

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG KELAS XI
KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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



Oleh:

**APRILIA WAHYU MARDHANI
13803241044**

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

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG KELAS XI
KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh:
Aprilia Wahyu Mardhani
13803241044

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 10 April 2017

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

Disetujui
Dosen Pembimbing

Siswanto, M.Pd
NIP.19780920 200212 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG KELAS XI
KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**


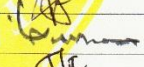

Oleh:

APRILIA WAHYU MARDHANI
13803241044

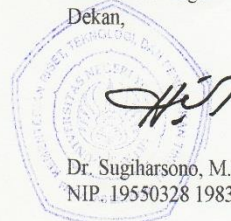
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 5 Juli 2017

dan dinyatakan telah lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.	Ketua Penguji		10-7-2017
Siswanto, M. Pd	Sekretaris		10-7-2017
Sukanti, M. Pd	Penguji Utama		7-7-2017

Yogyakarta, 12 Juli 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 : Aprilia Wahyu Mardhani
NIM : 13803241044
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG
KELAS XI KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH
1 PRAMBANAN KLATEN TAHUN AJARAN
2016/2017

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

Yogyakarta, 10 April 2017



Aprilia Wahyu Mardhani
NIM. 13803241044

MOTTO

“Man Jadda Wajada”
(siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)

“Jika seseorang bepergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan menjadikan perjalanannya bagaikan perjalanan menuju surga”
(Nabi Muhammad SAW).

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(Q.S. Al-Baqarah: 153).

“Memulai dengan penuh keyakinan, Menjalankan dengan penuh keikhlasan, Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan, dan semuanya akan selesai pada waktunya”
(Penulis).

PERSEMBAHAN

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

Karya sederhana ini kupersembahkan untukmu:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sukiyo Hardo Mulyono dan Ibu Sartini yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Almamaterku, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG KELAS
XI KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

**Aprilia Wahyu Mardhani
NIM 13803241044**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, 2) Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, 3) Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 26 siswa. Teknik Pengumpulan Data dilakukan dengan angket atau kuesioner. Teknik Analisis Data pada kelayakan media dengan deskriptif kuantitatif dan motivasi belajar menggunakan Uji *t paired sample test*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, b) Tahap *Design*, c) Tahap *Development*, d) Tahap *Implementation*, e) Tahap *Evaluation*. 2) Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang berdasarkan penilaian oleh 2 Ahli Materi (Dosen dan Guru SMK) dan 1 Ahli Media. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sangat layak, hal ini diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat rerata skor Dosen 4,8 dan Guru SMK 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”, Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”. 3) Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73% menjadi 83%. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebesar 9%. Pada hasil uji *t paired sample* diperoleh korelasi sebesar 0,542 dan thitung sebesar -6,890 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Akuntansi, Motivasi Belajar

**THE DEVELOPING OF SNAKE AND LADDER GAME IN ACCOUNTING
AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION
COMPETENCY MANAGING RECEIVABLE CARD ELEVENTH
FINANCIAL GRADE MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN
SCHOOL YEAR OF 2016/2017**

**By:
Aprilia Wahyu Mardhani
13803241044**

ABSTRACT

The aims of this research were: 1) To Develop Snake And Ledger Game Accounting Learning Media for Receivable Card Competency, 2) To know the Feasibility of Snake and Ladder Game Accounting Learning Media for Card of Receivable Competency, 3) To Increase the students Learning Motivation in Eleventh Financial Grade of Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Vocational School Year of 2016/2017.

This was Research and Development (R&D) using ADDIE development model. The subject of this research were eleventh grade financial students of Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Vocational School that there were 26 students. Data was collected by questionnaire or questionnaires. The feasibility analysis technique used quantitative descriptive and Learning Motivation used a paired t test

The results show: 1) Developing Snake and Ledger Game Accounting Learning Media Card of Receivable Competency undergoes five stages: a) Analysis Stage, b) Design Stage, c) Development Stage, d) Implementation Stage, e) Evaluation Stage. 2) The feasibility of Snake and Ledger Game Accounting Learning Media in Card of Receivables Competency is measured by 2 experts on the subject (Lecturer and Teacher) and 1 expert on media. Snake and Ledger Game Accounting Learning Media Card of Receivable Competency is very decent, it is known based on the assessment of Matter Expert got a mean score (Lecturers score of 4,8 and Teachers SMK score of 4,5 with the category of "Very Decent" Media Expert with a score of 4.3 in the category of "Very Decent". 3) Snake and Ledger Game Accounting Learning Media Card of Receivables Competency is able to increase student learning motivation with for each student is from 73% into 82%. It is increasing by 9%. According to t paired test results obtained by a correlation of 0,542 and -6,890 t which showed significant differences between before and after the implementation of Snake and Ledger Game Accounting Learning Media Managing Card Receivables Competency.

Keywords: *Learning Media, Snake and Ledger Game Accounting, Learning Motivation*

KATA PENGANTAR

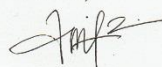
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SwT., atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun ajaran 2016/2017” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan ijin penelitian untuk penulisan tugas akhir ini.
3. Rr. Indah Mustikawati, M.Si.Ak.CA., Indah Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmu dan memberikan ijin penelitian.
4. Siswanto, M.Pd., Dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan
5. Sukanti, M.Pd., Dosen narasumber yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Adeng Pustikaningsih, M.Si., sebagai Ahli Materi yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap Media Pembelajaran

Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang dikembangkan.

7. Sumarsih, M.Pd sebagai Ahli Media yang telah bersedia memberikan penilaian, masukan dan saran terhadap Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang dikembangkan.
8. Drs. Sukardi, Kepala Sekolah dan para guru serta staf karyawan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang telah memberikan izin dan bantuan untuk mengadakan penelitian.
9. Nurhayati, S.Pd, selaku Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang telah memberikan bantuan dalam penelitian.
10. Siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten atas kerjasama dan partisipasinya dalam penelitian ini.
11. Teman-temankanku Geng Trimbilz (Reynis, Reni, Lina, Sisca, April, Carol) dan Karina, Chandra, Salsa, Maya, Dewi, Nuri.
12. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2013 A yang telah memberikan semangat.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Yogyakarta,
Penulis,



Aprilia Wahyu M
NIM. 13803241044

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	9
C.Pembatasan Masalah	10
D.Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G.Asumsi Pengembangan	12
H.Spesifikasi Pengembangan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A.Deskripsi Teori.....	14
1. Tinjauan tentang Motivasi Belajar	14
2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran	27
3. Tinjauan tentang Pengembangan Media Pembelajaran.....	47
4. Tinjauan tentang Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang	59
B.Penelitian yang Relevan.....	64
C.Kerangka Berpikir.....	67
D.Paradigma Penelitian.....	70

E. Pertanyaan Penelitian	71
BAB III METODE PENELITIAN	73
A. Jenis Penelitian.....	73
B. Tempat dan Waktu Penelitian	74
C. Subjek dan Objek Penelitian	74
D. Prosedur Penelitian.....	74
E. Teknik Pengumpulan Data.....	78
F. Teknik Analisis Data.....	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
A. Deskripsi Penelitian	87
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan	91
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	127
D. Keterbatasan Penelitian	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN.....	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir.....	69
2. Bagan Paradigma Penelitian Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi.....	70
3. Tampilan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Sebelum Direvisi.....	104
4. Peraturan Permainan Sebelum Direvisi.....	105
5. Revisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang	113
6. Sesudah Direvisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang	114
7. Diagram Validasi Guru SMK.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Lulusan Pendidikan Menengah.....	61
2. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi.	80
3. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media.....	80
4. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Guru Akuntansi SMK	81
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	82
6. Ketentuan Pemberian Skor.....	83
7. Kriteria Kategori Penilaian	83
8. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori.....	84
9. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi Belajar Akuntansi.....	85
10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	90
11. Perbandingan Hasil Validasi Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.....	110
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang	115
13. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas	118
14. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Lapangan	121
15. Total Skor Motivasi Belajar	124
16. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan	124

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus	144
Lampiran 2. Soal dan Jawaban Permainan Ular Tangga Akuntansi	152
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kompetensi Mengelola Kartu Piutang	187
Lampiran 4. Angket Ahli Materi.....	197
Lampiran 5. Angket Ahli Media	200
Lampiran 6. Angket Guru SMK	203
Lampiran 7. Angket Motivasi Belajar.....	206
Lampiran 8. Papan Permainan Ular Tangga Akuntansi	213
Lampiran 9. Kartu Motivasi	214
Lampiran 10. Peraturan	215
Lampiran 11. Penilaian Media untuk Ahli Materi	217
Lampiran 12. Penilaian Media untuk Ahli Media.....	221
Lampiran 13. Penilaian Media untuk Guru Akuntansi SMK.....	224
Lampiran 14. Daftar Siswa	228
Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media.....	229
Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media	230
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media.....	231
Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media	233
Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian	235
Lampiran 20. Kartu Bimbingan	237
Lampiran 21. Dokumentasi.....	239

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penentu dalam kemajuan sebuah bangsa, sehingga dapat dikatakan bahwa negara yang maju dipastikan sangat memperhatikan pendidikan di negaranya. Selain itu pendidikan juga sering disebut sebagai proses mendidik. Proses mendidik tersebut secara umum biasa dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, perguruan tinggi, dan lain sebagainya. Menurut Ki Hadjar Dewantoro, “Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati”. Didalam UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara *active* mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan itu harus diajarkan dari awal dan diperhatikan agar pendidikan tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan yang ada dalam UUD 1945 alinea 4.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat (20)). Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik

(guru) dan sumber belajar (materi/bahan ajar). Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai 3 fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. Aspek peserta didik (siswa) sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya. Aspek ketiga (sumber belajar) merupakan media yang berperan sebagai perantara tersampainya materi. Ketiga aspek ini tidak dapat saling menggantikan satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh di dalamnya saling mendukung.

Dalam setiap proses pembelajaran akuntansi yang ada, bahwa harus adanya suatu hasrat atau dorongan motivasi belajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Setiap proses pembelajaran yang diberikan di sekolah siswa harus mempunyai motivasi belajar yang kuat agar proses pembelajaran yang ada di ruang kelas dapat berlangsung dan dapat diikuti oleh semua siswa, sehingga motivasi belajar dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar siswa yang dipengaruhi dari dalam diri siswa dan dari luar siswa yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Slameto (2010: 58) mengemukakan bahwa Motivasi Belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual (non intelektual), dan

memiliki peranan khusus dalam membangkitkan gairah, mendorong semangat, rasa nyaman, senang, rindu untuk belajar.

Sebenarnya motivasi belajar itu didukung oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam diri biasanya hambatan-hambatan yang berasal dari dalam diri siswa contohnya siswa malas belajar, susah untuk memecahkan masalah sendiri, sedangkan faktor dari luar biasanya berasal dari lingkungan sekitar dari siswanya contohnya metode pembelajaran yang digunakan di sekolah, kurangnya pemakaian media pembelajaran yang kurang sesuai dengan mata pelajaran yang diterapkan. Semua faktor dari dalam dan dari luar siswa sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran agar sesuai dengan yang dicapai, sehingga dengan adanya dua faktor tersebut dapat menjadi pendukung atau dorongan untuk meningkatkan motivasi belajar.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten salah satu sekolah kejuruan yang ada di Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, di SMK ini menggunakan kurikulum KTSP. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten beralamat di jalan Perkutut, No. 6, Tlogo, Prambanan, 57454. Di SMK ini terdapat empat jurusan yaitu: Program Keahlian Akuntansi, Program Keahlian Administrasi Perkantoran, Program Keahlian Farmasi, dan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada bulan Mei 2016 bahwa siswa-siswi kelas XI Keuangan kurang memiliki sifat tekun atau rajin dalam

mengerjakan soal, masih sering menunda-nunda pekerjaan, bila diberikan tugas cepat bosan dan tidak dikerjakan, kurang adanya hasrat atau keinginan berhasil, kurangnya dorongan kebutuhan siswa dalam belajar, kurangnya penghargaan yang diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran, kurang menariknya kegiatan pembelajaran di ruang kelas, kurang terlihatnya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari situasi tersebut dapat menghambat proses pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal tersebut juga berdampak pada motivasi belajar siswanya masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah siswa yang memiliki hasrat dalam keinginan belajar yang tinggi, tidak malas dalam belajar dan selalu mengikuti peraturan dari sekolah. Motivasi belajar dapat mengukur sejauh mana siswa tersebut dapat memahami materi dan menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik, hal tersebut di dukung juga oleh belajar yang baik, jadi untuk menumbuhkan semangat motivasi belajar yang tinggi diperlukan dorongan untuk para siswanya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada bulan Mei 2016 khususnya pada guru yang mengampu pada program Keahlian Akuntansi. Dalam proses pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang ada di kelas XI lebih sering menggunakan pembelajaran menggunakan buku pelajaran dan kertas materi atau hanya menggunakan pembelajaran yang

berbasis guru. Pembelajaran berbasis guru yaitu pembelajaran dimana pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangkunya sendiri. Saat pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran saja itu sedikit menghambat dalam proses pembelajarannya yaitu ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan. Saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Supaya siswa bertambah semangat belajar lagi, pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas itu dibantu dengan dikembangkannya media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih aktif dan tidak cepat merasa bosan dengan proses pembelajaran yang ada di ruang kelas tersebut. Dan disekolah tersebut hanya menggunakan media pembelajaran laptop saja, dan sekolah pun juga belum menyediakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada bulan Mei 2016 di Program Keahlian Akuntansi diketahui bahwa media pembelajaran yang ada di ruang kelas hanya menggunakan LCD. Guru yang mengajar di ruang kelas masih ada yang menggunakan buku saat proses pembelajaran belum mengoptimalkan dengan adanya LCD di dalam ruang kelas. Pada dasarnya kompetensi yang ingin dicapai dalam permainan ini tidak didasarkan hanya pada satu standar kompetensi KTSP, kompetensi dasar, maupun indikator tertentu, akan tetapi mencakup beberapa SK, KD maupun

indikator tertentu dalam suatu mata pelajaran. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan bagi para guru untuk memodifikasi permainan ini agar dapat diterapkan pada SK, KD maupun indikator tertentu. Raja Adri Satriawan Surya (2012: 87) , mengemukakan piutang (*receivables*) adalah klaim uang, barang, atau jasa terhadap pelanggan atau pihak lain. Menurut siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten bahwa Kompetensi Mengelola Kartu Piutang tidak begitu menyulitkan bagi siswa, apalagi di materi-materi dasar atau materi awal tetapi setelah menginjak KD selanjutnya siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang ada, maka dari itu peneliti mengambil materi mengelola kartu piutang dalam menerapkannya di media pembelajaran yang menunjang proses pembelajarannya, karena dengan proses pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran akan membantu termotivasinya siswa untuk semangat belajar tidak hanya dalam hal akademik tetapi guru juga dapat menilai siswa sejauh mana menangkap informasi pelajaran.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Azhar Arsyad (2011: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dalam proses pembelajaran agar terciptakan suasana belajar di ruang kelas agar tidak membosankan,

membuat siswa tertarik dan dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar serta mendalami materi yang dipelajari, maka diciptakan suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga akuntansi siswa dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kekuatan atau dorongan untuk belajar sehingga tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya menjadi pendamping dan sumber ilmu yang ada di ruang kelas. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat menemukan solusi dari setiap kesulitan yang ada dalam permainan ular tangga akuntansi. Selain itu bahwa permainan ular tangga ini diciptakan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Dilihat dalam proses pembelajaran bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi, tidak hanya menyediakan materi saja tetapi menggunakan penerapan dalam sebuah games. Komponen dalam pengembangan media permainan ular tangga ini antara

lain : (1) Adanya pemain, dalam setiap permainan itu juga ada pemain yang menjalankan permainannya, pemain adalah siswa kelas XI Keuangan, (2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, lingkungan belajar ini berada di kelas XI Keuangan, (3) Adanya aturan–aturan main, setiap permainan yang ada itu mempunyai aturan main, sehingga permainan ular tangga akuntansi yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini juga mempunyai aturan main, agar siswa yang menjalankan permainan ini juga merasa berprestasi, (4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai, setiap permainan itu mempunyai tujuan yang dicapai, permainan ular tangga akuntansi ini juga mempunyai tujuan yaitu sebagai pemenang dengan kategori harus bisa menjawab soal-soal dan memiliki skor paling banyak. Permainan ular tangga akuntansi adalah permainan dengan kotak-kotak sejumlah 100 yang dibalik angka tersebut ada pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa yang melakukan permainan tersebut. Untuk menghargai prestasi siswa yang sudah menjawab dengan benar akan diberi poin 10 tetapi bila ada siswa yang salah menjawab akan diberi point -5. Dan dalam permainan ini akan diberikan durasi waktu yang sudah ditentukan, sehingga bila ada siswa yang mempunyai point paling banya itu adalah pemenang dalam permainan ular tangga akuntansi. Dengan adanya permainan ular tangga akuntansi akan lebih banyak membantu siswa dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih cepat mengerti materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa pengembangan media yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran di kelas XI Keuangan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswanya masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
2. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi mengelola kartu piutang
3. Siswa kelas XI Keuangan kurang memiliki sifat tekun atau rajin dalam mengerjakan soal, masih sering menunda-nunda pekerjaan, dan bila diberikan tugas cepat bosan dan tidak dikerjakan.
4. Kurangnya pemakaian media pembelajaran yang kurang sesuai dengan mata pelajaran yang diterapkan.
5. Untuk saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka peneliti dapat mengetahui bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yaitu rendahnya Motivasi Belajar dan belum dikembangkan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Penelitian ini membatasi masalah pada “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas XI Keuangan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017?

setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun 2016/2017 setelah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat

menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk meningkatkan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang adalah sebagai berikut:

1. Permainan Ular Tangga Akuntansi yang disusun merupakan Media Pembelajaran alternatif yang dapat digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi SMK memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria

kualitas/kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi yang baik.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.
4. Siswa yang memiliki sifat motivasi “x” dapat meningkatkan motivasi belajar dan menambah semangat belajarnya melalui Media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi.

H. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
2. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi disajikan dalam bentuk permainan ular tangga memuat materi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa.
3. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada siswa

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Pendapat Hamzah B. Uno (2016: 23) Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya, adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi tinggi dapat ditemukan dalam sifat perilaku siswa antara lain:

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

Oleh karena itu motivasi belajar harus dimiliki sejak dini karena dengan adanya motivasi belajar dapat menumbuhkan

semangat belajar dalam mencapai tujuan yang diinginkan dan sebagai bekal untuk masa depan. Slameto (2010: 58) mengemukakan bahwa

Motivasi Belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual (non intelektual), dan memiliki peranan khusus dalam membangkitkan gairah, mendorong semangat, rasa nyaman, senang, rindu untuk belajar.

Pada dasarnya suatu motivasi belajar itu dimunculkan pada diri siswa pribadi adalah untuk menumbuhkan rasa semangat siswa dalam melakukan suatu proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau tujuan yang sudah ditetapkan. Sedangkan motivasi belajar juga dapat mengubah gaya belajar seseorang untuk menjadi lebih baik karena hasrat ingin selalu dapat mencapai tujuan belajar. Menurut Sardiman A. M (2012: 75) yaitu:

Motivasi Belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin keberlangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arahan pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah aktivitas belajar siswa yang dipengaruhi dari dalam diri seseorang dan dari luar seseorang yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Dari setiap pengertian motivasi yang dikemukakan para ahli tersebut, itu juga mempunyai fungsi dalam sebuah pembelajaran, agar pembelajaran tersebut dapat tercapai. Menurut Sardiman A.M (2012: 85) dalam diri seseorang itu mempunyai fungsi motivasi yang akan digunakan dalam mencapai suatu tujuan antara lain:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selain fungsi motivasi belajar ada pula bentuk-bentuk motivasi belajar yang ada di sekolah. Dengan motivasi belajar, dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar mengajar kepada para anak didik. Menurut Sardiman A.M (2012: 92-95), antara lain:

- 1) Memberi angka

Angka dimaksudkan adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik.

- 2) Hadiah
Hadiah dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik.
- 3) Saingan atau kompetisi
Persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) *Ego-involvement*
Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri sekolah.
- 5) Memberi ulangan
Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi.
- 6) Mengetahui hasil
Dengan mengetahui hasil belajarnya, akan mendorong siswa untuk giat belajar.
- 7) Pujian
Pujian adalah bentuk *reinforcement* positif sekaligus motivasi yang baik.
- 8) Hukuman
Hukuman merupakan *reinforcement* negatif, tetapi jika dilakukan dengan tepat dan bijak akan menjadi alat motivasi yang baik.
- 9) Hasrat untuk belajar
Hasrat untuk belajar berarti unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar.
- 10) Minat
Minat bertumbuh besar terpengaruhnya terhadap aktivitas belajar.
- 11) Tujuan yang diakui
Rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa merupakan alat motivasi yang cukup penting.

Fungsi motivasi itu bermacam-macam, dari setiap para ahli bisa mengemukakan beberapa fungsi motivasi belajar sesuai dengan pendapatnya masing-masing, tetapi fungsi motivasi belajar suatu proses pembelajaran itu memiliki arti dan tujuan yang sama hanya saja macam fungsi yang diberikan berbeda-beda dalam menumbuhkan motivasi belajarnya. Menurut Oemar Hamalik (2011: 161) Fungsi Motivasi Belajar adalah sebagai berikut:

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

Fungsi motivasi belajar itu selain bermanfaat dalam menunjang wawasan dalam pembelajaran tetapi juga dapat memberikan dampak positif dalam sikap seseorang yang ingin menumbuhkan motivasi belajarnya.

