
14	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat.				
15	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.				
16	Jika hasil pekerjaan saya berbeda dengan teman, saya akan membuktikan bahwa jawaban saya benar				
17	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.				

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
G	Tidak Mudah Melepaskan Hal yang Diyakini				
18	Saya yakin dengan berlatih mengerjakan soal Akuntansi akan membuat saya lebih memahami Akuntansi.				
19	Saya merasa yakin dengan apa yang saya kerjakan dibandingkan mencontek pekerjaan teman.				
H	Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal				
20	Jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal Akuntansi, saya mencoba untuk memecahkan sendiri dulu soal tersebut.				
21	Saya merasa bisa mengerjakan soal-soal Akuntansi.				
22	Jika saya mampu mengerjakan soal Akuntansi yang mudah, selanjutnya saya ingin mengerjakan soal yang lebih sulit.				

Lampiran 9 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	B21	B22	Jumlah
Pearson Correlation	,161	,680	,547	,349	,293	,441	,374	,164	,531	,372	,371	,628	,375	,402	,423	,417	,369	,390	,299	563	,526	,626	1
Sig. (2tailed)	,395	,000	,002	,059	,116	,015	,042	,385	,003	,043	,044	,000	,041	,028	,020	,022	,045	,033	,108	,001	,003	,000	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.660	17

Lampiran 10 Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nomor Absen : _____

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda chek (✓) pada setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban yang disediakan (sebelum mengikuti pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media pembelajaran "*AccounTainment*"). Angket ini hanya untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan berpengaruh terhadap prestasi Anda di sekolah ini. Silahkan mengisi dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya berdasarkan pikiran Anda dan sesuai yang Anda alami.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
A	Tekun Menghadapi Tugas				
1	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal Akuntansi yang diberikan oleh guru.				
B	Ulet Menghadapi Kesulitan				
2	Saya bertanya pada guru atau teman ketika ada materi yang belum saya pahami.				
C	Memiliki Minat Terhadap Berbagai Soal				
3	Saya merasa kesulitan belajar tanpa menggunakan media <i>accoun-tainment</i> .				
4	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika belajar tanpa menggunakan media <i>accoun-tainment</i> .				
D	Lebih Senang Belajar Mandiri				
5	Saya mencoba menjawab sendiri pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
6	Saya tidak suka memberikan jawaban pada teman yang tidak dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru.				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
E	Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin				
7	Saya bosan dengan tugas-tugas yang diberikan guru karena monoton.				
8	Saya terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas yang lebih menantang				
9	Saya merasa bosan karena pembelajaran tanpa menggunakan media <i>accoun-tainment</i> .				
F	Dapat Mempertahankan Pendapat				
10	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat.				
11	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.				
12	Jika hasil pekerjaan saya berbeda dengan teman, saya akan membuktikan bahwa jawaban saya benar				
13	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.				
G	Tidak Mudah Melepaskan Hal yang Diyakini				
14	Saya yakin dengan berlatih mengerjakan soal Akuntansi akan membuat saya lebih memahami Akuntansi.				
H	Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal				
15	Jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal Akuntansi, saya mencoba untuk memecahkan sendiri dulu soal tersebut.				
16	Saya merasa bisa mengerjakan soal-soal Akuntansi.				
17	Jika saya mampu mengerjakan soal Akuntansi yang mudah, selanjutnya saya ingin mengerjakan soal yang lebih sulit.				

Lampiran 11 Daftar Validator

Daftar Validator

Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”

No.	Nama	Keterangan
1	Adeng Pustikaningsih, S.E,M.Si. (Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi)	Ahli Materi
2	Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd, M.Pd. (Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi)	Ahli Media
3	Ratri Rahmawati, S.Pd.	Praktisi Pembelajaran (Guru Akuntansi SMK)

Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

A. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK PEMBELAJARAN

No	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kejelasan rumusan kompetensi dasar	4
2.	Kejelasan rumusan indikator pencapaian	4
3.	Kesesuaian antara kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi, dan evaluasi	4
4.	Pemberian motivasi	4
5.	Pemberian latihan untuk mengetahui pemahaman siswa	4
6.	Materi memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran	4
7.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	3
8.	Fokus pada pembelajaran individu	3
9.	Pemberian contoh untuk membantu siswa dalam memahami materi	4
10.	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	4
11	Kemenarikan penyajian materi bagi siswa	4
Jumlah Rerata Skor		3,81
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,8. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MATERI