Menurut peneliti motivasi belajar adalah sebagai pendorong usaha dan ketercapaian prestasi, karena dengan adanya motivasi belajar yang baik juga akan menunjukkan hasil yang baik pula. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi juga akan memberikan kepuasan tersendiri saat menerima pembelajaran.

c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Selain fungsi dan beberapa pengertian tentang motivasi belajar, ada juga ciri-ciri yang ada dalam diri seseorang agar mempunyai motivasi yang baik. Menurut Sardiman A.M (2012:

83) memiliki ciri-ciri antara lain:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya

- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Selain itu agar seseorang dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi seseorang tersebut juga harus mempunyai ciri-ciri yang dapat menunjang tumbuhnya motivasi dalam diri siswa. Menurut Hamzah B Uno (2016:23) motivasi belajar mempunyai beberapa indikator antara lain:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Apabila seseorang memiliki indikator seperti di atas, berarti orang itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Ciri-ciri motivasi belajar seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pencapaian indikator tersebut dimaksudkan agar siswa dapat mencapai sasaran atau cita-cita yang diinginkan.

Dari beberapa indikator di atas, maka peneliti menggunakan beberapa indikator diantara keduanya, yaitu (1) tekun menghadapi tugas, (2) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (3) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (4) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (5) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (6) adanya penghargaan dalam belajar, (7) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (8) adanya

lingkungan belajar yang kondusif. Alasan peneliti menggunakan beberapa indikator tersebut karena menurut peneliti indikator tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Teori motivasi belajar diasumsikan menjadi motivasi x dan motivasi y, dimana motivasi x adalah motivasi yang negatif tetapi motivasi y adalah motivasi positif. Dalam diri siswa harus mengasumsikan teori y agar dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, tetapi kelas XI keuangan mengasumsikan pada teori x sehingga motivasi belajarnya masih rendah dan perlu meningkatkan motivasi belajarnya melalui media pembelajaran.

Macam-macam motivasi atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi. Sardiman A.M (2012: 86-91) mengklasifikasikan macam-macam motivasi menurut berbagai sudut pandang :

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, motivasi ini ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya : dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat, dorongan seksual dan lain-lain.

b) Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari merupakan motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh : dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat.

2) Motivasi menurut pembagian dari *Woodworth* dan *Marquis*

a) Motif atau kebutuhan organis

Motif ini meliputi misalnya : kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

b) Motif-motif darurat

Jenis motif ini antara lain : dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

c) Motif-motif objektif

Motif dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Motivasi jasmaniah seperti misalnya : refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

Kemauan pada setiap diri manusia terbentuk melalui empat momen yaitu :

- a) Momen timbulnya alasan
- b) Momen pilih
- c) Momen putusan
- d) Momen terbentuknya kemauan

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Pada motivasi ekstrinsik ini diasumsikan pada teori x karena berbeda dengan motivasi intrinsik, bahwa motivasi intrinsik tidak perlu rangsangan dari luar untuk meningkatkan motivasi belajar tetapi motivasi ekstrinsik

atau teori x perlu adanya rangsangan dari luar yaitu melalui media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Motivasi ekstrinsik bisa disebut teori x karena memiliki sifat negatif, bila diterapkan pada siswa, siswa tersebut mempunyai sifat malas dalam mengerjakan tugas, sering menunda-nunda pekerjaan yang diberikan guru. Jadi siswa yang memiliki sifat teori x dalam proses pembelajarannya harus dibantu dengan media pembelajaran agar dapat menumbuhkan semangat belajarnya.

Pada dasarnya macam-macam motivasi belajar dibedakan sesuai pembentukannya, yang dipelajari, karena dengan dibedakan seorang siswa pada melihat tergolong motivasi belajar dalam bentuk yang seperti apa. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 86-88), membedakan ke dalam dua jenis motivasi belajar yaitu:

- 1) Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia.
- 2) Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari. Motivasi sekunder memegang peranan penting bagi kehidupan manusia.

Berdasarkan beberapa teori tentang macam-macam motivasi belajar, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa macam-

macam motivasi belajar muncul dari dalam diri siswa sendiri, dan luar diri siswa tersebut. Motivasi belajar dari dalam diri biasanya dipengaruhi karena dorongan siswa tersebut ingin mendapatkan penghargaan atau nilai yang bagus, sedangkan motivasi belajar yang dari luar diri biasanya dipengaruhi karena faktor teman sebayanya.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Selain macam-macam dan fungsi motivasi belajar, juga memiliki faktor pendukung agar motivasi belajar siswa tersebut selalu berkembang, agar mendapatkan hasil yang baik dan dapat menciptakan sistem pembelajaran yang baik pula.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 97-100), yang mempengaruhi motivasi belajar, antara lain:

- 1) Cita-cita atau aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi siswa
- 4) Kondisi lingkungan siswa
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Suatu motivasi belajar tumbuh bukan hanya karena tujuan tertentu tetapi juga dapat dipengaruhi dari beberapa unsur, yang nantinya akan menumbuhkan motivasi belajar yang diinginkan dan mendapatkan hasil atau pencapaian secara maksimal. Faktor-faktor

yang menentukan motivasi belajar digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, agar proses pembelajarannya berhasil dan dapat meningkatkan daya pemikiran siswa meningkat, Dimiyati dan Mudjiono (2009: 101-106), mengemukakan upaya meningkatkan motivasi belajar, antara lain:

- 1) Optimalisasi penerapan prinsip belajar
- 2) Optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran
- 3) Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa
- 4) Pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar

Dalam setiap unsur untuk menumbuhkan motivasi belajar dimaksudkan untuk memberikan penambahan wawasan dalam proses pembelajaran dan juga pengembangan cita-cita. Menurut Hamzah B (2016; 23) seseorang untuk mencapai tujuan ada faktor penentu dalam mencapainya, antara lain:

- 1) Faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.
- 2) Faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Selain itu juga dibedakan ke dalam dua jenis yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan motivasi belajar yang ditimbulkan. Menurut Sardiman (2012: 46) ada faktor-faktor yang mendorong siswa untuk belajar, yakni:

- 1) Adanya sifat ingin tahu
- 2) Adanya sifat yang kreatif
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman

Faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar atau unsur yang mempengaruhi motivasi belajar dapat dilihat dalam hal rasa ingin tahunya dan adanya keinginan untuk memperbaiki bila ada suatu kegagalan. Sardiman A.M (2012: 47), faktor-faktor untuk belajar adalah:

- 1) Adanya kebutuhan fisik
- 2) Adanya kebutuhan akan rasa aman, bebas dari ketekunan
- 3) Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain
- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat
- 5) Sesuai dengan sifat seseorang untuk mengemukakan atau menyetengahkan diri

Dari beberapa pendapat tentang faktor-faktor pada motivasi belajar dapat diambil kesimpulan bahwa faktor motivasi belajar itu

ada dua yakni faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik itu yang berasal dari dalam diri seseorang yang ingin mencapai tujuan, sedangkan faktor ekstrinsik itu yang terdapat dari luar diri seseorang.

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printe materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya.

Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 892). Media pembelajaran telah banyak dikembangkan oleh para pendidik.

Menurut Nunuk Suryani (2012: 136) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerimaan pesan belajar (siswa).

Media pembelajaran sangatlah membantu untuk guru yang mengajar di ruang kelas karena bisa membantu pemahaman siswa mengenai materi yang akan diterapkan.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 7), menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai perantara informasi dari materi kepada orang yang membutuhkan informasi. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 123), media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang memperkaya wawasan anak didik, serta harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri.

Dari beberapa pengertian media dan media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media atau media pembelajaran itu adalah segala bentuk informasi baik digital maupun cetak yang memberikan informasi atau berita kepada siswa dalam menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa guna menunjang proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas serta untuk mencapai hasil belajar yang baik.

b. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan materi yang digunakan, sehingga dalam media pembelajaran tersebut mempunyai fungsi dan manfaat yang digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2012: 207-209), mengemukakan bahwa fungsi dan peran sebagai berikut:

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
- d) Media pembelajaran memiliki nilai praktis

Dari fungsi media tersebut bahwa fungsi media pembelajaran untuk menangkap suatu objek dan dapat menambah motivasi belajar siswa.

Menurut Daryanto (2013: 10-12), merinci fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- b) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang.

- c) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- d) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- f) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- g) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan.
- h) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- i) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- j) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- k) Mengamati gerakan-gerakan mesin/ alat yang sukar diamati secara langsung.
- l) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- m) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.

- n) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- o) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Fungsi media pembelajaran juga bermacam-macam adanya digunakan untuk mendengarkan saat proses pembelajaran, mengamati materi pembelajaran yang diterapkan dan memberikan simulasi tentang materi yang diajarkan. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9-10), fungsi media pembelajaran dapat ditekankan dalam beberapa hal, antara lain:

- a) Sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- d) Media pembelajaran bukan fungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.

- e) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- f) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- g) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Fungsi media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mempercepat proses pemahaman dalam belajar di ruang kelas, karena dengan adanya media pembelajaran yang digunakan saat belajar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang diterapkan.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 42), penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu akan tetapi juga merupakan strategi pembelajaran. Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa media memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Sebagai sumber belajar
- b) Fungsi semantik
- c) Fungsi fiksatif
- d) Fungsi manipulatif
- e) Fungsi distributif
- f) Fungsi psikomotorik

- g) Fungsi psikologis
- h) Fungsi sosio-kultural

Selain itu fungsi media juga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan juga psikologis dari siswa agar tidak tergantung pembelajaran yang hanya menggunakan teori saja. Menurut Nunuk Suryani (2012: 146) media pembelajaran berfungsi:

- a) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- b) Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- e) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Dari beberapa teori fungsi media pembelajaran tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran tersebut tidak hanya untuk menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, tetapi juga dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya yang efektif dan kondusif, dapat membangkitkan semangat belajar siswa yang lebih tinggi, akan tetapi fungsi media pembelajaran juga

dapat menjadi alat hiburan siswa agar pembelajarannya tidak terlalu monoton.

2) Manfaat Media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam belajar sangatlah diperlukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dalam menguasai materi, Nana Sudjana & Rivai (1992: 2) dan Azhar Arsyad (2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Azhar Arsyad (2014: 28-29), merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisien dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Setiap media pembelajaran yang digunakan pasti mempunyai manfaat dalam penerapan saat pembelajarannya, karena manfaat media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi siswa saat belajar, serta dapat menumbuhkembangkan dalam pemahaman materi dan dapat

digunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah.

Menurut Nunuk Suryani (2012: 156), manfaat media pembelajaran adalah:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa
- d) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah

Dari setiap media pembelajarn yang dibuat atau diproduksi pastilah mempunyai manfaat yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dari siswa yang menggunakannya untuk memperjelas materi yang akan disampaikan agar siswa dapat menerima pelajaran dengan mudah. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9), secara umum manfaat media pembelajaran adalah:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar

- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor & kinestetiknya
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama

Dari beberapa teori manfaat media pembelajaran, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah membantu pada saat proses pembelajaran siswa saat di sekolah, karena dengan media pembelajaran siswa tidak hanya berpusat terhadap guru, tetapi siswa dapat mengimplementasikan proses pembelajarannya di media pembelajaran dengan adanya media pembelajaran siswa biasanya lebih bertambah semangat belajarnya dan lebih memperhatikan pelajarannya.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai bermacam-macam bisa dalam bentuk media pembelajaran yang digital dan adanya berbentuk media cetak, menurut Wina Sanjaya (2012: 211-213), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, antara lain:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya 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.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan.

Klasifikasi media pembelajaran juga ada yang dalam bentuk audio bergerak yang dapat menarik pembelajaran siswa dalam menguasai materi yang akan dipelajari. Menurut Rudy Brets dalam Wina Sanjaya (2012: 212), ada tujuh klasifikasi media yaitu:

- 1) Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.
- 2) Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
- 3) Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.

- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Dalam hal ini klasifikasi media pembelajaran juga disesuaikan dengan fungsi panca indra dari siswa yang membutuhkannya misalnya media visual dapat ditangkap melalui indra penglihatannya. Menurut Nunuk Suryani (2012: 140-143) media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, ada beberapa macam, antara lain:

- 1) Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan
- 2) Media audio merupakan jenis media yang didengar.
- 3) Media audio visual, media ini yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar.
- 4) Benda asli dan orang, media ini merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.
- 5) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Rudi Susilana dan Capi Riyana (2008: 13-21), mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kelompok kesatu : media grafis, bahan cetak, dan gambaran diam

- 2) Kelompok kedua : media proyeksi diam
- 3) Kelompok ketiga : media audio
- 4) Kelompok keempat : media audio visual diam
- 5) Kelompok kelima : film (motion pictures)
- 6) Kelompok keenam : televisi
- 7) Kelompok ketujuh : multi media

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 124-126), mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari jenisnya, antara lain:
 - a) Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja.
 - b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
 - c) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
- 2) Dilihat dari daya liputnya, antara lain:
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
 - c) Media untuk pengajaran individual.
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, antara lain:
 - a) Media sederhana, media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah.

- b) Media kompleks, media ini yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaanya.

Dari beberapa teori tentang klasifikasi media pembelajaran bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, teknik penggunaannya, dan jangkauannya. Biasanya media pembelajaran tersebut terbagi menurut media audio visual, media cetak, media bergerak, dan setiap klasifikasi media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaatnya masing-masing. Setiap media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya jadi setiap media pembelajarannya yang dihasilkan semuanya tergolong baik, sesuai penggunaannya.

d. Prinsip Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran juga tidak boleh asal, karena dalam pembuatan media pembelajaran juga harus dipertimbangkan dalam tujuan pembuatan media, manfaatnya dalam belajar, fungsinya dalam belajar juga harus jelas. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 126-127) beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran dalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Tujuan pemilihan, memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.

- 2) Karakteristik media pengajaran, setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.
- 3) Alternatif pilihan, memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan.

Menurut Nunuk Suryani (2012: 138-139) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu:

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dari kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Prinsip pembuatan media juga didasarkan dengan materi yang dipelajari, standar kompetensi KTSP, kompetensi dasar, dan harus sesuai dengan Standar Kelulusan dalam kompetensi yang dipelajari. Wina Sanjaya (2012: 173) mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

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

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, standar kompetensi KTSP, dan kompetensi dasarnya agar siswa yang diberikan materinya dapat disesuaikan dengan tujuan dari pembahasan materi tersebut.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 210), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Di antara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswanya dan gaya kreativitas siswa agar dengan adanya media pembelajaran tidak memberatkan untuk siswa. Wina Sanjaya (2012: 224), mengemukakan prinsip dalam pemilihan media, antara lain:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Pemilihan media juga harus dipertimbangkan juga dari siswanya, bahwa proses pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya pola pikir siswa agar proses pembelajaran tidak membebani siswa tetapi dapat mempermudah proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Wina Sanjaya (2012: 226), mengemukakan agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan keefisienan.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan.

Menurut Yudhi Munadi (2013: 187-192), mempunyai lima karakteristik dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari

pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

- 2) Tujuan belajar, secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap.
- 3) Sifat bahan ajar memiliki keragaman dalam sisi tugas yang ingin dilakukan siswa.
- 4) Pengadaan media.
- 5) Sifat pemanfaatan media.

Menurut beberapa teori tentang prinsip pemilihan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa saat peneliti ingin membuat media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya di sekolah, sesuai dengan kompetensi yang akan digunakan, sesuai dengan karakteristik siswa yang akan diberikan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar, pemilihan media juga harus sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dalam belajar, dan juga pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru yang ada di sekolah tersebut agar proses pembelajaran dapat tersalurkan dengan adanya alat bantu media pembelajaran

3. Tinjauan tentang Pengembangan Media Pembelajaran

a. Model Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran yang ada dalam kegiatan pembelajaran, juga memiliki keterbatasan dan kemanfaatan media. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 92-94), antara lain:

1) Keterbatasan Media

Ada sekolah yang mampu menyediakan beragam media pembelajaran dalam jumlah yang relatif banyak, ada juga yang masih belum memiliki ragam dan jumlah media pembelajaran yang digunakan.

Media cetak merupakan media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran, karena mudah untuk dikembangkan maupun dicari dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak sangat tergantung pada *verbal symbols* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak, yang pada gilirannya menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari peserta didik. Pada kondisi dimana ragam dan jumlah media pembelajaran yang tersedia masih sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan yang memproduksi media pembelajaran seperti yang peneliti lakukan dengan menghasilkan produk media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

2) Kemanfaatan Media

Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan di mana saja, serta memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada. Media yang dikembangkan sendiri oleh guru/pendidik dapat menghindari ketidaktepatan (*mismatch*) karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing.

Rudi Susiliana & Cepi Riyana (2008: 69-72), ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Kriteria pertama, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*instructional goal*).
- 2) Kriteria kedua, kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*).

- 3) Kriteria ketiga, kesesuaian dengan karakteristik pelajar atau siswa.
- 4) Kriteria keempat, kesesuaian dengan teori.
- 5) Kriteria kelima, kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 4-5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Indikator-indikator dalam pemilihan media juga harus disesuaikan agar siswa tertarik dalam menggunakan media pembelajaran untuk belajar. Selaras dengan pendapat di atas, Romi Satria Wahono (2006) menjabarkan kriteria media pembelajaran meliputi:

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

- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2) Aspek desain pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis).
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- c) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- d) Interaktivitas.
- e) Pemberian motivasi belajar.
- f) Kontekstualitas dan aktualitas.
- g) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- h) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- i) Kedalaman materi.
- j) Kemudahan untuk dipahami.
- k) Sistematis, urutan, alur logika jelas.
- l) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- m) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- n) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- o) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

3) Aspek komunikasi visual

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

Dalam proses pembuatan media harus sampai tahap akhir untuk mengetahui umpan balik dari siswanya. Menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 183-184), model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

2) *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3) *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk membuat suatu produk baru dalam hal ini haruslah melewati tahap-tahapnya, mulai dari analisis, perancangan, pengembangan,

implementasi, dan kemudian dievaluasi bagaimana kekurangan dari produk yang dihasilkan.

b. Permainan Ular Tangga Akuntansi

1) Pengertian Permainan Ular Tangga Akuntansi

Menurut Eko Susanto (2009: 19), game menurut istilah berarti permainan. Dalam kegiatan mentoring, *games* biasanya berfungsi sebagai *warning up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung peserta mentoring agar lebih aktif dan memberi respons, serta masih banyak lagi fungsi strategis sebuah games sekalipun bentuknya amat sederhana.

Setiap permainan ular tangga untuk media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang dipelajari agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Menurut Arief S. Sadiman (2011: 78-80), dalam permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes.
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Permainan ular tangga juga memiliki kelemahan dalam proses mainannya tetapi dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (2011: 80-81), permainan mempunyai kelemahan, antara lain:

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknik pelaksanaan.
- b) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu mensesederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- c) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa warga belajar.

Menurut Pratiwi Citra Anjani

(<http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/mediapembelajaranpermainan-ular-tangga.html>). Tanggal 23 Oktober 2016. Pukul 22.01 WIB), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak

yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu.

Menurut Rahman Faizal (2012: Makalah Politeknik), ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga yaitu:

- a) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- b) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- c) Terdapat dua buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.
- d) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ada yang pendek, ada juga yang panjang.

- e) Ular Tangga dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- f) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.
- g) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- h) Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.
- i) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- j) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- k) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Ular tangga sebagai media pembelajaran juga mempunyai beberapa keunggulan yang dapat menunjang permainannya dalam pembelajaran. Menurut Rahman Faizal (2012: Makalah Politeknik), penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain:

- a) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d) Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- e) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.

- f) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

Adapun kelemahannya sebagai berikut:

- a) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
- b) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
- c) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keributan.
- d) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dijelaskan di atas bahwa permainan ular tangga akuntansi adalah media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi yang dirangkai dalam rancangan permainan ular tangga seperti pada umumnya, hanya saja di dalam permainan ular tangga akuntansi ada inovasinya yaitu ada soal didalam bilik angka yang tertera di papan permainan ular tangga akuntansi, dan juga di permainan ular tangga akuntansi terdapat kartu motivasi belajar untuk siswa yang tidak bisa menjawab soal lima kali berturut-turut.

Dalam Model Permainan Ular Tangga Akuntansi ini berisi soal tentang Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang akan memuat lima kompetensi dasar yaitu mendeskripsikan pengelolaan kartu piutang, mengidentifikasi data piutang, membukukan mutasi piutang ke kartu piutang, melakukan konfirmasi saldo piutang, menyusun laporan piutang.

Perkembangan media pembelajaran sudah berkembang pesat baik media pembelajaran yang berbentuk elektronik maupun yang manual. Model Permainan Ular Tangga Akuntansi ini bertujuan untuk merubah perilaku siswa untuk semangat belajar dan menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, karena dengan adanya Permainan Ular Tangga Akuntansi siswa lebih senang belajar akuntansi terus menerus dan bisa mengurangi kebosanan siswa dalam belajar, karena dengan permainan ini dapat berkonsep belajar sambil bermain.

2) Tujuan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran

Dalam sebuah permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, tentunya mempunyai tujuan yang mendasari terciptanya suasana belajar agar kondusif agar siswa dapat menerima pelajaran dengan mudah dan dapat dimengerti.

Menurut Pratiwi Citra Anjani (<http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/mediapembelajaranpermainan-ular-tangga.html>), tujuan permainan ular tangga ini

adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Dalam teori diatas bahwa permainan ular tangga digunakan untuk mengulang atau mengulas materi–materi yang sudah dipelajari, akan tetapi permainan ular tangga juga dapat sebagai media pembelajaran di saat guru tidak masuk kelas, siswa bisa saja menerapkan belajar sambil bermain.

4. Tinjauan tentang Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang di SMK

Menurut *American Accounting Association* dalam buku Anis Chariri dan Imam Ghozali (2001: 47) mendefinisikan akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur, dan

mengkomunikasikan informasi untuk membantu pemakai dalam membuat keputusan atau pertimbangan yang benar. Menurut *Accounting Principles Board dalam Statement*, akuntansi adalah kegiatan jasa. Fungsinya adalah untuk memberikan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat keuangan, tentang entitas ekonomi, yang diharapkan bermanfaat bagi pengambilan keputusan ekonomi.

Pembelajaran Akuntansi dapat diperoleh siswa setelah lulus dari SMP ke jenjang yang lebih tinggi yaitu di SMA dan SMK. Biasanya isi materi akuntansi yang diberikan di SMA dan SMK itu berbeda tapi perbedaannya tidak cukup jauh, hanya saja kalau akuntansi di SMA hanya membahas seputar transaksi, perusahaan jasa, dan perusahaan dagang, berbeda dengan akuntansi yang berada di SMK mereka lebih membahas bahan ajar akuntansi yang lebih mendetail yang telah terperinci dari SMA jadi bahan materi yang dikuasai oleh anak SMA dan SMK juga berbeda jauh lebih luas yang diberikan oleh siswa SMK.

Berdasarkan Permendikbud No. 54 Tahun 2013 mengenai SKL (Standar Kompetensi Lulusan) untuk Satuan Pendidikan Dasar & Menengah tingkat SMA/MA/SMK/MAK/SMALB/Paket C memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

Table 1. Kompetensi Lulusan Pendidikan Menengah

SMA/MA/SMK/MAK/SMALB/Paket C	
Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian.
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Sumber: Permendikbud No. 54 Tahun 2013

Dari SKL di atas, pembelajaran Akuntansi memiliki pengaruh yang besar terhadap peserta didik secara dimensi afektif, kognitif, dan psikomotor. Melalui dimensi sikap siswa lulusan Akuntansi akan menggunakan ilmu yang dimilikinya pada jalan yang benar serta dengan penuh tanggung jawab. Secara kognitif, siswa lulusan diharapkan mampu menerapkan ilmu Akuntansi yang didapatkan saat bekerja/berkarir ataupun saat melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Melalui dimensi keterampilan, siswa lulusan lebih ahli mempraktikkan ilmu Akuntansi secara mandiri di lapangan.

b. Pengertian Mengelola Kartu Piutang

Raja Adri Satriawan Surya (2012: 87), mengemukakan piutang (*receivables*) adalah klaim uang, barang, atau jasa terhadap pelanggan atau pihak lainnya. Piutang dapat diklasifikasikan atas piutang dagang (*trade receivables*) dan piutang nondagang (*non-trade receivables*). Piutang dagang timbul dari operasi normal perusahaan seperti penjualan kredit jasa atau barang kepada pelanggan. Piutang nondagang dapat timbul dari berbagai transaksi, seperti:

- 1) Pinjaman kepada karyawan (*advances to employees*)
- 2) Pinjaman kepada anak perusahaan (*advance to subsidiaries*)
- 3) Deposit yang dibayarkan untuk menanggung kemungkinan kerusakan dan kerugian
- 4) Deposit yang dibayarkan sebagai jaminan kinerja atau pembayaran
- 5) Piutang deviden

S. Munawir (2002: 111), mengemukakan piutang adalah klaim kepada pelanggan atau pihak lain berupa uang, barang atau jasa. Untuk tujuan pelaporan digolongkan dalam piutang usaha dan piutang non usaha, dilaporkan pada neraca sebagai aktiva lancar (jangka pendek) atau aktiva tidak lancar (jangka panjang).

Torto Sicipto, dkk (2009: 60), mengemukakan bahwa piutang adalah klaim atau hak atas uang, barang atau jasa kepada pelanggan atau pihak-pihak lainnya. Untuk tujuan pelaporan keuangan, piutang diklasifikasikan sebagai piutang jangka pendek (piutang lancar) atau piutang jangka panjang (piutang tidak lancar).

Peralatan yang dibutuhkan untuk mempersiapkan pengelolaan kartu piutang adalah :

- 1) Satu unit komputer berbasis *Windows* terinstall software komputer akuntansi
- 2) Satu unit *printer dot matrix, ink jet*, atau *laser jet*
- 3) Kalkulator meja atau kalkulator saku
- 4) Stepless
- 5) Lemari arsip
- 6) Format laporan
- 7) ATK (alat tulis kantor)

Dari pengertian kartu piutang menurut para ahli, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa kartu piutang digunakan untuk memilah-milah transaksi dari perusahaan menurut proses transaksinya dan adanya perjanjian jual beli barang dagang.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh dilakukan Nur Fitriana dengan judul “ Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI Sentolo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap, yaitu *concept* (konsep pengembangan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan media), *testing* (uji coba atau penilaian); 2) hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,108 dengan kategori “sangat baik”; hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,071 dengan kategori “baik” dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,37 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran yang dikembangkan dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan tempat penelitian. Perbedaan dengan peneliti yaitu beda terhadap mata pelajarannya. Persamaan dengan peneliti yaitu terletak pada media pembelajarannya yaitu ular tangga.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mudrikah (2013) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games*

Tournament (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma"arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma"arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 22,44% dari Siklus I sebesar 55,47% menjadi 79,69% pada Siklus II. Selain itu analisis Hasil Belajar Akuntansi menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 34,38% dari 43,75% pada Siklus I menjadi 78,13% pada Siklus II. Sedangkan rata-rata 35 nilai kelas meningkat sebesar 16,48 dari 63,75 pada Siklus I menjadi 80,23 pada Siklus II. Persamaan dengan peneliti yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama menggunakan pengembangan media pembelajaran ular tangga. Perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada waktu penelitian, tempat penelitian, mata pelajaran yang berbeda dengan peneliti, peneliti tidak menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif, tapi langsung menggunakan pengembangan media pembelajaran dan variabel terikat berbeda, peneliti

menggunakan variabel terikat Motivasi Belajar sedangkan penelitian yang relevan menggunakan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, Ular Tangga Administrasi Pajak dinilai kelayakannya oleh 2 ahli materi (dosen dan guru), 1 ahli media, 16 siswa uji coba kelompok kecil, dan 31 siswa uji coba lapangan. Pengukuran motivasi dilakukan terhadap 68 siswa kelas XI Akuntansi SMK N 1 Klaten (34 siswa kelas eksperimen dan 34 siswa kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga Administrasi Pajak: 1) Analisis (*Analysis*) 2) Desain (*Design*) 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11

yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ dan $sig\ p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada maa pelajaran dan sekolahan untuk tempat penelitian. Persamaan dengan peneliti yaiu sama-sama menggunakan media pengembangan ular tangga.

C. Kerangka Berpikir

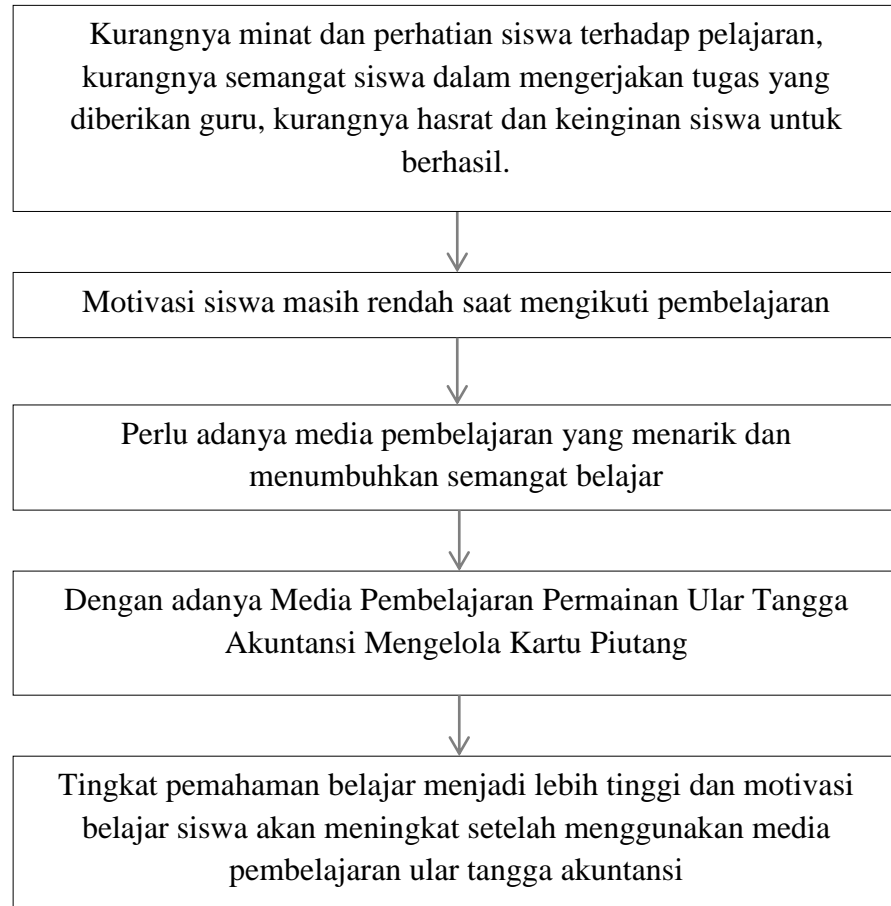
Proses pembelajaran adalah dimana seorang guru memberikan ilmunya kepada siswa agar siswa tersebut mempunyai pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai materi yang diajarkannya. Akan tetapi suatu motivasi belajar yang baik tidak akan tercapai kalau proses pembelajaran yang dilakukan gurunya masih menggunakan buku pelajaran yang tanpa adanya alat bantu peraga atau media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran.

Bahwa dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami isi materi dan siswa akan senantiasa mengingat-ingat apa saja yang menjadi fokus didalam materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran yang tidak menarik siswa akan membuat kondisi belajar siswa menjadi terganggu dan kurang adanya umpan balik dari siswa mengenai materi yang diajarkan. Dan suatu media dapat dikatakan baik apabila media tersebut menarik tampilannya, isinya sesuai dengan kurikulum dan materi yang diajarkan, penggunaannya mudah serta pembawaanya praktis.

Berdasarkan uraian di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran bagi siswa yang menarik, kreatif, dan berbeda dari proses belajar yang lain, mengajarkan siswa bahwa belajar itu juga bisa dilakukan ketika kita bermain jadi konsepnya belajar sambil bermain, yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Penggunaan media ini sudah tertera materi atau soal-soal yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain dengan temannya. Selain itu dengan adanya media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini membuat siswa menjadi meningkat dalam hal motivasi belajarnya serta pemahaman siswa semakin bertambah. Karakteristik media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini adanya pemain yang menjalankan permainan ini, adanya tujuan yang dicapai dalam permainan untuk mengetahui peningkatan motivasi beajarnya, adanya peraturan yang digunakan untuk mencapai tujua

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Paradigma Penelitian

1. Pembelajaran yang monoton dan terlalu membebani siswa.
2. Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran
3. Siswa cenderung sulit memahami materi karena memiliki semangat belajar yang rendah atau motivasi yang rendah
4. Siswa kurang bisa memecahkan permasalahan karena kurangnya sumber belajar



Dalam proses pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang belum memaksimalkan dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih cepat dalam memahami pembelajaran bila menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar



Guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak membosankan dengan cara mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif yaitu Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Mengelola Kartu Piutang



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Mengelola Kartu Piutang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kompetensi mengelola kartu piutang setelah menggunakan media pembelajaran.

Gambar 2. Bagan Paradigma Penelitian Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang akan diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian adalah

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
2. Bagaimana penilaian dari ahli media mengenai kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
3. Bagaimana penilaian dari ahli materi mengenai kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran mengenai kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?

5. Bagaimana penilaian siswa mengenai peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten?
6. Bagaimana respon siswa tentang media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang terhadap motivasi belajarnya?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)* digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, dan sekaligus menguji keefektifan produk tertentu dalam proses pembelajaran menggunakan media. Menurut Sugiyono (2013: 297), penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 145) penelitian menggunakan model penelitian yang diadaptasi menurut Endang Mulyatiningsih model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampai tahap akhir karena peneliti juga menguji dari pengembangan produk media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi karena untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dalam kompetensi mengelola kartu piutang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang beralamat di jalan Perkutu, No. 6, Tlogo, Prambanan, 57454. Penelitian ini dilakukan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan pada bulan Oktober – Desember 2016. Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan pada bulan Januari – Februari 2017

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan yang diinginkan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI Keuangan dengan jumlah siswa 26 anak SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Sedangkan objek penelitian ini adalah Motivasi Belajar dalam mempelajari Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 183) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui kelemahan dalam pembelajaran siswa yaitu membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

b. Analisis materi pelajaran Akuntansi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi.

c. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten masih KTSP. Peneliti melakukan penyesuaian materi yang dibuat dalam media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi agar menunjang siswa lebih termotivasi lagi belajarnya.

d. Merumuskan tujuan

Dengan dibuatnya media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi dimaksudkan agar siswa lebih giat lagi belajarnya dan motivasi belajar anak semakin tinggi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ke dua ini adalah perancangan media pembelajaran, dalam tahap ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu:

a) Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai membuat konsep permainan ular tangga yang akan disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang akan digunakan.

b) Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Point, dan Jawaban

Pada tahap ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang akan dibuat adalah sebuah permainan belajar, tetapi dalam permainan ini siswa diminta untuk menjawab soal yang ada di setiap angkanya, jadi siswa tidak hanya bermain saja. Dengan permainan belajar ini siswa akan termotivasi belajar yang tinggi untuk menjawab soalnya.

c) Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Peneliti membuat angket yang ditujukan untuk penilaian pada media pembelajaran ini, yang akan diberikan untuk ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini telah disusun kerangka konseptual dalam produk media pembelajaran, yaitu:

a. Pembuatan Produk

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

b. Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, serta validasi tersebut berisi komentar dan saran.

c. Revisi I

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

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk atau media pembelajaran dikembangkan di situasi yang nyata yaitu di kelas, kegiatan ini yakni:

a) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diuji coba kepada 26 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, dan juga dibagiakan angket mengenai penilaian produk dan angket motivasi belajar siswa.

b) Revisi II (jika diperlukan)

Pada tahap ini akan dilakukan revisi untuk tahap II berdasarkan masukan dan saran dari siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang. Evaluasi ini dinilai untuk mengetahui kelayakan produk dan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang

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 ular tangga berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMK dalam kuesioner.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013: 142) kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner atau angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal hal yang ia ketahui, (Suharsimi Arikunto, 2013:194). Instrumen penilaian penggunaan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar menggunakan skala 5 alternatif jawaban: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan pada penelitian ini, adalah:

a) Angket untuk ahli materi

Angket digunakan untuk penilaian pembelajaran. Ditinjau dari aspek penilaian pembelajaran pada ahli materi.

Table 2. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi.

No	Aspek	No Pernyataan
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1,2,3
2	Kesesuaian dengan teori	4,5
3	Kesesuaian dengan materi pelajaran	6,7
4	Pemberian motivasi belajar	8,9,10
5	Ketepatan isi materi (Relevansi Silabus)	11,12
6	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar	13,14
7	Kemudahan untuk dipahami	15,16
8	Sistematis, urutan	17,18
9	Kejelasan uraian	19,20
10	Umpan balik	21
Jumlah		21

b) Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk menilai aspek produk media pembelajaran yang ditinjau dari aspek rekayasa dan komunikasi visual yang dinilai oleh ahli media.

Table 3. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Pernyataan
1	Keterampilan guru dalam menggunakannya	1,2
2	Komunikatif	3,4
3	Efisien	5,6
4	Mudah dikelola	7,8,9
5	Kreatif dalam ide	10,11
6	Sederhana	12,13
7	Typografi (huruf)	14,15
8	Warna	16,17
9	Gambar	18,19
10	Susunan gambar	20
Jumlah		20

c) Angket untuk penilaian Guru Akuntansi SMK

Angket ini digunakan untuk siswa dalam menilai media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang.

Table 4. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Guru Akuntansi SMK

No	Aspek Penilaian	No Pernyataan
1	Bahasa	1,2,3
2	Warna	4,5
3	Background	6,7
4	Ketepatan isi (relevansi)	8,9,10
5	Kesesuaian materi	11,12
6	Kemudahan penggunaan	13,14
7	Meningkatkan motivasi	15,16
8	Kemudahan untuk dipahami	17,18
Jumlah		18

d) Angket untuk motivasi belajar

Selain angket untuk penilaian media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang, siswa juga diminta untuk penilaian dalam peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang.

Table 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Aspek Penilaian	No Pernyataan
Aspek Motivasi Belajar		
1	Tekun menghadapi tugas	1,2
2	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	3,4
3	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	5,6
4	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7,8
5	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9,10,11
6	Adanya penghargaan dalam belajar	12,13,14
7	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	15,16
8	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	17
Jumlah		17

Skala pengukuran angket motivasi ini menggunakan skala Likert. Angket ini diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Setuju (SS) / Selalu (SL), Setuju (S) / Sering (S), Tidak Setuju (TS) / Kadang-kadang (KK), dan Sangat Tidak Setuju (STS) / Tidak Pernah (TP).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media menggunakan angket motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Penilaian kelayakan Media Pembelajaran

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan

Table 6. Ketentuan Pemberian Skor.

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

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

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

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

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 236)

Menginterpretasikan secara deskriptif kuantitatif skor rata-rata

tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Table 7. Kriteria Kategori Penilaian

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

Keterangan:

X : Jumlah skor yang diperoleh
 Skor maksimal ideal : Jumlah indikator x skor tertinggi
 Skor minimal ideal : Jumlah indikator x skor terendah
 Xi : $\frac{1}{2}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$
 Sbi (Simpangan Baku ideal) : $\frac{1}{6}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$

(Eko Putro Widoyoko, 2009:238)

Table 8. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X \leq 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Jadi, data yang telah dianalisis akan menghasilkan suatu skor nilai dimana nilai tersebut yang menentukan tingkat kualitas dari produk yang dihasilkan. Berdasarkan pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori seperti yang telah diuraikan, maka peneliti menentukan kriteria minimal nilai yang harus didapat jika media dikatakan “Layak”. Kriteria minimal yang dipilih peneliti adalah pada nilai “B” yang termasuk kategori “Layak”. Jika nilai media A atau B maka media dikatakan “Layak” sebagai media pembelajaran, akan tetapi jika nilai media permainan ular tangga akuntansi C, D, atau E maka dikatakan “Tidak Layak” dijadikan media pembelajaran.

2. Analisis Data Angket Motivasi Belajar

Data peningkatan motivasi belajar ini didapat dari siswa kelas XI Keuangan yang diberikan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang.

Table 9. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi Belajar Akuntansi

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju / Selalu	4	1
Setuju / Sering	3	2
Tidak Setuju / Kadang-kadang	2	3
Sangat Tidak Setuju / Tidak pernah	1	4

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi belajar siswa sebagai berikut, Sugiyono (2015: 135):

- Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi.
- Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi yang diamati.
- Menghitung skor motivasi belajar pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% \text{ Motivasi Belajar} = \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Motivasi Belajar Akuntansi dikatakan mengalami peningkatan ketika skor Motivasi Belajar akhir lebih besar dari skor Motivasi Belajar 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 yaitu perbedaan tingkat kebenaran yang tidak lepas dari suatu persoalan.

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

Keterangan:

D : rata-rata selisih dari 2 skor

SD: Standar deviasi dari harga D

N : banyak pasangan

(Nana Danapriatna dan Rony Setiawan, 2005: 108-110)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Umum Sekolah

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten terletak di Tlogo, Prambanan, Klaten. Kode pos 57454. Kondisi fisik sekolah sudah cukup baik. Jumlah siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten berjumlah ± 275 siswa yang terbagi dalam 4 program studi yaitu: Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Farmasi, dan Teknologi Informasi dan Jaringan. Setiap siswa akan masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama menjadi siswa baru.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki 12 ruang kelas (X Akuntansi, X Administrasi Perkantoran, X Farmasi, dan X Teknologi Informasi dan Jaringan, XI Akuntansi, XI Administrasi Perkantoran, XI Farmasi, dan XI Teknologi Informasi dan Jaringan, XII Akuntansi, XII Administrasi Perkantoran, XII Farmasi, dan XII Teknologi Informasi dan Jaringan), 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang bimbingan dan konseling, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang tata usaha, 1 ruang aula, 2 laboratorium komputer, 1 laboratorium farmasi, 1 ruang UKS, 9 kamar mandi, 2 kantin, 1 kantin

kejujuran, 1 koperasi, dan 1 tempat parkir, 1 ruang IPM(Ikatan Pemuda Muhammadiyah).

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten mengembangkan berbagai potensi baik dari sisi potensi akademik maupun non akademik. Potensi ini dikembangkan dari sekolah melalui kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Seharusnya kegiatan belajar mengajar dapat juga dilakukan diluar kelas yaitu melalui perpustakaan, karena dengan belajar di perpustakaan siswa lebih banyak mendapatkan informasi dan siswa tidak merasa bosan bila pembelajaran berada di ruang kelas.