No	Indikator	Skor Penilaian
12.	Kesesuaian materi dengan tujuan	4
13.	Ketepatan materi	4
14.	Ketepatan urutan penyajian materi	4
15.	Kemutakhiran (<i>up-to-date</i>) materi	4
16.	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	3
17.	Keterbacaan teks	4
18.	Kejelasan penggunaan bahasa	4
19.	Pemberian referensi pendukung bagi siswa	3
20.	Kemudahan siswa dalam memahami pertanyaan dalam modul	4
Jumlah Rerata Skor		3,78
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,78. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” dari kelayakan aspek materi oleh ahli materi termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

C. SARAN PERBAIKAN

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
1		Membetulkan konsep bahasa dan menambah materi	Penambahan materi dan konsep bahasa mengikuti SAK.

A. KRITIK DAN SARAN

Semoga dengan metode yang inovatif, pembelajaran akuntansi menjadi semakin mudah dan menarik.

Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

A. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK TAMPILAN

No	Indikator	Skor Penilaian
1.	Pilihan jenis huruf	3
2.	Pilihan ukuran huruf	2
3.	Penggunaan jarak antar baris	2
4.	Keterbacaan teks	4
5.	Kemenarikan gambar	3
6.	Kesesuaian gambar dengan pengguna	3
7.	Tata letak (<i>layout</i>)	2
8.	Pilihan bentuk <i>button</i>	3
9.	Konsistensi penempatan <i>button</i>	3
10.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	3
11.	Penyajian antar halaman	2
Jumlah Rerata Skor		2,72
Kategori		BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 2,72. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” dari kelayakan aspek tampilan oleh ahli media termasuk dalam kategori BAIK.

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK PEMROGRAMAN

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,0. Berdasarkan konversi nilai

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	2
2.	Kecepatan respon navigasi	3
3.	Kemudahan memilih menu	3
4.	Kebebasan memilih menu	3
5.	Kemudahan dalam penggunaan	3
6.	Kapasitas file	4
7.	Fleksibilitas file	3
8.	Kemudahan duplikasi file	3
Jumlah Rerata Skor		3,0
Kategori		SANGAT BAIK

dias , maka penilaian media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” dari kelayakan aspek pemrograman oleh ahli media termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

C. SARAN PERBAIKAN

Jenis Kesalahan (1)	Saran Perbaikan (2)
<p>Bagian Intro :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Background monoton - Terlalu banyak tulisan dan font nya monoton - Intro dan inti media jangan di link kan ke browser (jangan dipisah) <p>Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian Home : <ul style="list-style-type: none"> - Tidak menjukan sebagai “home” yang tersedia daftar menu dari isi media 2. Bagian KD : <ul style="list-style-type: none"> - Font dan size nya monoton 3. Bagian Materi : <ul style="list-style-type: none"> - Font dan size nya monoton karena kurang menonjolkan hal atau konten yang penting. 4. Bagian Evaluasi : <ul style="list-style-type: none"> - Score akhir eror atau tidak muncul 5. Bagian Profil : <ul style="list-style-type: none"> - Font atau jenis hurufnya monoton 6. Bagian Game : <ul style="list-style-type: none"> - Hanya ada satu game sehingga kurang bervariasi 7. Bagian Refrensi : <ul style="list-style-type: none"> - Di hapus saja karena isinya kurang memadai 8. Bagian Musik Latar : <ul style="list-style-type: none"> - Musik tidak bermain secara otomatis 9. Tombol “close” tidak berfungsi 	<p>Bagian Intro :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan gambar pada background agar tidak monoton - Mengurangi tulisan di bagian intro dengan hanya menuliskan nama media dengan font yang berbeda - Menggabungkan bagian intro dan media tanpa di link kan <p>Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian Home : <ul style="list-style-type: none"> - Membuat halaman sendiri sebagai “home”, yang berisikan simbol-simbol dari isi media tersebut 2. Bagian KD : <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan warna dan font yang berbeda agar lebih bervariasi 3. Bagian Materi : <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan font dan size yang berbeda pada judul materi dan hal-hal yang penting dalam materi 4. Bagian Evaluasi : <ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki sehingga score akhir pada evaluasi bisa muncul atau keluar 5. Bagian Profil : <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan font yang berbeda agar bervariasi 6. Bagian Game : <ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan jenis game yang lainnya 7. Bagian Refrensi : <ul style="list-style-type: none"> - Menghapus bagian refrensi 8. Bagian Musik Latar : <ul style="list-style-type: none"> - Menyeting kembali agar musik dapat bermain secara otomatis pada saat pertama kali media dibuka 9. Memfungsikan kembali tombol “close”