Selain kegiatan belajar mengajar yang berada diruang kelas, di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten juga mengembangkan kegiatan melalui ekstrakurikuler yaitu kegiatan di luar jam pelajaran yang dapat menambah wawasan serta siswa juga dapat menyalurkan bakat dan minat siswa. Contohnya Qiroah, Tapak Suci, Voli, Basket, Akuntansi, dan lain-lain.

Motivasi belajar dapat di dorong dengan adanya fasilitas, sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten adanya laboratorium akuntansi dan perpustakaan akuntansi, laboratorium akuntansi berisi 20 komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran siswa serta sudah tersedia fasilitas WIFI yang dapat digunakan siswa mengakses tentang Akuntansi. Di dalam

lab akuntansi juga terdapat LCD dan AC, tetapi fasilitas tersebut belum sering digunakan, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran seperti buku dan modul.

b. Kondisi Umum Kelas XI Keuangan

Kondisi umum kelas XI Keuangan dapat dikatakan nyaman karena memiliki ruang kelas yang luas dengan sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas yang ada di kelas XI Keuangan antara lain 13 meja untuk siswa, 1 meja untuk guru, 26 kursi untuk siswa, 1 kursi untuk guru, 1 papan tulis *whiteboard*, spidol, penghapus, ada hiasan ruang kelas yang dapat memperindah kelas tersebut, dan ada gambar-gambar pahlawan di dalam kelas. Jumlah siswa pada kelas XI Keuangan ada 26 siswa.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini adalah seluruh siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang terdiri dari 26 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Kelas XI Keuangan memperoleh mata pelajaran Akuntansi Mengelola Kartu Piutang sebanyak dua jam pelajaran setiap minggunya, yaitu dari jam ke empat sampai jam ke enam. Waktu pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu

Piutang ini dilaksanakan mulai bulan Desember 2016 sampai dengan Maret 2017. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam Tabel 10 berikut ini:

Table 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	a. Analisis kebutuhan peserta didik b. Analisis kompetensi c. Analisis kurikulum d. Perumusan tujuan	Desember 2016 – Januari 2017
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	a. Perancangan desain produk b. Penyusunan aturan permainan, soal, point, dan jawaban c. Penyusunan Instrumen penilaian produk	Januari – Februari 2017
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	a. Pembuatan produk b. Validasi ahli c. Revisi I	Januari – Februari 2017
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	a. Uji coba lapangan b. Revisi II (jika diperlukan)	Maret 2017
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar	Maret 2017

B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013: 201) yaitu: *analysis* (analisis); *design* (perancangan); *development* (pengembangan); *implementation* (implementasi); *evaluation* (evaluasi). Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi dan siswa kelas XI Keuangan. Observasi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2016. Berdasarkan observasi yang dilakukan di ruang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dapat dihasilkan informasi sebagai berikut: guru masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga guru hanya mengajar materi yang diajarkan kemudian diberikan penugasan, tetapi sesekali guru memberikan pertanyaan

kepada siswa agar siswa tersebut aktif untuk menjawab dan untuk melihat bahwa siswa tersebut sudah memahami materinya, media pembelajaran yang digunakan buku paket dan hangout materi yang diberikan guru saja. Terkadang siswa tidak di pinjamkan buku paket dari perpustakaan sehingga siswa hanya mendengarkan materi dari gurunya dan siswanya mencatatnya. Pembelajaran yang kurang menggunakan media pembelajaran dapat memberikan tekun menghadapi tugas cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif kepada siswa, saat kegiatan pembelajaran berlangsung semua siswa memperhatikan guru saat memberikan materi tetapi ada 10 siswa dari 26 siswa yang dapat memicu kegaduhan kelas, sehingga yang tadinya semua siswa tampak memperhatikan menjadi ramai sendiri dan mengobrol diluar materi pelajaran. Ada 4 siswa dari 26 siswa yang tetap serius memperhatikan pelajaran, dan 4 siswa tersebut yang dinilai sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik diberikan tugas maupun diskusi dengan kelompoknya, serta 13 siswa terlihat malas saat diberikan tugas dan diskusi dengan kelompoknya. Dari penjelasan di atas siswa kelas XI Keuangan

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten memiliki Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang rendah.

Dalam konteks pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, berdasarkan data perolehan observasi yang telah dilakukan, maka tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisi kompetensi, dan perumusan tujuan. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing tahap analisis.

1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 Desember 2017 pukul (09.30 – 11.00) bahwa Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten masih rendah hal ini diketahui saat pembelajaran berlangsung 10 siswa dari 26 siswa berbicara sendiri dengan temannya tidak memperhatikan guru saat memberikan materi sehingga memicu keadaan kelas menjadi gaduh. Hal tersebut menunjukkan kurangnya perhatian siswa dalam menerima pelajaran. Hanya 4 siswa yang selalu memperhatikan guru menjelaskan materi dan 13 siswa malas untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi dengan kelompoknya. Hal ini menunjukkan kurangnya dorongan dan kebutuhan siswa

dalam belajar. Siswa kurang memiliki inisiatif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dan kurang semangat dalam mengerjakan tugas.

Motivasi belajar sangat dibutuhkan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern antara lain dorongan yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri sedangkan faktor ekstern antara lain dorongan dari luar siswa itu, misalnya dari sarana dan prasarana yang menunjukkan munculnya Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Salah satu faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Oleh karena itu guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang disampaikan, selain itu pembelajaran menggunakan media pembelajaran juga menjadi lebih menarik dan menyenangkan saat siswa memahami materi.

Media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena tampilannya

yang menarik sehingga membuat siswa lebih senang dalam belajar, selain itu siswa juga dapat mengasah otak terhadap materi yang dijelaskan, karena dalam media pembelajaran tersebut terdapat soal-soal yang dapat menilai kemampuan siswa dalam memahami materinya. Peneliti melakukan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelol Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

2) Analisis Kompetensi

Mengelola Kartu Piutang merupakan materi untuk kelas XI Keuangan Semester II. Peneliti memilih penelitian pada kompetensi ini karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan terdapat masalah motivasi belajar kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yaitu kurang pahamiya siswa dalam materi kompetensi mengelola Kartu piutang. Setelah itu peneliti berdiskusi dengan Ibu Nurhayati S,Pd selaku Guru Akuntansi kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tentang media pembelajaran yang tepat untuk menyajikan materi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Dengan akhirnya

peneliti menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang.

Kompetensi Mengelola Kartu Piutang memiliki 5 kompetensi dasar, yaitu: mendeskripsikan pengelolaan kartu piutang, mengidentifikasi data piutang, membukukan mutasi piutang ke kartu piutang, melakukan konfirmasi saldo piutang, dan menyusun laporan piutang. Analisis kompetensi tersebut akan dimuat dalam media. Lima kompetensi dasar tersebut digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang kemudian masing-masing dirinci dalam beberapa indikator. Lampiran silabus dan indikator dapat dilihat pada lampiran 1.

3) Perumusan Tujuan

Media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Mengelola Kartu Piutang yang dibuat peneliti mampu memenuhi kebutuhan siswa SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yaitu tersedianya variasi dan inovasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa serta selain itu dapat meningkatkan Motivasi Belajar kelas XI Keuangan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dengan melaksanakan observasi yang meliputi aspek penggunaan

metode pembelajaran, aspek penggunaan media pembelajaran, dan sikap siswa dalam pembelajaran, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Media yang dikembangkan adalah media yang dapat menarik siswa untuk selalu ingin belajar dan dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materinya selain itu juga agar siswa tidak merasa bosan bila pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Untuk mewujudkan media tersebut maka dilakukan dengan mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Kompetensi yang dimuat dalam media tersebut mengacu pada silabus.

b. Tahap *Design* (Desain)

1) Perancangan desain Produk

Konsep desain produk awal Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang pada dasarnya sama dengan konsep desain permainan ular tangga yaitu terdapat beberapa gambar ular menunjukkan seorang pemain harus menurunkan bidaknya sesuai ular tersebut, dan

menjawab soal dengan tingkatan soal yang lebih mudah, tangga menunjukkan seorang pemain harus naik sesuai kotakan yang ada tangganya serta menjawab soal dengan ketinggian yang lebih sulit, petak (kotak) ini adalah kotak tempat berjalannya bidak-bidak pemain yang berisi angka dari 1-100 dan dari setiap angka tersebut ada soal yang wajib dijawab oleh setiap pemain yang berhenti dikotakan tersebut, bidak merupakan penanda buat pemain, dan dadu merupakan kotakan yang berbentuk kubus dengan ditempel angka dari 1-6 yang digunakan untuk petunjuk bahwa pemain melangkah sampai dikotakan angka beberapa. Dan membuat 2 point penskoran point pertama +10 untuk siswa yang bisa menjawab soal dengan benar, point ke dua -5 untuk siswa yang tidak bisa menjawab soal dengan benar.

Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang berbentuk kertas dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm. Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini dikemas dalam bentuk kotakan dengan kertas yang tebal agar media awet dan dapat digunakan kembali.

Kelengkapan dalam Permainan Ular Tangga Akuntansi

Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah Ular Tangga Kompetensi Mengelola Kartu Piutang
- b) 3 buah bidak (pink, hitam, dan putih)
- c) 2 buah dadu
- d) 1 set kumpulan soal (300 buah)
- e) 1 set kartu motivasi (12 buah)
- f) 1 set materi (1 buah)
- g) 1 lembar peraturan permainan

2) Perancangan Aturan Permainan, Materi, Soal dan Jawaban

Pada tahap ini, peneliti membuat peraturan permainan ular tangga akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, materi, soal serta jawaban (lampiran 2). Peraturan Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sama seperti peraturan permainan ular tangga pada umumnya. Akan tetapi dalam media pembelajaran ini sebelum siswa menjalankan permainan ular tangga akuntansi ini siswa terlebih dahulu membaca materi yang sudah disediakan dalam kotak kemasan ular tangga akuntansi tersebut, selanjutnya memulai permainan ular tangga akuntansi

Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Semua pemain sama memulai permainan pada kotak start dan berakhir dikotak finish, pemain menjalankan bidaknya sesuai dadu yang sudah dilembarkan, apabila bidak tersebut berada dikotak yang ada ekor ularnya bidak dari pemain tersebut harus diturunkan ke kota yang ada kepala ekor ularnya tersebut. Apabila bidak pemain tersebut berada dikotak ujung tangga bidak pemain tersebut harus dipindahkan naik ke kotak ujung tangganya juga. Setiap pemain yang sudah melemparkan dadunya harus menjalankan bidaknya sesuai angka yang tertera dalam dadu tersebut, dan setiap angka yang ditempati bidak pemain tersebut harus menjawab soal, jadi setiap kotakan angka itu ada soalnya dan siswa wajib menjawab soal tersebut. Apabila siswa dapat menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor +10 dan bila siswa tidak bisa menjawab atau jawabannya salah skornya -5. Bila pemain tidak bisa menjawab soal 5 kali siswa mendapatkan kartu motivasi. Kartu motivasi tersebut gunanya saat pemain terjebak dalam kotak yang soalnya susah untuk dijawab siswa tersebut berhak menukarkan jawabannya kepada juri dan bila tidak menjawab atau salah menjawab siswa tetap menjalankan bidaknya dan

skornya tidak dikurangi. Selain siswa yang tidak bisa menjawab soal atau salah menjawab soal selain di kurangi skornya pemain juga wajib memundurkan bidaknya satu langkah mundur. Pemain yang mendapatkan skor paling tinggi adalah sebagai pemenang Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

Adapun materi dan soal yang dimuat dalam Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata pelajaran Mengelola Kartu Piutang yang berlaku di sekolah. Bentuk soal adalah soal teori dan soal praktik (perhitungan). Peneliti membuat 300 soal dan 300 kunci jawaban serta 1 set kumpulan materi. 300 soal tersebut memuat 5 Kompetensi Dasar dimuat soal dengan tingkat kesulitan mulai dari yang paling mudah sampai sulit. Dalam 300 soal tersebut memuat soal teori dan soal praktik (hitungan). Peneliti membuat 300 soal karena dalam setiap permainan ular tangga dimainkan 3 orang siswa sehingga peluang siswa berada di kotak yang sama 3 kali.

3) Menyusun Rencanan Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Setelah konsep produk jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang berisi materi Mengelola Kartu Piutang dengan menggunakan bantuan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang saat pembelajaran. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dimulai dari mencantumkan identitas RPP, Tujuan Pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, Materi Pembelajaran yang digunakan adalah Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang di kemas dalam Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, Media Pembelajaran adalah Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, sumber belajar yang digunakan untuk membuat

soal dalam Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Materi dalam permainan ular tangga sudah disesuaikan dengan kompetensi yang ada.

Pembelajaran Mengelola Kartu Piutang dilakukan selama dua jam pelajaran. Langkah-langkah pembelajaran terdiri atas kegiatan awal (10 menit), kegiatan inti (70 menit), dan kegiatan penutup (20 menit). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat dilihat pada lampiran 3.

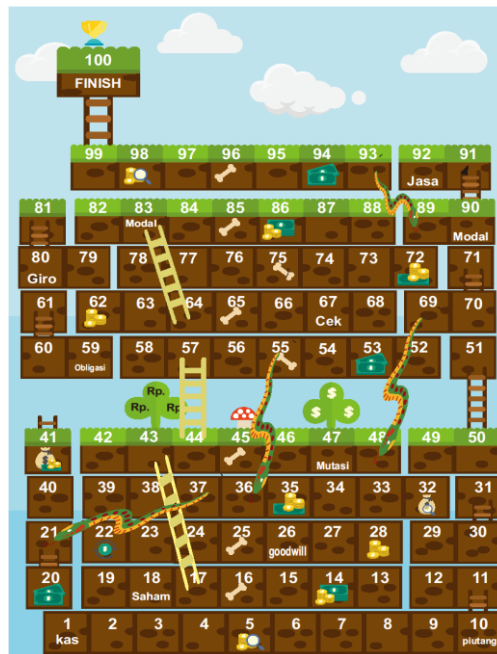
c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1) Pembuatan Produk

Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan mulai tanggal 2 Januari sampai dengan tanggal 1 Februari 2017. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi. Pembuatan produk terdiri dari mendesain produk menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. kertas ular tangga berbentuk persegi panjang dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm dan terdapat 100 petak (kotak) yang didesain dengan memasukkan nama-nama akun piutang, gambar ular, tangga, dan pohon akuntansi. Peneliti membuat desain kartu motivasi berbentuk persegi yang digunakan

dalam produk ular tangga ini. Jumlah dan ukuran kartu sebanyak 12 buah kartu motivasi ukuran 5 cm x 5 cm dan 1 buah permainan ukuran 21 cm x 29,7 cm berbentuk persegi panjang.

Berikut tampilan media sebelum divalidasi:



Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Sebelum Direvisi



Gambar 4. Peraturan Permainan Sebelum Direvisi

2) Validasi Kegunaan Produk

Langkah selanjutnya adalah produk divalidasi oleh satu Ahli Materi dan satu Ahli Media. Validasi merupakan tahapan penilaian media sebelum diimplementasikan ke praktisi pembelajaran dan diujicobakan kepada siswa.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi dilakukan oleh dosen Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. dipilihnya dosen tersebut sebagai Ahli Materi karena memiliki kompetensi sesuai dengan pokok bahasan dalam media yang dikembangkan yaitu Mengelola Kartu Piutang. Dan

ibu Nurhayati S,Pd (Guru Akuntansi SMK). Validasi yang dilakukan oleh Ahli Materi ditinjau dari aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda check (✓) pada angket dengan lima skala. Data hasil penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

Selain penilaian kelayakan dari segi materi, Ahli Materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Berikut ini adalah secara ringkas rekapitulasi hasil validitas yang diberikan oleh Ahli Materi:

Media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh Ahli Materi (dosen dan guru) diperoleh skor untuk validasi ahli materi (dosen) 4,8. Berdasarkan tabel 8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima. Hasil validasi ahli materi (dosen) pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 4,21$ sehingga mendapat nilai “A”

dengan kategori **“Sangat Layak”**. Sedangkan untuk ahli materi (guru) diperoleh skor untuk validasi 4,5. Berdasarkan tabel 8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima. Hasil validasi ahli materi (guru) pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 4,21$ sehingga mendapat nilai **“A”** dengan kategori **“Sangat Layak”**. Sehingga dari ke dua ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori **“Sangat Layak”**. Dengan demikian, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran.

Hasil penilain ahli materi oleh dosen dan guru SMK menunjukkan rerata skor yang berbeda. Rerata skor penilaian dosen sebesar 4,8 yang masuk dalam kategori **“Sangat Layak”**, sedangkan perolehan rerata skor penilaian guru SMK sebesar 4,5 yang masuk dalam kategori **“Sangat Layak”**.

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran. Saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada

tahap revisi. Saran yang diberikan oleh ahli materi khususnya dosen adalah:

- (1) Sebaiknya soalnya ditambah variasinya.
- (2) Bahasa yang digunakan kurang ilmiah.
- (3) Urutan soal belum sesuai kompetensi dasar.
- (4) Tingkat kesukaran soal kurang.

Selain itu ahli materi tidak hanya merevisi materi atau soal-soalnya saja tetapi juga merevisi media pembelajaran yaitu akun-akun yang tertera di media pembelajaran tersebut diganti akun-akun yang menyangkut masalah piutang. Sedangkan guru SMK memberikan komentar sebagai berikut:

- (1) Tampilan media pembelajarannya menarik buat siswa.
- (2) Materi yang digunakan sangat sesuai dengan siswa dan kompetensi dasar.
- (3) Soal-soal yang digunakan sudah mencakup semua kompetensi dasar.

b) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Sumarsih, M.Pd (Dosen Pendidikan Akuntansi). Dipilihnya dosen tersebut sebagai ahli media karena memiliki kompetensi dalam bidang media yang

dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda check (✓) pada angket dapat dilihat pada lampiran 5. Ahli media juga memberikan saran sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran diperbesar.
- (2) Dadu yang digunakan diperbesar.

Berikut ini adalah secara ringkas rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh Ahli Media:

Media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh Ahli Media (dosen) diperoleh rerata skor 4,3. Berdasarkan tabel 8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima. Hasil validasi ahli media pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 4,21$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” untuk diujicobakan.

Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek rekayasa media dan komunikasi visual termasuk kategori sangat layak untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, diperoleh penilaian keseluruhan media pada tabel 11 berikut ini:

Table 11. Perbandingan Hasil Validasi Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Aspek Penilaian	Validator			Rata-rata	Kategori
	Ahli Materi	Guru SMK	Ahli Media		
Aspek Pembelajaran	4,8	4,5		4,65	Sangat Layak
Aspek rekayasa media Komunikasi visual			4,3	4,4	Sangat Layak
Rerata Skor Keseluruhan				4,5	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata skor aspek pembelajaran menduduki peringkat tertinggi yaitu 4,65. Peringkat kedua diduduki oleh aspek

rekayasa media dan komunikasi visual dengan skor 4,4. Rata-rata skor validitas dari semua ahli secara keseluruhan yaitu 4,5 yang berarti termasuk dalam kategori validitas “Sangat Layak” bernilai “A”. kesimpulannya, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang mendapat rerata skor validitas yaitu 4,5 dengan kateori $X > 4,21$ sangat layak maka Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

3) Revisi

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

a. Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Pada penelitian ini ahli materi

menyarankan sebaiknya soalnya ditambah variasinya, bahasa yang digunakan kurang ilmiah, urutan soal belum sesuai kompetensi dasar, dan tingkat kesukaran soal kurang.

Dalam Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang memuat 300 soal setiap 1 kotak memuat 3 soal, adapun soal-soal yang disarankan untuk direvisi oleh ahli materi yaitu soal nomor 28b dan c bahwa soal tersebut tata bahasanya kurang ilmiah dan sifat soal dinilai ambigu, soal nomor 29c juga sama memiliki tata bahasa yang ambigu, soal nomor 31a jawaban untuk soalnya masih kurang tepat dan soalnya masih terlalu sederhana. Nomor 31b bukan soal tentang piutang jadi perlu diganti, soal nomor 32c jawaban soalnya kurang lengkap dan harus dilengkapi. Soal nomor 33abc juga memiliki revisi yang sama, soal nomor 34b bukan termasuk soal piutang dan perlu diganti, soal nomor 35a bahwa soal tersebut sudah bagus dalam tata bahasanya dan tingkat kesukarannya sudah bagus tapi perlu dicantumkan bahwa soal tersebut menggunakan metode perhitungan apa agar siswa mudah

menjawabnya, soal nomor 44ab memiliki revisi yang sama soalnya terlalu panjang dan sulit untuk dipahami jadi perlu dibuat lebih sederhana, soal nomor 45abc memiliki kesamaan dengan nomor sebelumnya bahwa soalnya menggunakan tata bahasa yang kurang ilmiah.

Dari 300 soal yang dibuat yang memiliki koreksi paling banyak hanya terdapat pada soal-soal di atas yang dijabarkan tersebut.

b. Revisi ahli media

Secara keseluruhan media dinyatakan sudah baik namun sebelum layak digunakan perlu adanya beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media mencakup berikut ini: media pembelajaran diperbesar, dadu yang digunakan diperbesar.