D. KRITIK DAN SARAN

.....

.....

Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Guru Akuntansi

A. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MATERI DAN BAHASA

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian
1	Materi	1. Soal sesuai dengan lembar kerja siswa	3
		2. Materi sesuai dengan yang diajarkan guru	3
		3. Materi sesuai dengan jenjang sekolah	3
		4. Soal latihan yang bervariasi (terdiri dari pilihan ganda dan praktik akuntansi manual)	3
		5. Kemudahan dalam mengunduh soal	3
		6. Kemudahan dalam mengunduh lembar jawab	3
		7. Kemudahan mengakses materi	4
		8. Gambar disajikan dengan jelas dan terbaca	4
		9. Kesesuaian gambar dengan materi	4
		10. Kesesuaian video dengan materi	3
		11. Kemudahan memilih soal latihan	3
		12. Memotivasi siswa untuk belajar	4
		13. Memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri	4
2	Bahasa	14. Materi dan soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar .	3
		15. Menggunakan kalimat baku	3
		16. Petunjuk dan penggunaan tombol jelas	4
		17. Teks dan Kalimat mudah dibaca	3
Jumlah Rerata Skor			3,35
Kategori			Sangat Baik

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,35. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi “*AccounTainment*” dari kelayakan aspek materi dan bahasa oleh guru akuntansi termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

B. KOMENTAR GURU AKUNTANSI:

Sudah bagus, mungkin bisa dikembangkan untuk materi akuntansi yang lain.

TAHAP *IMPLEMENTATION*

Lampiran 15

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Lampiran 15 Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Daftar Siswa Uji Coba Lapangan

Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”

di SMK Koperasi Yogyakarta

No	Nama
1	YURIEKE RISTANIA ANGGRAENIE
2	YOAN MIRZA ARDIAN
3	META AYU YUNIAR
4	MAYA INTAN PERMATA SARI
5	HIDA KIRANA KANASYA FITRI
6	VILIA AYU NINGTYAS
7	RIZKI ZULFA W.
8	DIAH AYU LESTARI
9	SYAIFU RIZAL PUTRA S.
10	BAGAS DIEN SAPUTRA
11	Rr. NOVA RIYANNISYA
12	RESHA NURMALITA SARI
13	ADISTYAN SETYA NUGRAHA
14	FITRIA RAHMADANTY
15	ARRINI MUTIARA D.
16	MAULIDINA HIMA P.
17	AISYA PERMATA SARI
18	WIKALILIS S.
19	VITA DWI KURNIAWATI
20	YULRISHA LAKSMITA PUTRI
21	ECHSAN J.
22	RATNA PUSPA
23	SALSABILLA
24	LENI NURHANIFAH
25	NATALIA CHRISTY
26	AGATHA NIAS SARI
27	ADELLA S.
28	AYU PRATIWI P.
29	ALDERINDA K.
30	DIAN OKTAVIANUS D S.