Gambar 5. Revisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang



Gambar 6. Sesudah Direvisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

d. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi ini ditujukan kepada praktisi pembelajaran antar guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pengampu pelajaran Mengelola Kartu Piutang yaitu Ibu Nurhayati S.Pd. guru diminta mengisi angket yang diberikan untuk mengutarakan penilaian terhadap Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan media tersebut terkait dengan aspek tampilan media, isi, penggunaan media, dan kemanfaatan. Data hasil penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang oleh Praktisi Pembelajaran atau Guru Akuntansi SMK selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

Selain penilaian kelayakan dari segi tampilan media, isi, penggunaan media, dan kemanfaatan, praktisi pembelajaran juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Berikut ini adalah secara ringkas rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh praktisi pembelajaran.

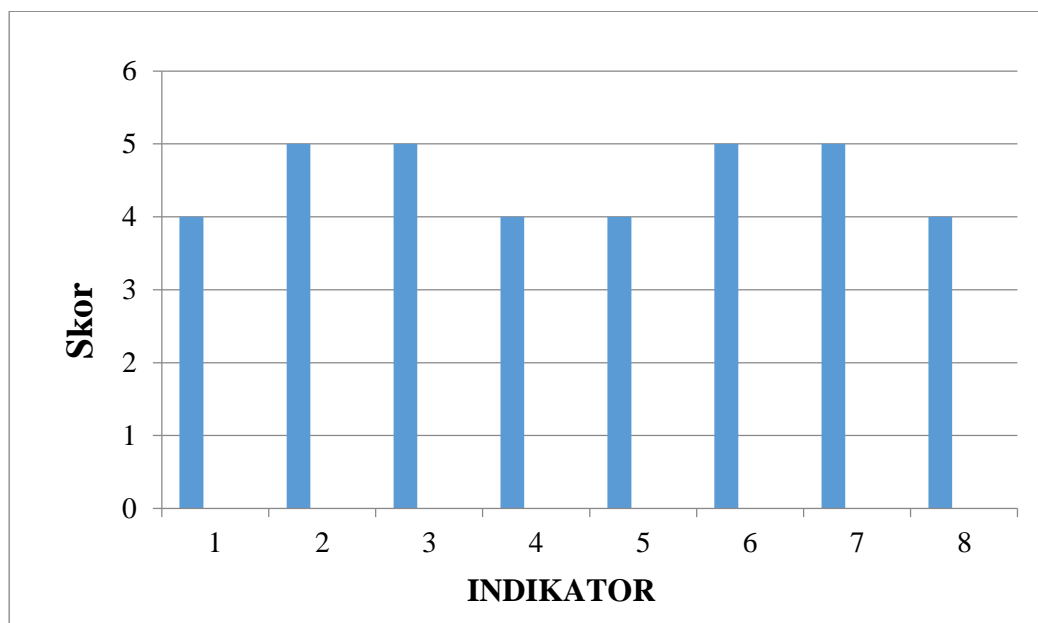
Table 12. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Rerata Skor
Tampilan Media	Bahasa	4	4,6
	Warna	5	
	Background	5	
Isi	Ketetapan Isi	4	4
	Kesuaian materi	4	
Penggunaan media	Kemudahan penggunaan	5	5
Kemanfaatan	Meningkatkan motivasi	5	4,5
	Kemudahan untuk dipahami	4	
Rerata Skor Keseluruhan			4,5
Kategori Validitas			Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 8 mengenai pekoman penilaian rerata skor 4,5 maka dapat disimpulkan termasuk kategori sangat layak. Hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang

dikembangkan berdasarkan penilaian aspek tampilan media, aspek isi, aspek penggunaan media, dan aspek kemanfaatan termasuk kategori sangat layak untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari praktisi pembelajaran. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran apabila disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Validasi Guru SMK

Keterangan:

- 1) Bahasa
- 2) Warna
- 3) Background
- 4) Ketepatan isi
- 5) Ketepatan materi
- 6) Kemudahan penggunaan
- 7) Meningkatkan motivasi
- 8) Kemudahan untuk dipahami

Berdasarkan penilaian praktisi Ibu Nurhayati, S.Pd dalam lembar angket validasi memberikan komentar saja

tidak memberikan saran, yaitu: media pembelajaran yang dibuat sudah menarik bagi siswa, soal-soal yang dibuat sudah variasi, dan materi yang digunakan sudah sesuai kompetensi dasar yang digunakan.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan respon siswa. Sebelum uji coba lapangan, dilakukan terlebih dahulu uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 10 siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada hari Jumat, 10 Maret 2017 Pukul 09.30 – 11.00 WIB). Pelaksanaan uji coba terbatas ini peneliti menyebarkan angket Motivasi Belajar sebelum menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang terlebih dahulu. Selanjutnya menerapkan media pembelajaran setelah itu menyebarkan angket Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kembali tetapi sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Peningkatan Motivasi Belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dengan menggunakan *skala likert*.

Berikut ini rekapitulasi hasil angket Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang uji coba terbatas dapat dilihat pada Tabel 13:

Table 13. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas

NO	Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
		Rata-rata per anak	%	Rata-rata per anak	%	
1	Tekun menghadapi tugas	5,5	68	5,7	71	3
2	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	4,4	55	64,7	58	3
3	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	4,9	61	5	62	1
4	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,9	61	5,1	63	2
5	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	8	66	8	66	0
6	Adanya penghargaan dalam belajar	7,6	63	8	66	3
7	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	4,7	58	5,8	72	14
8	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	2,4	60	2,2	62	2
Jumlah		42	61	53	65	4

Tabel di atas persentase rerata skor per anak masing-masing indikator diketahui melalui rerata skor per anak masing-masing indikator dibagi nilai skor maksimum, perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 dan lampiran 11.

Hasil dari skor Motivasi Belajar uji coba terbatas diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar uji coba terbatas sebelum menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang:

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

$$= \frac{424}{17 \times 4 \times 10} \times 100$$

$$= 61\%$$

Skor Motivasi Belajar uji coba terbatas sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang:

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

$$= \frac{448}{17 \times 4 \times 10} \times 100$$

$$= 65\%$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar uji coba terbatas disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 61 menjadi 77,6 dengan peningkatan sebesar 12,6 skor.

Setelah melakukan uji coba terbatas, kemudian melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan

kepada seluruh siswa kelas XI Keuangan sebesar 26 siswa pada hari Sabtu, 11 Maret 2017 pukul (13.30 – 15.00 WIB). Pada saat uji coba lapangan langkah-langkah yang diterapkan sama dengan saat uji coba terbatas hanya saja saat uji coba lapangan melibatkan seluruh siswa kelas XI keuangan dengan cara menyebarkan angket Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum menggunakan Media pembelajaran kemudian menerapkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, selanjutnya menyebarkan angket Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Berikut ini rekapitulasi skor Motivasi Belajar uji coba lapangan dapat dilihat pada Tabel 14:

Table 14. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Sebelum	%	Sesudah	%	Peningkatan (%)
		Rata-rata per anak		Rata-rata per anak		
1	Tekun menghadapi tugas	6,7	84	7,3	91	13
2	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	4,6	58	5,8	72	14
3	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	5,6	71	6,4	70	9
4	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,9	74	6,5	80	6
5	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9,6	79	9,8	82	3
6	Adanya penghargaan dalam belajar	10	83	10,5	86	3
7	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	6,1	76	6,5	81	3
8	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	2,4	61	3,5	87	23
Jumlah		51	73	56	82	9

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang diolah

Tabel di atas adalah persentase rerata skor per anak masing-masing indikator diketahui melalui rerata skor per anak masing-masing indikator dibagi dengan nilai skor maksimum, perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12 dan lampiran 13.

Hasil dari skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang uji coba lapangan sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang:

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

$$= \frac{1331}{17 \times 4 \times 26} \times 100$$

$$= 73\%$$

Skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang:

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

$$= \frac{1466}{17 \times 4 \times 26} \times 100$$

$$= 82\%$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang uji coba lapangan sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan

Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 75 menjadi 81 dengan peningkatan sebesar 9 skor.

Berdasarkan rekapitulasi skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang uji coba lapangan, hal ini menunjukkan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Berikut ini adalah total skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang setiap siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

Table 15. Total Skor Motivasi Belajar

No	Sebelum	Sesudah
1	56	56
2	54	55
3	50	56
4	60	65
5	58	59
6	52	58
7	53	57
8	56	62
9	46	51
10	48	55
11	54	56
12	48	56
13	47	56
14	48	50
15	49	57
16	45	53
17	53	56
18	47	49
19	57	59
20	43	62
21	52	57
22	52	60
23	47	53
24	56	56
25	52	58
26	48	54
Total	1331	1466

Sumber: data Penelitian Pengembangan yang diolah

Table 16. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan

	Mean		Correlation	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
Pair1	73,000	82,000	0,542	0,000	-6,890	0,000

Hasil olah data Uji t berpasangan menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor total Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang awal 73 sedangkan

Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang akhir diperoleh skor 82. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi kuat antara dua variabel adalah 0.542 dengan sig 0,000 dan diperoleh t hitung sebesar -6, 890 dengan sig (p)=0,000. Karena $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ (2,131) dan $p < 0,050$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Kesimpulannya adalah Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran permainan Ular Tangga Akuntansi

Skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sesudah menggunakan Media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang:

$$\begin{aligned}
&= \frac{\text{Skor motivasi belajar}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\
&= \frac{1466}{17 \times 4 \times 26} \times 100 \\
&= 82\%
\end{aligned}$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan jumlah skor meningkat dari 73 dengan persentase 73% menjadi 82 dengan persentase 82%.

3. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Bahwa produk dikatakan siap diujikan merupakan produk yang termasuk dalam kategori layak.

Pada penelitian ini, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dinilai kelayakan oleh satu Ahli materi dari Dosen Pendidikan Akuntansi, Ahli Media dari Dosen Pendidikan Akuntansi, dan Guru Akuntansi SMK. Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 13 diperoleh rerata skor keseluruhan 4,5 yang terletak pada rentang $X > 4,21$ kategori Sangat

Layak. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Adapun pembahasannya secara lengkap sebagai berikut:

a. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan data dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang telah mengalami peningkatan setelah penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dimulai dari analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi dan perumusan tujuan. Setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media

Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang merancang konsep media yang meliputi membuat soal, membuat desain ular tangga, membuat kartu motivasi, membuat peraturan permainan, membuat skor penilaian, bidak, dan dadu. Selanjutnya adalah pembuatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang menggunakan Corel Draw X7 dan media pembelajaran ini dikemas dalam sebuah kotak yang sudah berisi, dadu bidak, peraturan permainan, ular tangga, materi, soal, dan kartu motivasi.

Untuk melihat kelayakan media, dilakukan penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang oleh para Ahli. Ahli media menilai kualitas soal, tingkat kesukaran soal, materi soal, variasi soal, dan juga menilai tentang media yang digunakan. Terdapat satu ahli materi yaitu Dosen Pendidikan Akuntansi. Ahli Media dilakukan oleh Dosen Pendidikan Akuntansi yang menilai media pembelajaran, warna, background. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan yang sudah disarankan oleh para ahli sehingga diperoleh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dan penilain dari ahli materi dan ahli media menunjukkan “Sangat Layak” semua.

Setelah Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sudah diperbaiki

kemudian diimplementasikan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, sebelum diuji cobakan kepada siswa, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang terlebih dahulu di nilai oleh Praktisi yaitu Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten hasil penilain dari gutu menunjukkan “Sangat Layak” diuji cobakan tanpa revisi. Setelah dinyatakan layak maka dilakukan uji t berpasangan sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang untuk melihat Motivasi Belajar kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Hasil dari Implementasi pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Nunuk Suryani (2012: 136) bahwasanya media merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerimaan pesan (siswa). Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9) bahwa media pembelajaran Ular Tangga Akuntansi dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar karena siswa menggunakan langsung media pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berpusat kepada guru saja, dengan media pembelajaran siswa juga lebih mandiri dalam mengerjakan tugas dan dapat memecahkan masalah sendiri. Menurut

Arief S. Sadiman (2011: 78-80) bahwa permainan yang dikemas dalam media pembelajaran dapat menyenangkan untuk menghibur siswa, dapat menunjang partisipasi siswa dalam belajar, memberikan umpan balik langsung saat melakukan kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Siti Mudrikah (2013) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X Ak 3 SMK Ma’arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013”. Dari teori yang menunjang penelitian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, didukung penelitian yang relevan, serta penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini dapat diterapkan di kelas dan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang serta dapat membantu sekolah untuk menjadikan sebagai fasilitas pembelajaran Kartu Piutang

b. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Menurut Sugiyono (2013: 297) penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “layak”.

Pada penelitian ini, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi dinilai kelayakannya oleh 2 Ahli Materi yang terdiri dari Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY dan Guru Akuntansi SMK. Berdasarkan perbandingan hasil validasi permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang pada tabel 11 diperoleh rerata skor keseluruhan 4,5 dengan kategori $X > 4,21$ sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum dan sesudah Implementasi penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang rerata skor 73 menjadi 82. Hasil angket Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat dilihat pada lampiran 8 dan lampiran 9. Hasil Uji t berpasangan menunjukkan perhitungan rata-rata skor total Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang adalah 73 sedangkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sesudah penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang diperoleh skor 82. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi 0,542 dan terhitung -6.890. berdasarkan hasil uji t berpasangan pada tabel 18 dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang tertinggi ada pada indikator ke delapan “Adanya lingkungan yang kondusif” dengan peningkatan 23%. Urutan kedua adalah indikator ke empat “Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin” dengan peningkatan sebesar 14%. Pada urutan ke tiga adalah indikator ke satu “Tekun menghadapi tugas” dengan peningkatan 13%. Urutan keempat adalah indikator ke tiga “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan peningkatan 9%. Urutan ke lima adalah indikator ke empat

“Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar“ dengan peningkatan 6%. Dan yang urutan ke enam, tuju dan delapan adalah indikator yang ke lima “Adanya harapan dan cita-cita masa depan“, ke enam “Adanya penghargaan dalam belajar“, yang ke tujuh “Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar“ dari ke tiga indikator tersebut memiliki kedudukan yang sama karena sama-sama memiliki peningkatan 3%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan Oemar Hamalik (2011: 161) bahwa fungsi motivasi belajar adalah mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa adanya motivasi belajar maka akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar. Menurut Azhar Arsyad (2014: 28) bahwasanya media pembelajaran dapat menumbuhkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, dalam memahami dan menguasai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dapat menambah semangat dalam belajar karena dengan media siswa lebih mudah memahami dan fokus dalam belajar. Peningkatan motivasi belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dengan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar. Dari teori yang mendukung peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, penelitian yang mendukung serta Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang diterapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan dapat mempermudah siswa dalam belajar.

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017 ini memberikan inovasi dan variasi kepada siswa dan guru agar lebih menarik dalam pembelajaran. Agar pembelajaran tidak hanya monoton ceramah dan berdiskusi tetapi menggunakan konsep baru yaitu dengan belajar sambil bermain sama-sama mendapatkan ilmu dan wawasan yang luas melalui permainan.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan keterbatasan dalam pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan masih sederhana. Masih banyak kekurangan dari segi kualitas bahan.
- 2) Dadu dengan bidak memiliki ukuran yang jauh berbeda, sehingga dadu memiliki ukuran yang lebih besar daripada bidaknya.
- 3) Pemahaman dan pemikiran setiap pemain memiliki daya pemahaman yang berbeda-beda sehingga siswa yang memiliki daya pemahaman yang tinggi bila mendapat soal yang sulit akan terasa mudah, tetapi sebaiknya bila siswa memiliki pemahaman yang rendah akan kesulitan mengerjakan soal.
- 4) Pada saat implementasi media pembelajaran, apabila suasana belajar tidak terkontrol dengan baik maka membuat kelas menjadi gaduh.
- 5) Subjek penelitian terbatas hanya pada kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Kesimpulan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, melakukan analisis kebutuhan peserta didik, menganalisis materi pelajaran akuntansi, menganalisis kurikulum, merumuskan tujuan. b) Tahap *Design*, merancang desain produk, membuat aturan permainan, soal, jawaban, dan point, menyusun instrumen penilaian produk. c) Tahap *Development*, membuat produk, validasi ahli keseluruhan ahli mendapat skor 4,5 dalam kategori “Sangat Layak”, revisi I. d) Tahap *Implementation*, melakukan uji coba lapangan, revisi II jika diperlukan. e) Tahap *Evaluation*, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang diukur oleh 1 Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak” dan 2 Ahli Materi yaitu Dosen dengan skor 4,8 dengan kategori “Sangat Layak” dan Guru SMK dengan skor 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73 menjadi 82. Peningkatan Motivasi belajar sebesar 9 skor atau 9%. Hasil pengukuran menggunakan Uji *t paired sample test* menunjukkan signifikan yaitu korelasi sebesar 0,542.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Perlu menambahkan bentuk soal yang lebih banyak pada Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang agar siswa lebih tertantang dalam mengerjakan latihan soal.

2. Guru diharapkan mampu menjadikan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.
3. Menjadikan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat digunakan di luar kelas maupun didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis Chariri dan Imam Ghozali. (2001). *Teori Akuntansi*. Semarang: UNDIP.
- Arief S. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran. Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Eko Susanto. (2009). *60 Games Untuk Mengajar. Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lumbung Kita.
- Hamzah Uno.B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya. Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Danapriatna dan Rony Setiawan. (2005). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Nunuk Suryani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Nur Fitriana. (2014). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo. *Skripsi*: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (2011). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pracitra, 2012, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga, <http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> pada tanggal 10 November 2016. Pukul 09.16 WIB

- Pratiwi Citra Anjani. (2012). *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. <http://pracitra.blogspot.co.id/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>. Tanggal 23 Oktober 2016. Pukul 22.01 WIB
- Rahman Faizal. (2012). *Permainan Ular Tangga. Makalah Politeknik*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Raja Adri Satriawan Surya. (2012). *Akuntansi Keuangan Versi IFRS+*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Romi SatriaWahono.Net <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. diakses Tanggal 21Oktober2016. Pukul 23.46 WIB.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: FIP UPI.
- S. Munawir. (2002). *Akuntansi keuangan dan Managemen*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Siti Mudrikah. (2013). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Pembukuan Jurnal Penyesuaian Kelas X AK 3 SMK Ma“arif NU 1 Cilongok Tahun Ajaran 2012/2013”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman A.M,. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipto.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2015). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Toto Sucipto. (2009). *Akuntansi 2 untuk SMK Kelas XI*. Jakarta: Yudistira.

Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran. Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi.

Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

TAHAP ANALYSIS

Lampiran 1. Silabus

Lampiran 1. Silabus

NAMA SEKOLAH : SMK MUH. I PRAMBANAN KLATEN

NAMA MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan Akuntansi

KELAS/SEMESTER : X1 / 4

STANDAR KOMPETENSI : Mengelola Kartu Piutang

KODE KOMPETENSI : 119- KK-06

ALOKASI WAKTU : 34

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER
					TM	PS	PI		
1. Mendeskripsikan pengelolaan kartu piutang	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menyediakan Peralatan/perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian piutang Dokumen transaksi piutang 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan Peralatan/perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang Menjelaskan definisi piutang usaha Menyiapkan dokumen/bukti transaksi 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Observasi Praktek 	2	2(4)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> Sistem Akuntansi Akuntansi Menengah Buku 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung Jawab Mandiri Kreatif Percaya Diri Religius

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menjelaskan definisi piutang usaha ▪ Dapat menyiapkan dokumen/bukti transaksi piutang 		piutang					lain yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran • Pantang Menyerah
--	--	--	---------	--	--	--	--	-------------------	---

2. Mengidentifikasi data piutang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat mengidentifikasi jumlah saldo awal piutang diakun buku besar piutang ▪ Dapat mengidentifikasi Data(transaksi penjualan kredit) yang menambah jumlah piutang ▪ Dapat mengidentifikasi data (transaksi penerimaan piutang) yang mengurangi jumlah piutang ▪ Dapat mengidentifikasi data (transaksi lainnya) yang menambah jumlah piutang ▪ Dapat mengidentifikasi data 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data mutasi pelanggan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi jumlah saldo awal piutang diakun buku besar piutang ▪ Mengidentifikasi Data(transaksi penjualan kredit) yang menambah jumlah piutang ▪ Mengidentifikasi data (transaksi pengelolaan piutang) yang mengurangi jumlah piutang ▪ Mengidentifikasi data (transaksi lainnya) yang menambah jumlah piutang ▪ Mengidentifikasi data (transaksi lainnya) yang mengurangi jumlah piutang ▪ Melaksanakan verifikasi data mutasi piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tertulis ▪ Observasi ▪ Praktek 	2	4(8)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Menengah ▪ Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
-------------------------------------	--	---	--	--	---	------	------	--	---

	(transaksi lainnya) yang mengurangi jumlah piutang <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat melaksanakan verifikasi data mutasi piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan 								
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

3. Membukukan mutasi piutang ke kartu piutang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menjelaskan prosedur pembukuan data mutasi piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan ▪ Dapat membukukan data mutasi piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dokumen mutasi pelanggan ▪ Prosedur pencatatan piutang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan prosedur pembukuan data mutasi piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan ▪ Membukukan data mutasi piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tertulis ▪ Observasi ▪ Praktek 	2	4(8)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Menengah ▪ Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah
4. Melakukan konfirmasi saldo piutang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat mengidentifikasi data debitor ▪ Dapat menjelaskan garis besar isi surat pernyataan piutang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bentuk-bentuk konfirmasi ▪ Prosedur pembuatan konfirmasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi data debitor ▪ Menjelaskan garis besar isi surat pernyataan piutang ▪ Membuat surat pernyataan piutang ▪ Mengirim surat pernyataan piutang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tertulis ▪ Observasi ▪ Praktek 	2	2(4)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Menengah ▪ Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat membuat surat pernyataan piutang ▪ Dapat mengirim surat pernyataan piutang ▪ Dapat menganalisis jawaban atas surat pernyataan piutang yang dikirim 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menganalisis jawaban atas surat pernyataan piutang yang dikirim 						<ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran • Pantang Menyerah
5. Menyusun Laporan piutang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menjelaskan prosedur identifikasi umur piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan ▪ Dapat mengidentifikasi umur piutang sesuai dengan Standar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Format laporan piutang 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan prosedur identifikasi umur piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan ▪ Mengidentifikasi umur piutang sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan ▪ Menyajikan Laporan piutang tersajikan sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tertulis ▪ Observasi ▪ Praktek 	2	2(4)	2(8)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akuntansi Menengah ▪ Buku lain yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Tanggung Jawab • Mandiri • Kreatif • Percaya Diri • Religius • Kejujuran • Pantang Menyerah

	<p>Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menyajikan Laporan piutang tersajikan sesuai dengan Standar Akuntansi Keuangan atau SOP perusahaan 								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TAHAP DESIGN

Lampiran 2. Soal dan Jawaban

Lampiran 3. Rencana pelaksanaan pembelajaran

Lampiran 4a. Angket ahli materi,

Lampiran 4b. Angket ahli media

Lampiran 4c. Angket guru SMK

Lampiran 2. Soal dan Jawaban Permainan Ular Tangga
Akuntansi

SOAL ULAR TANGGA AKUNTANSI

Soal 1

- a. Apa yang dimaksud dengan piutang?
Jawaban: Hak atau tuntutan kepada pihak lain atas uang, barang dan jasa.
- b. Piutang dagang yang menggunakan format wesel disebut
Jawaban: piutang wesel
- c. Buku pembantu untuk mencatat mutasi piutang setiap debitur adalah
Jawaban: kartu piutang

Soal 2

- a. Piutang dikelompokkan menjadi , sebutkan!
Jawaban: Piutang dagang, piutang non dagang/ piutang lain-lain, piutang wesel.
- b. Pernyataan piutang adalah
Jawaban: formulir yang menyajikan jumlah, kewajiban debitur pada tanggal tertentu dan disertai dengan rinciannya.
- c. Penjualan kredit akan mempengaruhi?
Jawaban: menambah piutang

Soal 3

- a. Piutang dagang adalah
Jawaban: Tagihan perusahaan kepada pelanggan sebagai akibat adanya penjualan barang atau jasa secara kredit.
- b. Apa fungsi rekening kontrol dalam piutang?
Jawaban: digunakan untuk meringkas data mutasi dan saldo piutang kepada semua debitur..
- c. Dokumen yang digunakan untuk mencatat terjadinya piutang adalah
Jawaban: faktur.