Mengetahui,

Guru Akuntansi

Ratri Rahmawati, S.Pd

TAHAP *EVALUATION*
REKAPITULASI HASIL ANGKET
MOTIVASI BELAJAR

Lampiran 16	Hasil Olah Data uji t dengan SPSS 16
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Angket Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi <i>"AccounTainment"</i>
Lampiran 18	Rekapitulasi Hasil Angket Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi <i>"AccounTainment"</i>

Lampiran 16 Hasil Olah Data uji t dengan SPSS 16

Hasil Olah Data Uji t Menggunakan SPSS versi 16

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum	45.7667	30	4.10788	.74999
sesudah	59.4667	30	2.12916	.38873

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum & sesudah	30	.691	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation			
Pair 1	sebelum – sesudah	-1.37000E1	3.05298	.55740	-14.84000	-12.56000	-24.579	29	.000

Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”

REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SEBELUM UJI COBA

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total	(%)
1	4	4	1	2	3	2	1	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	50	73,53
2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	45	66,18
3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	45	66,18
4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	47	69,12
5	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	2	3	39	57,35
6	2	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	52	76,47
7	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	44	64,71
8	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	42	61,76
9	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	46	67,65
10	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	40	58,82
11	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	41	60,29
12	3	3	1	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	50	73,53
13	4	4	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	53	77,94
14	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	37	54,41
15	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	50	73,53
16	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	52	76,47
17	3	4	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	49	72,06
18	4	3	1	2	4	2	1	2	2	2	1	3	3	2	4	3	2	41	60,29
19	4	4	2	2	3	2	1	2	4	3	2	3	3	3	3	3	2	46	67,65
20	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4	49	72,06
21	3	4	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	47	69,12
22	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	42	61,76
23	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	44	64,71

24	4	4	2	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	46	67,65
25	4	4	2	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	47	69,12
26	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	49	72,06
27	4	4	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	3	46	67,65
28	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	3	3	43	63,24
29	4	3	1	2	4	3	1	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	49	72,06
30	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	2	42	61,76
TOTAL	92	96	52	78	84	75	75	76	89	81	58	81	83	87	92	86	88	1373	
Persentase (%)	76,67	80	43,33	65	70	62,5	62,5	63,33	74,17	67,5	48,33	67,5	69,17	72,5	76,67	71,67	73,33		67,30

Skor Motivasi Belajar Akuntansi Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi

$$“AccounTainment” := \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1373}{17 \times 4 \times 30} \times 100\%$$

$$= 67,30 \%$$

Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SETELAH UJI COBA

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total	(%)
1	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	61	89,71
2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	59	86,76
3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	62	91,18
4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	58	85,29
5	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	57	83,82
6	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	60	88,23
7	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	61	89,71
8	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	60	88,23
9	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	58	85,29
10	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	57	83,82
11	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	55	80,88
12	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	62	91,18
13	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	62	91,18
14	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	56	82,35
15	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	61	89,71
16	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	62	91,18
17	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	62	91,18
18	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	60	88,24
19	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	58	85,29
20	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	61	89,71
21	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	59	86,76
22	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	56	82,35
23	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	57	83,82

24	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	60	88,24
25	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	62	91,18
26	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	58	85,29
27	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	61	89,71
28	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	58	85,29
29	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	62	91,18
30	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	59	86,76
TOTAL	108	108	107	108	104	97	97	100	107	104	105	102	98	109	115	108	107	1784	
Persentase (%)	90	90	89,17	90	86,67	80,83	80,83	83,33	89,17	86,67	87,5	85	81,67	90,83	95,83	90	89,17		87,45

Skor Motivasi Belajar Akuntansi Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1784}{17 \times 4 \times 30} \times 100\%$$

$$= 87,45 \%$$

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

Lampiran 19	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 20	Foto Dokumentasi Penelitian

Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



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

SURAT KETERANGAN

No. : 330 /I.13.5/SMK KO/P.16/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

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

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saudara tersebut di bawah ini :

N a m a : Hamas Nur Kholid
NIM : 12803244038
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian pada Hari Rabu Tanggal 11 Januari 2017 dengan judul penelitian :

“ PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI ACCOUNTAINMENT PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN JURNAL UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK KOPERASI YOGYAKARTA ”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Yogyakarta, 25 Januari 2017
Kepala SMK Koperasi



Drs. BAMBANG PRIYATMOKO
NIP : 19570427 198602 1 002

Lampiran 20 Foto Dokumentasi Penelitian