Soal 4

- a. Piutang kepada karyawan perusahaan, direksi perusahaan, dan piutang kepada cabang-cabang perusahaan disebut
Jawaban: piutang non dagang/piutang lain-lain
- b. Dokumen yang digunakan sebagai dasar penerapan penghapusan piutang adalah Jawaban memo kredit.

- c. Piutang pendapatan adalah
Jawaban: pendapatan yang seharusnya sudah menjadi hak perusahaan, tetapi belum diterima pembayarannya..

Soal 5

- a. Kolom debit dalam kartu piutang menunjukkan sebagai transaksi?
Jawaban: penerimaan kas
- b. Tagihan kepada pihak lain yang terjadi karena adanya penghasilan yang semestinya sudah diterima tetapi kenyataanya baru akan diterima dimasa yang akan datang disebut
Jawaban: piutang biaya.
- c. Piutang wesel adalah
Jawaban: Piutang yang lebih formal dibandingkan piutang dagang karena didalamnya memerlukan perjanjian tertulis debitur kepada kreditur untuk membayar sejumlah uang yang tercantum dalam surat janji tersebut pada waktu tertentu di masa yang akan datang.

Soal 6

- a. **Piutang dagang yang tidak didukung dengan bukti formal dalam bentuk perjanjian tertulis**, disebut?
Jawaban: Piutang usaha.
- b. Piutang bertambah masuk dalam
Jawaban: debit.
- c. Konfirmasi piutang berupa besarnya piutang pada akhir bulan disebut?
Jawaban: konfirmasi saldo piutang.

Soal 7

- a. Piutang dagang yang didukung dengan bukti formal dalam bentuk surat wesel atau promes disebut?
Jawaban: Piutang wesel.
- b. Piutang berkurang masuk dalam
Jawaban: kredit.
- c. Konfirmasi piutang biasanya disampaikan kepada debitur untuk piutang ?
Jawaban: akhir bulan.

Soal 8

- a. Hak pertukaran adalah
Jawaban: Jumlah yang terhutang dari debitur dan umumnya dibuktikan dengan beberapa dokumen bisnis, biasanya berupa fatur.

Jawaban: kas Rp 2.000.000 (Debit)
piutang dagang Rp 2.000.000 (Kredit)

Soal 12

- a. Bukti memorial adalah

Jawaban: Dokumen sumber untuk dasar pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum.

- b. Piutang usaha terjadi karena adanya pembelian dimuka atas biaya-biaya seharusnya belum terjadi menjadi beban periode bersangkutan disebut

Jawaban: piutang biaya.

- c. Tanggal 10 Juli 2010 diterima pembayaran dari toko Manis sebesar Rp 5.000.000 secara tunai, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 5.000.000 (Debit)
piutang dagang 5.000.000 (Kredit)

Soal 13

- a. Tanggal 4 April diterima kembali barang dagangan karena rusak kepada Toko Sugandi senilai Rp 250.000, jurnalnya

Jawaban: Retur penjualan Rp 250.000 (Debit)
Piutang Rp 250.000 (Kredit)

- b. Wesel maupun promes bagi kreditur dicatat dalam perkiraan

Jawaban: piutang wesel

- c. Tanggal 11 Juli 2003 penerimaan kas pelunasan piutang Toko Sinar Bahagia sebesar Rp 2.000.000, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 2.000.000
piutang dagang Rp 2.000.000

Soal 14

- a. Ada berapa prosedur pencatatan piutang?

Jawaban: 3 (metode konvensional, akun buku besar piutang sebagai rekening kontrol, metode posting langsung dalam kartu piutang)

- b. Piutang penghasilan berupa

Jawaban: piutang bunga

- c. Tanggal 15 Juli 2002 diterima pembayaran ke 2 dari toko manis senilai Rp 3.000.000, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 3.000.000
piutang dagang Rp 3.000.000

Soal 15

- a. Jurnal umum adalah

Jawaban: Digunakan untuk mencatat pengurangan piutang karena adanya piutang yang dihapus.

Soal 19

- a. Penjualan kredit dicatat dalam dokumen
Jawaban: Faktur penjualan
- b. Karakteristik utama perusahaan dagang adalah
Jawaban: membeli barang untuk dijual lagi tanpa harus mengubahnya.
- c. Tanggal 5 April 2010 diterima pembayaran sebesar Rp 4.500.000 dari Tn. Amir, sedangkan total tagihan Rp 6.000.000, sisanya diputuskan untuk dihapuskan menggunakan metode langsung, jurnalnya adalah
Jawaban: Kas Rp 4.500.000 (Debit)
Beban Penghapusan Piutang (Debit) Rp 1.500.000
Piutang dagang (Kredit) Rp 6.000.000

Soal 20

- a. Penerimaan kas dicatat dalam dokumen
Jawaban: Bukti kas masuk.
- b. Yang membedakan perusahaan dagang dengan perusahaan jasa adalah
Jawaban: pembelian barang dagangan.
- c. Tanggal 29 Juli 2007 diterima tagihan dari Tn Komar sebesar Rp 3.000.000. tagihan pada Tn. Komar sebelumnya telah dihapuskan menggunakan metode langsung, jurnalnya adalah
Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 3.000.000
Beban penghapusan piutang (Kredit) Rp 3.000.0000
Kas (Debit) Rp 3.000.000
piutang dagang (Kredit) Rp 3.000.000

Soal 21

- a. Prosedur pencatatan kartu piutang ada
Jawaban: 3
- b. Jika penjual membuat nota kredit untuk mengurangi besarnya piutang disebut
Jawaban: retur penjualan.
- c. Pada tanggal 10 Oktober 2011 debitur ABC mempunyai utang sebesar Rp 10.000.000 dan menyatakan tidak sanggup membayar dan telah dihapuskan, menggunakan metode langsung jurnalnya
Jawaban: Beban kerugian piutang (Debit) Rp 10.000.000
Piutang dagang (Kredit) Rp 10.000.000

Soal 22

- a. Transaksi pengembalian barang dagang yang telah dibeli yang dicatat sebelah debit Jawaban: piutang dagang.

- b. Sebutkan prosedur pencatatan piutang?

Jawaban: Metode konvensional, akun buku besar piutang sebagai rekening kontrol, pencatatan piutang metode posting langsung dalam kartu piutang.

- c. Tanggal 20 Juni 2015 tagihan kepada Tn Suparman sebesar Rp 800.000 hanya diterima pembayaran sebesar 755, sedangkan sisanya minta dihapuskan menggunakan metode langsung, jurnalnya adalah

Jawaban: Kas (Debit) Rp 800.000

Cadangan penghapusan piutang (Debit) Rp 200.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 800.000

Soal 23

- a. Jurnal untuk penjualan kredit

Jawaban: Piutang dagang (D) Penjualan (K)

- b. Penjualan barang dagangan secara tunai dicatat kedalam jurnal

Jawaban: penerimaan kas.

- c. Transaksi wesel PT Ribut pada tanggal 1 Januari 2011, PT Ribut menjual barang kepada PT Sabar dengan harga Rp 2.000.000. PT Sabar menulis wesel dengan jatuh tempo 31 Desember 2012, dengan nilai Rp 2.420.000 (bunga 10% per tahun), jurnal tanggal 31 Desember 2012 adalah

Jawaban: Kas (Debit) Rp 2.420.000

Piutang wesel (Kredit) Rp 2.000.000

Piutang bunga (Kredit) Rp 200.000

Pendapatan bunga (Kredit) 220.000

Soal 24

- a. Jurnal untuk pelunasan piutang

Jawaban: Kas (D) Piutang dagang (K)

- b. Dalam penjualan barang dagang diterapkan potongan 5% apabila dilakukan pembayaran kurang dari 15 hari dan jatuh tempo pelunasanya 30 hari, persyaratan tersebut dapat ditulis

Jawaban: 5/15, n/30

- c. Piutang dagang per 01/12/2012 Rp 178.500.000

Penyisihan kerugian piutang Rp 5.600.000

Rekapitulasi mutasi piutang dalam tahun 2012 mutasi debet Rp 1.630.000.000, mutasi kredit Rp 1.580.000.000

Taksiran kerugian piutang ditetapkan sebesar 3%. Berapa saldo piutang dagang per 31 des 2012? Jawaban:

piutang dagang = Rp 178.500.000

Mutasi debet = Rp 1.630.000.000

= Rp 1.808.500.000

Mutasi kredit	(= Rp 1.580.000.000)
Saldo piutang per 31/12/2012	= Rp 228.500.000

Soal 25

- Metode penghapusan piutang ada
Jawaban: 2 (metode langsung dan metode tidak langsung)
- Diketahui nama-nama usaha servis motor, salon, toko buku, grosir pakaian dan servis ac. Dari usaha tersebut manakah yang termasuk usaha dagang
Jawaban: toko buku, grosir pakaian, dan salon.

Tanggal 6 September 2010 diterima pembayaran sebesar Rp 3.000.000 dari Ny. Ani, sedangkan total tagihan Rp 3.500.000, sisnya diputuskan untuk dihapuskan menggunakan metode langsung, jurnalnya adalah

Jawaban: Kas (Debit) Rp 3.000.000
 Beban penghapusan piutang (Debit) Rp 500.000
 Piutang dagang (Kredit) Rp 3.500.000

Soal 26

- Sebutkan metode penghapusan piutang?
Jawaban: Metode langsung, metode tidak langsung.
- Pustaka Budi menyetorkan uang untuk pembayaran biaya angkut pembelian buku kepada PT Ekspres. Pada buku Pustaka Budi transaksi tersebut dicatat
Jawaban: Beban angkut Pembelian (D) dan kas (K)
- Pada tanggal 10 September 2009, PT Satria menarik wesel atas PD Candi. Harga nominal wesel Rp 5.000.000, jatuh tempo pembayaran tanggal 5 Oktober 2009, maka jurnalnya adalah
Jawaban: Piutang wesel (Debit) Rp 5.000.000
 Piutang dagang (Kredit) Rp 5.000.000

Soal 27

- Jurnal penghapusan piutang menggunakan metode langsung
Jawaban: Beban kerugian piutang (D) Piutang Dagang (K).
- Tanggal 25 Januari 2011, dijual barang dagangan 600.000 dengan syarat pembayaran 1/10, n/30. Kemudian diterima retur 50.000. apabila pelunasan dilakukan tanggal 1 Februari 2011, maka besarnya potongan adalah
Jawaban: 11.000. $(600.000 - 50.000 = 550.000. 550.000 \times 10\% = 11.000)$
- Pada tanggal 11 Oktober 2010. PT Danu mendiskontokan wesel, harga nominal Rp Rp 6.000.000, jatuh tempo tanggal 5 November 2010, bank memperhitungkan diskonto 10%, jurnal tanggal 11 Oktober adalah

Jawaban: $24/360 \times 10\% \times \text{Rp } 6.000.000 = 40.000$

Kas (Debit) Rp 5.960.000

Beban bunga (Debit) 40.000

Piutang wesel didiskontokan (Kredit) Rp 6.000.000

Soal 28

- a. Jurnal pembayaran kembali piutang yang telah dihapuskan

Jawaban: Piutang dagang (D) beban kerugian piutang (K).

- b. Menjual barang dagangan secara tunai kepada CV Makmur sebesar Rp 2.000.000, jurnalnya

Jawaban : Kas (Debit) Rp 2.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 2.000.000

- c. Tanggal 10 Juni 2012 diterima tagihan dari Tn. Putra sebesar Rp 2.000.000 yang tagihan tersebut sebelumnya sudah dihapuskan, jurnalnya menggunakan metode tidak langsung

Jawaban: Tahap pertama memunculkan kembali piutang usaha yang telah dihapuskan

Piutang dagang (Debit) Rp 2.000.000

Cadangan penghapusan piutang (Kredit) Rp 2.000.000

Tahap kedua menerima piutang dagang

Kas (Debit) Rp 2.000.000

Piutang Dagang (Kredit) Rp 2.000. 000

Soal 29

- a. Jurnal pelunasan piutang

Jawaban: Kas (D) Piutang dagang (K).

- b. Jurnal khusus digunakan untuk mencatat transaksi yang

Jawaban: sering terjadi dan sejenis.

- c. Tanggal 9 juli diterima pelunasan barang dagangan sebesar Rp 3.000.000, dan mendapat potongan Rp 300.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 2.700.000

Potongan penjualan (Debit) Rp 300.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 3.000.000

Soal 30

- a. Tgl 2 Juni 2008 menjual barang A secara kredit kepada toko Manis senilai Rp.15.000.000,- Jawaban: Piutang dagang (D) Rp 15.000.000

Penjualan (K) Rp 15.000.000

- b. Jika dalam penjualan diterapkan syarat pembayaran 2/15, n/30 dan penjualan dilakukan tanggal 10 juni, maka batas akhir periode diskon adalah

Jawaban: 25 juni.

- c. Perusahaan menentukan besarnya Penyisihan Piutang Tak Tertagih adalah 0,5 % dari Penjualan Kredit. Adapun hasil Penjualan Kredit yang diperoleh selama tahun 2007 adalah Rp. 12.000.000.000. berapa penyisihan piutang tak tertagih?

Jawaban: $0,5\% \times 12.000.000 = 60.000.000$

Soal 31

- a. Tgl 9 Juni 2008 penerimaan kas pelunasan piutang Toko Pamulang Indah sebesar Rp.4.000.000,-

Jawaban: Kas (Debit) Rp 4.000.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 4.000.000

- b. Nilai jatuh tempo suatu barang dagang senilai Rp 300.000, hari diskonto mulai tanggal 26 Maret 2014 sampai tanggal jatuh tempo 30, dengan diskonto 10%, bagaimana perhitungan dan jurnalnya?

Jawaban: $\text{Diskonto} = 300.000 \times 10\% \times 36/360 = 3.000$

Uang yang diterima = $300.000 - 3.000 = 297.000$

Jurnalnya = Kas (Debit) Rp 297.000

Biaya bunga (Debit) Rp 3.000

Piutang wesel (Kredit) Rp 300.000

- c. Perusahaan menentukan besarnya Penyisihan Piutang Tak Tertagih adalah 0,5 % dari Penjualan Kredit. Adapun hasil Penjualan Kredit yang diperoleh selama tahun 2007 adalah Rp. 12.000.000.000. bagaimana jurnalnya?

Jawaban: beban piutang tak tertagih Rp 60.000.000

penyisihan piutang tak tertagih 60.000.000

Soal 32

- a. Tgl 10 Juni 2008 diterima pembayaran dari toko Manis sebesar Rp.6.000.000,-Jawaban: Kas (D) Rp 6.000.000

Piutang dagang (K) Rp 6.000.000

- b. Nota kredit adalah bukti transaksi yang dibuat oleh

Jawaban: penjual.

- c. Piutang dagang dari CV Bahagia sebesar Rp 8.000.000, sudah tidak dapat ditagih lagi maka, jurnalnya dalam metode tidak langsung?

Jawaban: Cadangan kerugian piutang (Debit) Rp 8.000.000

Piutang dagang (Kredit) Rp8.000.000

Soal 33

- a. Tgl 11 Juni 2008 penerimaan kas pelunasan piutang Toko Sinar Bahagia sebesar Rp.2.000.000,-

Jawaban: Kas (D) Rp 2.000.000

Piutang dagang (K) Rp 2.000.000

- b. Kolom yang digunakan untuk mencatat halaman jurnal disebut (

Jawaban: referensi

- c. Adanya itikad baik dari CV Ryu untuk membayar kembali utang dagangnya Rp 3.000.000 yang sudah dihapus, jurnalnya menggunakan metode tidak langsung?

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 3.000.000

Cadangan kerugian piutang (Kredit) Rp 3.000.000

Kas (Debit) Rp 3.000.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 3.000.000

Soal 34

- a. Tgl 20 Juni 2008 retur Penjualan barang B dari Toko Pamulang Indah sebesar Rp.75.000,-

Jawaban: Retur penjualan (D) RP 75.000

Piutang dagang (K) Rp75.000

- b. Pada tanggal 4 Mei 2010, PT. Permata menjual barang dagang kepada PT. Kurnia senilai Rp 5.500.000 dengan syarat 2/10, n/30. PT. Kurnia melunasi hutangnya pada tanggal 8 Mei 2010. Jurnalnya adalah

Jawaban: Tanggal 4 Mei 2010

Piutang dagang (Debit) Rp 5.500.000

Penjualan (Kredit) Rp 5.500.000

Tanggal 8 Mei 2010

Potongan = $2\% \times 5.500.000 = 110.000$

Kas (Debit) Rp 5.390.000

Potongan Penjualan (Debit) 110.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 5.500.000

- c. Dari Tn Danu membayar utang dagangnya sejumlah Rp 1.000.000, jurnalnya?

Jawaban: kas Rp 1.000.000

piutang dagang 1.000.000

Soal 35

- a. Tanggal 1 Juni 2013, PT. Amto menjual barang dagang senilai Rp 5.800.000 kepada PT. Permai. Tanggal 31 Juli 2013, Pt. Amto mengembalikan 50% Pt. Permai. Jurnalnya untuk PT. Amto adalah
Jawaban: Kas (Debit) Rp 5.800.000
Penjualan (Kredit) Rp 5.800.000
Retur penjualan (Debit) Rp 2.900.000
Kas (Kredit) Rp 2.900.000
- b. Selisih antara pendapatan dan beban disebut
Jawaban: laba/rugi.
- c. Dalam buku besar Toko Lestari pada tanggal 31 Desember 2009 terdapat penjualan sebesar Rp 47.500.000, berapa kerugian piutang tak tertagih dari 2% jumlah penjualan?
Jawaban: $2\% \times 47.500.000 = 950.000$

Soal 36

- a. Sumber pencatatan jurnal khusus adalah
Jawaban: bukti transaksi
- b. Tgl 27 Juni 2008 ada surat dari toko Manis mendapat ganti rugi dari perusahaan asuransi dan memberi kabar akan melunasi sisa tagihannya dan direalisasikan pembayarannya pada tanggal 29 Juli 2006, menggunakan metode langsung, jurnal untuk tanggal 29 Juli 2016 adalah
Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 2.500.00
Beban kerugian piutang (Kredit) Rp 2.500.000
Kas (Debit) Rp 2.500.000
Piutang dagang (Kredit) Rp 2.500.000
- c. Dalam buku besar Toko Lestari pada tanggal 31 Desember 2009 terdapat penjualan sebesar Rp 47.500.000, berapa kerugian piutang tak tertagih dari 2% jumlah penjualan jurnalnya?
Jawaban: $2\% \times 47.500.000 = 950.000$,
Kerugian piutang tak tertagih (Debit) Rp 950.000
Cadangan kerugian piutang (Kredit) Rp 950.000

Soal 37

- a. Tgl 29 Juni 2008 penerimaan kembali piutang yang telah dihapus Rp2.500.000,- , menggunakan metode tidak langsung, jurnalnya?
Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 2.500.000
Cadangan kerugian piutang (Kredit) Rp 2.500.000
Kas (Debit) Rp 2.500.000

Piutang dagang (Kredits) Rp 2.500.000

- b. Tanggal 8 Agustus diterima pembayaran barang dagangan sebesar Rpp 10.000.000 dan mendapat potongan Rp 2.500.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 7.500.000

Potongan penjualan (Debit) Rp 2.500.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 10.000.000

- c. Surat wesel adalah

Jawaban: surat perintah dari seseorang/badan (yang berpiutang) untuk membayar suatu jumlah tertentu pada tanggal tertentu kepada seseorang yang berutang.

Soal 38

- a. PD UD Makmur mempunyai wesel tagih dengan nominal Rp 500.000 tertanggal 1 Maret 2012, jangka waktu wesel 2 bulan, wesel tersebut berbunga sebesar 12% per tahun. Berapa nilai jatuh temponya

Jawaban: Nilai jatuh tempo= Nilai nominal + Bunga

$$300.000 + (12\% \times 2/12 \times 300.000)$$

$$300.000 + 6.000$$

$$306.000$$

- b. Spesialisasi akuntansi menurut profesi yang bersifat independen adalah

Jawaban: akuntansi publik

- c. Pendiskontoan wesel tidak berbunga disertai dengan hak regress akan dicatat dengan jurnal?

Jawaban: Kas (Debit)

Beban bunga (Debit)

Wesel tagih yang didiskontokan (Kredit)

Soal 39

- a. Jurnal pencatatan penghapusan piutang, metode tidak langsung

Jawaban: Cadangan Kerugian piutang (D) piutang dagang (K).

- b. Akun kas diberi nomor akun dengan kode 101, sistem yang digunakan dalam pemberian nomor akun tersebut adalah

Jawaban: sistem numeric

- c. Pada saat penarikan wesel dicatat dalam rekening

Jawaban: wesel tagih/ piutang wesel sisi debit

Soal 40

- a. Toko Wisma mempunyai wesel tagih dengan nominal Rp 700.000 tertanggal 1 Februari 2015, jangka waktu wesel adalah 3 bulan, wesel tersebut berbunga 10% per tahun. Berapa nilai jatuh temponya?

Jawaban: Nilai jatuh tempo = nilai nominal + bunga

$$700.000 + (10\% \times 3/12 \times 700.000)$$

$$700.000 + 17500$$

$$717.500$$

- b. Toko 165 menerima bunga dari bank BRI, maka transaksi tersebut dicatat dalam jurnal?

Jawaban: Kas (Debit)

Pendapatan bunga (Kredit)

- c. Tanggal 30 April 2008 terjadi transaksi pengembalian barang dagang kepada Toko Soraya karena cacat senilai Rp 100.000, jurnalnya

Jawaban: Retur Penjualan (Debit) Rp 100.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 100.000

Soal 41

- a. Jurnal penerimaan kas dari piutang yang telah dihapus

Jawaban: Kas (D) Piutang dagang (K).

- b. Dijual barang dagangan secara kredit senilai Rp 2.000.000 kepada Tn Ryan, jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 2.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 2.000.000

- c. Pada Tanggal 20 Januari 2015 perusahaan Amazon menjual barang dagangan kepada seorang pembeli seharga Rp 10.000.000 secara kredit dengan syarat 2/10, n/30. Jurnalnya adalah

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 10.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 10.000.000

Soal 42

- a. Kartu piutang biasanya berisi

Jawaban: Nama debitur, alamat, nomor telepon, tanggal transaksi piutang, daftar saldo awal penerimaan.

- b. Modal awal yang disetorkan 60.000.000, modal tambahan 200.000.000 sementara rugi yang diderita 50.000.000, serta prive 5.000.000, maka besarnya modal akhir

Jawaban: 205.000.000

- c. Rumus untuk mencari bunga

Jawaban: $\text{nominal} \times \text{tingkat bunga} \times \text{jangka waktu} / \text{jangka waktu pertahun}$.

Soal 43

- a. Wesel adalah

Jawaban: Janji tertulis tidak bersyarat dari suatu pihak kepada pihak lain untuk membayar sejumlah uang pada tanggal tertentu.

- b. Bukti transaksi yang harus disertai kwitansi adalah

Jawaban: cek

- c. Transaksi wesel PT Ribut pada tanggal 1 Januari 2011, PT Ribut menjual barang kepada PT Sabar dengan harga Rp 2.000.000. PT Saar menulis wesel dengan jatuh tempo 31 Desember 2012, dengan nilai rp 2.420.000 (bunga 10% pertahun). Jurnal tanggal 1 januari?

Jawaban: Piutang wesel (Debit) Rp 2.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 2.000.000

Soal 44

- a. Dikembalikan barang dagangan karena tidak sesuai pesanan senilai Rp 200.000 kepada PD Jaya, jurnalnya

Jawaban: Retur penjualan (Debit) Rp 200.000

Penjualan (Kredit) Rp 200.000

- b. Tanggap 16 Oktober 2014 diterima tagihan dari Toko Jaya sebesar Rp 3.500.000 yang tagihan sebelumnya sudah dihapuskan, jurnalnya menggunakan metode tidak langsung

Jawaban: Jurnal I memunculkan kembali piutang dagang yang telah dihapuskan

Piutang dagang (Debit) Rp 3.500.000

Cadangan penghapusan piutang (Kredit) Rp 3.500.000

Jurnal II menerima piutang dagang

Kas (Debit) Rp 3.500.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 3.500.000

- c. Transaksi wesel PT Ribut pada tanggal 1 Januari 2011, PT Ribut menjual barang kepada PT Sabar dengan harga Rp 2.000.000, dengan nilai rp 2.420.000 (bunga 10% pertahun). Jurnal untuk 31 Desember 2011?

Jawaban: Piutang bunga (Debit) Rp 200.000

Pendapatan bunga (Kredit) Rp 200.000

Soal 45

- a. Penjualan wesel kepada pihak bank disebut
Jawaban: Pendiskontoan wesel.
- b. Apabila dikeluarkan bukti transaksi berupa nota kredit, maka pencatatan yang dilakukan oleh pihak penjual adalah
Jawaban : retur penjualan dan piutang usaha.
- c. Tanggal 7 September diterima pembayaran barang dagangan sebesar Rp 6.500.000 dan mendapat potongan 15%, jurnalnya adalah
Jawaban: Kas (Debit) Rp 5.525.000
Potongan penjualan (Debit) Rp 975.000
Piutang dagang (Kredit) Rp 6.500.000

Soal 46

- a. Tanggal kapan wesel harus dilunasi yang ditulis dalam surat wesel disebut
Jawaban: Tanggal jatuh tempo wesel.
- b. Setelah melakukan pencatatan ke dalam jurnal, langkah selanjutnya adalah
Jawaban: memposting.
- c. Tanggal 2 Agustus 2011 Dijual barang dagang secara kredit kepada Toko Mataram Sakti senilai Rp Rp 20.000.000, jurnalnya?
Jawaban: piutang dagang Rp 20.000.000
penjualan 20.000.000

Soal 47

- a. Jumlah yang yang harus dibayar ditulis dalam surat wesel disebut
Jawaban: Nominal wesel.
- b. Jurnal untuk mencatat penjualan kredit adalah
Jawaban: Piutang dagang (Debit)
Penjualan (Kredit)
- c. Tanggal 5 September 2013 Penjualan kredit barang dagang kepada Toko Bedagan sebesar Rp 60.000.000, jurnalnya
Jawaban: piutang dagang Rp 60.000.000
penjualan Rp 60.000.000

Soal 48

- a. Bagi pihak yang menyerahkan surat wesel disebut
Jawaban: Utang wesel.
- b. Sumber penyusunan kartu piutang adalah
Jawaban : jurnal.

- c. Tanggal 6 Juni 2009 penjualan kredit barang dagang kepada Toko Asia sebesar Rp 80.000.000, jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 80.000.000
 penjualan 80.000.000

Soal 49

- a. Dalam saldo Toko Buku Cermat pada tanggal 31 Desember 2011, terdapat penjualan sebesar Rp 2.500.000, berapa kerugian piutang tak tertagih dari 5% jumlah penjualan?

Jawaban: $5\% \times 2.500.000.000 = 125.000$

- b. Tanggal 1 September PT. Damai menjual barang dagang senilai Rp 4.000.000 kepada PT. Nusa. Tanggal 31 Oktober PT. Damai mengembalikan 45% ke PT Nusa karena rusak, jurnal tanggal 31 Oktober adalah

Jawaban: Kas (Debit) Rp 1.800.000
 Retur Penjualan (Kredit) Rp 1.800.000
 $45\% \times 4.000.000 = 1.800.000$

- c. Tanggal 9 Agustus 2010 penerimaan kas pembayaran piutang Toko Bedagan sebesar Rp 40.000.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 4.000.000
 Piutang dagang (Kredit) Rp 40.000.000

Soal 50

- a. Dijual barang dagang secara tunai kepada Toko Makmur senilai Rp 350.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 350.000
 Penjualan (Kredit) Rp 350.000

- b. Setelah membuat kartu piutang

Jawaban: rekapitulasi.

- c. Tanggal 10 Mei 2015 diterima pembayaran dari Toko Mataram Sakti yang telah dihapuskan bulan April sebesar Rp 10.000.000, jurnalnya menggunakan metode tidak langsung

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 10.000.000
 Cadangan kerugian piutang (Kredit) Rp 10.000.000
Kas (Debit) Rp 10.000.000
 Piutang dagang (Kredit) Rp 10.000.000

Soal 51

- a. Piutang dagang senilai 180.000.000, taksiran kerugian piutang ditetapkan sebesar 3%, penyisihan kerugian piutang 900.000, saldo cadangan kerugian piutang adalah 0 berapa kerugian piutang?

Jawaban: $3\% \times 180.000.000 = 5.400.000$

- b. Dijual barang dagangan secara tunai sebesar Rp 3.300.000

Jawaban: Kas (Debit) Rp 3.300.000

Penjualan (Kredit) Rp 3.300.000

- c. Tanggal 11 oktober 2015 penerimaan kas pelunasan piutang atas barang dagangan yang dibeli dari Toko Asia sebesar Rp 40.000.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 40.000.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 40.000.000

Soal 52

- a. Dikembalikan barang dagang karena rusak senilai Rp 100.000, kepada Toko Wijaya

Jawaban: Retur Penjualan (Debit) Rp 100.000

Penjualan (Kredit) Rp 100.000

- b. Diterima pelunasan piutang dari CV Karto sebesar Rp 500.000 transaksi tersebut dicatat dalam jurnal

Jawaban: penerimaan kas

- c. Tanggal 15 November 2012 diterima pembayaran dari Toko Mataram Sakti senilai Rp 6.000.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 6.000.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 6.000.000

Soal 53

- a. Apa yang dimaksud Metode konvensional dalam prosedur pencatatan kartu piutang?

Jawaban: Penerapan metode konvensional tidak ada rekening kontrol untuk piutang, metode ini lebih cocok diterapkan di perusahaan kecil yang debeturnya tidak banyak.

- b. Diterima pelunasan piutang dari CV Karto sebesar Rp 500.000 jurnalnya

Jawaban: Kas (Kredit) Rp 500.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 500.000

- c. Tanggal 16 Mei penjualan kredit barang dagang kepada Toko Bedagan sebesar Rp 10.000.000, jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 10.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 10.000.000

Soal 54

- a. Metode Akun Buku Besar Piutang sebagai Rekening Kontrol adalah
Jawaban: Pada metode ini selain kartu piutang sebagai buku pembantu, dalam buku besar disediakan satu akun untuk mutasi secara keseluruhan.
- b. Dijual barang dagang kepada Firma “Arjuna” yaitu 50 unit A01 @Rp 12.000 dan 150 unit A02 @Rp 8.000 dengan syarat 2/10, n/30 jurnalnya
Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 1.800.000
 Penjualan (Kredit) Rp 1.800.000
- c. Tanggal 18 September penjualan kredit barang dagang kepada Toko Asia sebesar Rp 15.000.000, jurnalnya
Jawaban: piutang dagang Rp 15.000.000
 penjualan Rp 15.000.000

Soal 55

- a. Metode Posting Langsung dalam Kartu Piutang adalah
Jawaban: Bagian penagihan setiap hari membuat rekapitulasi total harga faktur untuk penjualan kredit yang terjadi pada hari yang bersangkutan.
- b. Dijual barang dagangan pada CV Bersatu yaitu 50 Unit A01 @Rp 12.000 dan 100 unit B02 @Rp 25.000 dengan syarat 2/10, n/30 transaksi tersebut dicatat dalam jurnal
Jawaban: Penjualan
- c. Tanggal 20 Maret 2013 retur penjualan barang dagang dari Toko Bedagan sebesar Rp 20.000.000, jurnalnya
Jawaban: Retur penjualan (Debit) Rp 20.000.000
 Piutang dagang (Kredit) 20.000.000

Soal 56

- a. Tujuan mengidentifikasi data debitur
Jawaban: Untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelancaran pembayaran,
- b. Dikembalikan barang dagangan kepada CV Bersatu 10 unit jenis B02 @25.000 karena rusak jurnalnya
Jawaban: retur penjualan Rp 250.000
 piutang dagang Rp 250.000
- c. Tanggal 21 Maret 2012 diterima laporan dari Toko Mataram Sakti bahwa telah terjadi kebakaran dan PT Harpindo memutuskan untuk menghapuskan piutang Toko Mataram Sakti sebesar Rp 4.000.000, jurnalnya menggunakan metode langsung
Jawaban: Beban kerugian piutang (Debit) Rp 4.000.000
 Piutang dagang (Kredit) Rp 4.000.000

Soal 57

- a. Konfirmasi saldo akhir bulan

Jawaban: Kelemahan bentuk ini apabila saldo piutang yang diinformasikan tidak sama dengan saldo menurut catatan debitur.

- b. Dikembalikan barang dagangan kepada CV Bersatu 10 unit jenis B02 @25.000 karena rusak transaksi tersebut dicatat dalam

Jawaban: jurnal umum.

- c. Tanggal 7 Oktober 2011, Tn. Baim menjual barang dagangan kepada TN. Dono senilai Rp 7.000.000 dengan syarat 5/15, n/30. Tn. Dono melunasi hutangnya pada tanggal 10 Oktober 2011, jurnalnya

Jawaban: Tanggal 7 Oktober 2011

 Piutang dagang (Debit) Rp 7.000.000

 Penjualan (Kredit) Rp 7.000.000

Tanggal 10 Oktober 2011

 (Potongan = $5\% \times 7.000.000 = 350.000$)

 Kas (Debit) Rp 665.000

 Potongan penjualan (Debit) Rp 350.000

 Piutang dagang (Kredit) Rp 7.000.000

Soal 58

- a. Konfirmasi Satuan

Jawaban: Dalam bentuk ini pernyataan piutang menginformasikan saldo awal bulan, mutasi dalam bulan yang bersangkutan, dan saldo akhir bulan.

- b. Dijual barang dagangan kepada PD Michu sebesar 2.500.000,00 dengan nomor faktur 221 syarat 2/10, n/30 jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 2.500.000

 Penjualan (Kredit) Rp 2.500.000

- c. 29 Agustus penerimaan uang tunai untuk melunasi piutang yang telah dihapus Rp 4.000.000 dari Toko Mataram Sakti, jurnalnya menggunakan metode langsung

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 4.000.000

 Beban kerugian piutang (Kredit) Rp 4.000.000

 Kas (Debit) Rp 4.000.000

 Piutang dagang (Kredit) Rp 4.000.000

Soal 59

- a. Konfirmasi faktur yang belum dibayar

Jawaban: Konfirmasi ini hanya menginformasikan faktur-faktur yang belum dibayar sampai dengan tanggal tersebut.

- b. Dijual barang dagang kepada PD Melati sebesar Rp 2.000.000,00 dengan syarat EOM nomor faktur 225 jurnalnya

Jawaban : Piutang dagang (Debit) Rp 2.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 2.000.000

- c. PD Nusantara tanggal 31 Desember 2010 terdapat: piutang dagang Rp250.000.000, cadangan kerugian piutang saldo kredit Rp 2.000.000, penjualan Rp 15.000.000. berapa besarnya taksiran kerugian piutang yang ditetapkan sebesar 0,5% dari total penjualan.

Jawaban: $0,5\% \times 15.000.000 = 7.500.000$

Soal 60

- a. Bentuk konfirmasi saldo ada

Jawaban: 3

- b. Dijual barang dagangan kepada PD Bara sebesar Rp 2.500.000,00 dengan syarat 2/10, n/30 nomor faktur 229 jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 2.500.000

Penjualan (Kredit) Rp 2.500.000

- c. PD Nusantara tanggal 31 Desember 2010 terdapat: piutang dagang Rp250.000.000, cadangan kerugian piutang saldo kredit Rp 2.000.000, penjualan Rp 15.000.000. berapa besarnya taksiran kerugian piutang yang ditetapkan sebesar 0,5% dari total penjualan, jurnalnya

Jawaban: Beban kerugian piutang (Debit) Rp 7.500.000

Cadangan kerugian piutang (Kredit) Rp 7.500.000

Soal 61

- a. Konfirmasi adalah

Jawaban: surat pernyataan yang berasal dari perusahaan kepada debitur, untuk memberitahukan secara langsung kepada akuntan publik yang memeriksa ikhtisar keuangannya, mengenai benar atau tidaknya saldo piutang pada tanggal tertentu.

- b. Dijual barang dagangan kepada PD Sukma sebesar Rp 500.000,00 dengan nomor faktur 230 dengan syarat EOM jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 500.000

penjualan Rp500.000

- c. Dalam neraca saldo PD Aneka jaya pada tanggal 31 Desember 2010, terdapat: piutang dagang Rp 37.200.000 dan cadangan kerugian piutang Rp 100.000 disebelah kredit, berapa beban kerugian piutang setelah dinaikkan 2% dari saldo piutang?

Jawaban: $2\% \times 37.200.000 - 100.000 = 644.000$

Soal 62

- a. Sebutkan jumlah surat konfirmasi?

Jawaban: Positif dan negatif

- b. Dijual barang dagangan kepada PD Sukma Rp 1.000.000,00 tunai jurnalnya

Jawaban: kas Rp 1.000.000

penjualan Rp 1.000.000

- c. Piutang dagang senilai Rp 15.000.000, taksiran kerugian piutang ditetapkan sebesar 10% dari piutang dagang, cadangan kerugian piutang 0. Berapa taksiran kerugian piutang?

Jawaban: $10\% \times 15.000.000 = 1.500.000$

Soal 63

- a. Konfirmasi positif

Jawaban: Surat konfirmasi yang dikirim oleh akuntan public kepada debitur untuk kemudian diminta mengirim balasannya kepada akuntan public.

- b. Diterima pelunasan dari PD Melati sebesar Rp 1.000.000,00 jurnalnya

Jawaban: kas Rp 1.000.000

piutang dagang Rp 1.000.000

- c. Dalam neraca saldo PD Aneka jaya pada tanggal 31 Desember 2010, terdapat: piutang dagang Rp 37.200.000 dan cadangan kerugian piutang Rp 100.000 sebelah kredit, cadangan kerugian piutang ditambah 2% dari saldo piutang?

Jawaban: $2\% \times 37.200.000 = 744.000$

Soal 64

- a. Konfirmasi negatif

Jawaban: surat konfirmasi yang dikirim oleh akuntan public kepada debitur untuk kemudian diminta mengirim balasannya langsung kepada akuntan public jika tidak setuju atas saldo dalam surat konfirmasi.

- b. Diterima sisa piutang dari PD Melati senilai Rp 1.000.000 jurnalnya

Jawaban: kas Rp 1.000.000

piutang dagang Rp 1.000.000

- c. Dalam neraca saldo PD Aneka jaya pada tanggal 31 Desember 2010, terdapat: piutang dagang Rp 37.200.000 dan cadangan kerugian piutang Rp 100.000 sebelah kredit, cadangan kerugian piutang ditambah 2% dari saldo piutang, jurnalnya

Jawaban: kerugian piutang tak tertagih Rp 644.000

cadangan kerugian piutang 644.000

Soal 65

- a. Sebutkan macam wesel

Jawaban: Wesel berbunga dan wesel tanpa bunga

- b. Diterima pengembalian barang dagangan dari PD Michu sebesar Rp 500.000,00 karena barang tidak sesuai dengan pesanan jurnalnya

Jawaban: retur penjualan Rp 500.000

piutang dagang Rp 500.000

- c. Dalam neraca saldo PD Aneka jaya pada tanggal 31 Desember 2010, terdapat: piutang dagang Rp 37.200.000 dan cadangan kerugian piutang Rp 100.000, berapa cadangan kerugian piutang final setelah ditambah 2% dari saldo piutang?

Jawaban: $2\% \times 37.200.000 = 744.000$

$744.000 + 100.000 = 844.000$

Soal 66

- a. Wesel berbunga adalah

Jawaban: Wesel yang mempunyai tingkat bunga yang sudah ditetapkan.

- b. 2 Juli diterima tagihan atas barang dagangan dari Ibrahim atas faktur no 01 sebesar Rp 500.000,00 jurnalnya

Jawaban: kas Rp 500.000

piutang dagang Rp 500.000

- c. Dijual barang dagangan senilai Rp 50.000 secara kredit ke Tn Ryan

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 50.000

Penjualan (Kredit) Rp 50.000

Soal 67

- a. Wesel tanpa berbunga

Jawaban: wesel yang bunganya sudah termasuk di dalam jumlah nominalnya sehingga bunga tidak dinyatakan secara eksplisit.

- b. 4 Juli Dijual tunai barang dagangan seharga Rp 1.000.000,00 jurnalnya

Jawaban: kas Rp 1.000.000

penjualan Rp 1.000.000

- c. Wesel berbunga adalah

Jawaban: wesel yang mempunyai tingkat bunga yang sudah ditetapkan.

Soal 68

- a. Dikembalikan barang dagangan kepada Toko Sejahtera karena tidak sesuai pesanan sebesar Rp 100.000, jurnalnya
Jawaban: Retur penjualan (Debit) Rp 100.000
 Piutang dagang (Kredit)
- b. 14 Juli dijual tunai barang dagangan Rp 1.100.000,00 jurnalnya
Jawaban: kas (Debit) Rp 1.100.000
 penjualan (Kredit) Rp 1.100.000
- c. Wesel tanpa bunga adalah
Jawaban: wesel yang bunganya termasuk di dalam jumlah nominalnya sehingga bunga tidak dinyatakan secara eksplisit

Soal 69

- a. Mendiskontokan wesel adalah
Jawaban: Meminjam uang ke bank dengan menggunakan wesel sebagai jaminan.
- b. Juli dijual barang - barang dagangan dengan kredit Toko Ananta seharga Rp 2.000.000,00 (faktur no 03) jurnalnya
Jawaban: piutang dagang Rp 2.000.000
 penjualan Rp 2.000.000
- c. Piutang wesel berbunga adalah
Jawaban: piutang wesel dimana debitur akan dikenai sejumlah bunga tertentu seperti yang tertera dalam lembar weselnya selama umur wesel.

Soal 70

- a. Rumus bunga (diskonto)
Jawaban: Nilai jatuh tempo x Tarif diskonto x Periode diskonto.
- b. Pada tanggal 31 Desember akun Penjualan menunjukkan saldo Rp 30.000.000 ditaksir piutang yang tidak tertagih 3% maka tafsiran penghapusan piutang adalah
Jawaban: $3\% \times 30.000.000 = 9.000.000$
- c. Semua jurnal dari transaksi penjualan barang dagang akan dibuat
Jawaban: kartu piutang

Soal 71

- a. Pada tanggal 5 September 2009, PT Satria menjual barang kepada Pd Candi dengan harga 36.000.000, syarat pembayaran n/30, jurnalnya
Jawaban: Piutang dagang (D) Rp 36.000.000

Penjualan (K) Rp 36.000.000

- b. Tanggal 1 Januari 2016 diterima pelunasan barang dagang sebesar Rp 2.000.000 dan mendapat potongan sebesar 35%, jurnalnya adalah

Jawaban: Kas (Debit) Rp 1.300.000

Potongan penjualan (Debit) Rp 700.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 2.000.000

- c. Saldo awal ataupun akhir piutang adalah

Jawaban: berada disisi (debit)

Soal 72

- a. Harga nominal wesel adalah

Jawaban: Jumlah uang yang harus dibayar pada saat jatuh tempo pelunasannya.

- b. Pada tanggal 10 Oktober 2012 debitur ABC mempunyai utang sebesar Rp 10.000.000 dan menyatakan tidak mampu membayar setelah piutang dihapuskan, jurnalnya menggunakan metode langsung adalah

Jawaban: beban kerugian piutang ABC Rp 10.000.000

piutang dagang ABC Rp 10.000.000

- c. Transaksi penjualan kredit menggunakan dokumen

Jawaban: faktur penjualan)

Soal 73

- a. Pada tanggal 10 september 2009, PT Satria menarik wesel atas PD Candi. Harga nominal wesel 36.000.000, jatuh tempo pembayaran tanggal 5 oktober 2009, jurnalnya

Jawaban: Piutang wesel (D) Rp 36.000.000

Piutang dagang (K) Rp 36.000.000

- b. Dalam buku besar Toko Mandiri pada tanggal 1 Desember 2016 terdapat penjualan sebesar Rp 100.000.000. berapa kerugian piutang tak tertagih dari 20% jumlah penjualan, jurnalnya adalah

Jawaban: $20\% \times 100.000.000 = 20.000.000$

Kerugian piutang tak tertagih (Debit) Rp 20.000.000

Cadangan kerugian piutang (Kredit) Rp 20.000.000

- c. Transaksi retur penjualan menggunakan dokumen

Jawaban: memo kredit

Transaksi penghapusan

Soal 74

- a. PD Mitra mempunyai wesel tagih dengan nominal Rp 750.000 tertanggal 1 April 2011, jangka waktu 4 bulan, wesel tersebut berbunga 18% per tahun. Berapa nilai jatuh temponya?

Jawaban: Nilai jatuh tempo = Nilai nominal + bunga

$$750.000 + (18\% \times 4/12 \times 750.000)$$

$$750.000 + 45.000$$

$$795.000$$

- b. Pada tanggal 4 Februari 2012 debitur Fani melunasi utangnya secara tunai sebesar Rp 10.000.000 jurnalnya

Jawaban: kas Rp 10.000.000

piutang dagang Rp 10.000.000

- c. Transaksi penghapusan piutang menggunakan dokumen

Jawaban: bukti memorial

Soal 75

- a. Apabila dalam surat wesel hanya mencantumkan harga nominal yang harus dibayar, tanpa memuat janji pembayaran bunga, maka wesel demikian disebut

Jawaban: Wesel tidak berbunga

- b. Pada tanggal 24 Desember 2015 debitur menyatakan tidak dapat melunasi hutangnya sebesar Rp 5.000.000 karena jatuh pailit dan kemudian piutang dihapuskan, maka jurnalnya menggunakan metode langsung

Jawaban: beban kerugian piutang Rp 5.000.000

$$\text{piutang dagang } 5.000.000$$

- c. Transaksi penerimaan kas dari piutang menggunakan dokumen

Jawaban: bukti kas masuk

Soal 76

- a. Perhitungan hasil penjualan wesel adalah

Jawaban: Nilai wesel pada tanggal jatuh tempo dikurangi dengan bunga (diskonto) yang diperhitungkan bank pembeli.

- b. Pada tanggal 27 Desember 2015 debitur menyatakan dapat melunasi hutangnya kembali karena usahanya perlahan dapat berjalan kembali yaitu sebesar 5.000.000, dan dilunasi pada tanggal 29 Desember 2015 maka jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 5.000.0000

Beban kerugian piutang (Kredit) Rp 5.000.000

Pelunasan: Kas (Debit) Rp 5.000.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 5.000.000

- c. Sebelum surat pernyataan piutang dikirim kepada debitur harus melakukan
Jawaban: konfirmasi piutang

Soal 77

- a. Masa bunga diskonto dihitung dari
Jawaban: Tanggal pendiskontoan sampai tanggal jatuh tempo wesel.
- b. Piutang dagang senilai Rp 50.000.000, taksiran kerugian piutang ditetapkan sebesar 4% dari piutang dagang, saldo cadangan kerugian piutang adalah 0. Berapa taksiran kerugian piutang?
Jawaban: $4\% \times 50.000.000 = 2.000.000$
- c. Konfirmasi yang diinformasikan kepada debitur hanya saldo akhir bulan saja disebut
Jawaban: konfirmasi piutang akhir bulan

Soal 78

- a. Pada tanggal 11 september 2009, PT Satria mendiskontokan wesel, harga nominal 36.000.000, jatuh tempo tanggal 5 oktober 2009. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa jumlah hari bank?
Jawaban: 24 hari
- b. Konfirmasi yang diinformasikan kepada debitur adalah saldo awal bulan disebut
Jawaban: konfirmasi satuan piutang
- c. piutang dagang senilai Rp 100.000.000, taksiran kerugian piutang ditetapkan sebesar 4% dari piutang dagang, saldo cadangan kerugian piutang adalah 0. Berapa kerugian piutang?
Jawaban: $4\% \times 100.000.000 = 4.000.000$

Soal 79

- a. Pada tanggal 11 september 2009, PT Satria mendiskontokan wesel, harga nominal 36.000.000, jatuh tempo tanggal 5 oktober 2009. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa harga tunai wesel?
Jawaban: Harga nominal wesel = 36.000.000
 $\text{Diskonto} = 24/360 \times 15\% \times 36.000.000 = 360.000$
Harga tunai wesel = 35.640.000
- b. nilai wesel pada tanggal 20 April 2015 sebesar 10.000.000, nilai wesel yang bersangkutan pada tanggal jatuh tempo pelunasannya 30 Mei, berbunga 9%. Berapa nilai wesel pada tanggal jatuh tempo?
Jawaban: harga nominal wesel = 10.000.000. masa bunga mulai dari 20 April – 30 Mei = 40 hari. Bunga wesel $40/360 \times 9\% \times 10.000.000 =$

100.000. nilai wesel pada tanggal jatuh tempo = $10.000.000 + 100.000 = 10.100.000$.

- c. Konfirmasi yang diinformasikan kepada debitur hanya faktur yang belum dibayar disebut

Jawaban: konfirmasi elemen terbuka.

Soal 80

- a. Tanggal pembayaran wesel ditagih disebut

Jawaban: tanggal jatuh tempo

- b. nilai wesel pada tanggal 2 Maret 2011 sebesar 10.000.000, nilai wesel yang bersangkutan pada tanggal jatuh tempo pelunasannya 1 Mei , berbunga 10%. Berapa hari masa bunga wesel?

Jawaban: 60 hari

- c. Pada tanggal 11 september 2009, PT Satria mendiskontokan wesel, harga nominal 36.000.000, jatuh tempo tanggal 5 oktober 2009. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Pada pihak PT Satria ingin melunasinya, berapa harga tunai weselnya

$$\text{Diskonto} = 24/360 \times 15\% \times 36.000.000 = 360.000$$

$$\text{Harga tunai wesel} = 35.640.000$$

Soal 81

- a. Laporan rekapitulasi piutang adalah

Jawaban: Sebuah laporan yang menggambarkan keadaan saldo piutang secara keseluruhan pada saat dilaporkan

- b. nilai wesel pada tanggal 2 Maret 2011 sebesar 10.000.000, nilai wesel yang bersangkutan pada tanggal jatuh tempo pelunasannya 6 April , berbunga 10%. Berapa nilai wesel pada tanggal jatuh tempo?

Jawaban: harga nominal wesel = 10.000.000. masa bunga 36 hari. Bunga wesel $36/360 \times 10\% \times 10.000.000 = 100.000$ nilai wesel pada tanggal jatuh tempo = $10.000.000 + 100.000 = 10.100.000$.

- c. Menjual barang dagang (pulpen) dan HPP sebesar Rp 17.000 secara kredit kepada pak Ali seharga Rp 19.500, jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 19.500

penjualan Rp 19.500

Soal 82

- a. Pada neraca, rekening cadangan kerugian piutang disajikan sebagai..

Jawaban: Pengurang piutang dagang

- b. 5 januari 2011 piutang wesel sebesar 5.000.000, tanggal jatuh tempo pelunasannya 5 Maret 2011, bunga 10%. Berapa bunga wesel?

Jawaban: harga nominal wesel = 5.000.000. masa bunga 60 hari. Bunga wesel $60/360 \times 6\% \times 5.000.000 = 50.000$.

- c. Menjual barang dagang (pulpen dan kalkulator) dengan HPP sebesar Rp 24.000 seharga Rp 28.000, dimana sebesar Rp 18.000 dibayar tunai dan sisanya akan dilunasi dalam waktu 2 bulan, jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 10.000

Kas (Debit) Rp 18.000

Penjualan (Kredit) Rp 28.000s

Soal 83

- a. Kerugian piutang dapat dicatat dengan metode

Jawaban: Penghapusan piutang dan cadangan kerugian piutang

- b. Pada tanggal 2 januari 2010, PT Putra mendiskontokan wesel, harga nominal 1.000.000, jatuh tempo 5 Mei 2010. Bank memperhitungkan diskonto 10%. Berapa jumlah hari bank?

Jawaban: 124 hari

- c. Menjual barang dagang dengan Hpp sebesar Rp40.000 seharga Rp46.000 ke Toko Cerdas. Dari jumlah tersebut toko cerdas membayar sebesar Rp21.000 secara tunai, dengan potongan sebesar Rp1.000 sementara sisanya akan dilunasi 2 bulan kemudian, jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 25.000

Kas (Debit) Rp 21.000

Penjualan (Kredit) Rp 46.000

Soal 84

- a. Konfirmasi saldo piutang sumber dana pokoknya dari

Jawaban: Kartu Piutang

- b. Pada tanggal 6 Agustus 2016 PT Putra mendiskontokan wesel, harga nominal 500.000, jatuh tempo 2 September 2010. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa jumlah hari bank?

Jawaban: 27 hari

- c. Menjual barang dagang dengan Hpp sebesar Rp4.400.000 secara kredit seharga Rp5.000 kepada pak harto, jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 5000

Penjualan (Kredit) Rp 5.000

Soal 85

- a. Daftar usia piutang dikelompokkan berdasarkan
Jawaban: Usia piutang
- b. Pada tanggal 1 Oktober 2016 PT Putra mendiskontokan wesel, harga nominal 1.200.000, jatuh tempo 15 Desember 2016. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa jumlah hari bank?
Jawaban: 75 hari
- c. Menerima pembayaran piutang dari pak Ali (3/1/13) sebesar Rp5.000, jurnalny
Jawaban: Kas (Debit) dan Rp 5000
Piutang dagang (Kredit) Rp 5.000

Soal 86

- a. Pengiriman surat pernyataan piutang bertujuan untuk
Jawaban: Mengetahui apakah besarnya piutang yang dicatat perusahaan sama dengan yang dicatat oleh debitur.
- b. Pada tanggal 5 Mei 2013, PT Tara mendiskontokan wesel, harga 10.000.000, jatuh tempo tanggal 4 Juni 2013. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa diskontonya?
Jawaban: $30/360 \times 15\% \times 10.000.000 = 125.000$
- c. Pada tanggal 15 Agustus 2010, PT Anugrah mendiskontokan wesel, harga nominal Rp 15.000.000, jatuh tempo tanggal 14 September. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Pada pihak PT Anugrah ingin melunasinya, berapa harga tunai weselnya?
Jawaban: Harga nominal wesel = 15.000.000
Diskonto = $30/360 \times 15\% \times 15.000.000$
187.500
Harga tunai wesel = 14.812.500

Soal 87

- a. Kartu piutang merupakan
Jawaban: Catatan akuntansi berupa buku pembantu yang berisi rincian piutang perusahaan kepada tiap-tiap pelanggannya
- b. Pada tanggal 5 Mei 2013, PT Tara mendiskontokan wesel, harga 10.000.000, jatuh tempo tanggal 4 Juni 2013. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa harga tunai wesel?
Jawaban: $30/360 \times 15\% \times 10.000.000 = 125.000$. harga tunai wesel = $10.000.000 - 125.000 = 9.875.000$
- c. Tanggal 3 November diterima pelunasan piutang dagang dari toko Salam Rp 3.000.000, jurnalnya
Jawaban: Kas Rp 3.000.000

piutang dagang Rp 3.000.000

Soal 88

- a. Bagaimana bentuk kartu piutang

Jawaban: gambar

- b. Pada tanggal 5 Mei 2013, PT Tara mendiskontokan wesel, harga 10.000.000, jatuh tempo tanggal 4 Juni 2013. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Bagaimana jurnalnya?

Jawaban: Kas 9.875.000 D, Beban bunga 125.000 D, Piutang wesel didiskontokan 10.000.000 K

- c. Tanggal 8 November diterima pelunasan piutang dagang dari toko prima Rp 5.000.000, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 5.000.000

piutang dagang Rp 5.000.000

Soal 89

- a. Pengelolaan kartu piutang dilakukan oleh

Jawaban: Bagian kartu piutang

- b. Pada tanggal 1 Oktober 2013, PT Putri mendiskontokan wesel, harga 300.000, jatuh tempo tanggal 1 November 2013. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa diskontonya?

Jawaban: $31/360 \times 15\% \times 10.000.000 = 3.875$.

- c. Tanggal 14 November dijual barang dagang secara tunai sebesar Rp 1.000.000 pada toko setya, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 1.000.000

penjualan Rp 1.000.000

Soal 90

- a. Fungsi penyusunan daftar saldo piutang adalah

Jawaban: Untuk mengetahui saldo piutang tiap debitur

- b. Pada tanggal 1 Oktober 2013, PT Putri mendiskontokan wesel, harga 300.000, jatuh tempo tanggal 1 November 2013. Bank memperhitungkan diskonto 15%. Berapa harga tunai wesel?

Jawaban: $31/360 \times 15\% \times 10.000.000 = 3.875$. harga tunai wesel = $300.000 - 3.875 = 296.125$

- c. 7 Maret 1991 Diterima kembali dari toko Sumba barang dagangan sebesar Rp. 25.000,00 karena rusak, jurnalnya

Jawaban: retur penjualan Rp 25.000

piutang dagang Rp 25.000

Soal 91

- a. Promes adalah

Jawaban: Surat pengakuan yang dibuat oleh yang berhutang kepada yang berpiutang/membayar sejumlah uang tertentu pada tanggal yang telah ditentukan

- b. Tanggal 30 Mei 2009 terjadi transaksi pengembalian barang dagang kepada Toko Samudra karena cacat senilai Rp 155.000, jurnalnya

Jawaban: Retur penjualan (Debit) Rp 155.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 155.000

- c. Diterima pelunasan piutang dari toko Mawar sebesar Rp. 350.000,00, jurnal

Jawaban: kas Rp 350.000

piutang dagang 350.000

Soal 92

- a. Tanggal 7 Juni 2015 penerimaan kas pembayaran piutang Toko Abadi sebesar Rp 2.500.000, jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) Rp 2.500.000

Piutang dagang (Kredit) Rp 2.500.000

- b. Dijual barang dagangan secara kredit senilai Rp 200.000 ke Tn Fajar, Jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 200.000

Penjualan (Kredit) Rp 200.000

- c. Diterima dari toko Melati pelunasan faktur tanggal 8 Maret 1991 sebesar Rp. 800.000,00, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 800.000

piutang dagang 800.000

Soal 93

- a. Piutang muka pembelian (persekot) adalah

Jawaban: Uang muka yang dibayarkan untuk pesanan surat barang yang akan dibeli

- b. Tanggal 11 September 2010, penjualan kredit atas barang dagang kepada Tn Sony sebesar Rp 2.500.000, jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 2.500.000

Penjualan (Kredit) Rp 2.500.000

- c. Diterima dari toko Sawu Rp. 625.000,00 sebagai pelunasan utangnya, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 625.000

piutang dagang Rp 625.000

Soal 94

- a. Contoh piutang penghasilan adalah
Piutang bunga dan piutang jasa
- b. Pada 1 November 2014 PT X setuju memberikan pinjaman kepada suatu perusahaan jika perusahaan tersebut setuju untuk menandatangani wesel senilai 500.000 dengan suku bunga 10% jangka waktu 3 bulan. Jurnalnya oleh PT Xs?

Jawaban: piutang wesel Rp 500.000

kas Rp 500.000

- c. Dijual barang dagang kepada UD Raden Mas sebesar Rp. 400.000 secara tunai, jurnalnya

Jawaban: kas Rp 400.000

penjualan 400.000

Soal 95

- a. Masalah-masalah akuntansi yang bersangkutan dengan piutang dagang adalah
Jawaban: Pengakuan piutang dagang, penilaian piutang dagang, pengalihan piutang dagang
- b. Pada tanggal 31 akun penjualan menunjukkan saldo Rp 15.000.000 ditaksir piutang yang tidak tertagih 15% maka tafsiran penghapusan piutang adalah

Jawaban: $15\% \times 15.000.000 = 2.250.000$

- c. Des 3 Dijual barang dagang kepada Toko Sentosa sebesar Rp. 6.000.000 secara kredit dengan syarat 2/10,n/30, jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 6.000.000

penjualan Rp 6.000.000

Soal 96

- a. Penghapusan piutang dilakukan jika terdapat bukti-bukti misalnya
Jawaban: Debitur meninggal dunia, debitur bangkrut, debitur melarikan diri
- b. Wesel dengan nominal 500.000 jangka waktu 3 bulan tertanggal 1 Januari 2014 didiskontokan pada 31 Januari dengan diskonto 10%. Jurnalnya?
Jawaban: periode diskonto 3 Bulan Februari – 1 April = 60 hari, diskonto $60/360 \times 10\% \times 500.000 = 8.333$, harga tunai wesel 491.667. Kas D 491.667, biaya bunga D 8.333, Piutang wesel pensiskontoan K 500.000

- c. Dijual Barang dagangan kepada Toko Budi sebesar Rp. 400.000 secara kredit dengan syarat n/10 EOM, jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 400.000

penjualan Rp 400.000

Soal 97

- a. Pada tanggal 20 juli 2015, PT PUTRA menerima cek dari PDSARI untuk pelunasan proes 60 hari, nominal RP 20.000.000,00 berbunga 15%, jatuh tempo tanggal 20 juli 2015. Berapa harga tunai promes

Jawaban: Harga nominal 20.000.000

Bunga $60/360 \times 15\% \times 20.000.000 = 500.000$

Harga tunai promes = harga nominal + bunga = 20.000.000 + 500.000 = 20.500.000

- b. Diterima promes dari debitur/langganan untuk pembayaran hutangnya dengan nilai 300.000. jangka waktu promes 60 hari. Jurnalnya?

Jawaban: Piutang wesel Rp 300.000

Piutang Rp 300.000

- c. Februari 17 Dijual barang dagangan secara kredit kepada Tuan Dika seharga Rp3.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/30 (J-022), jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 3.000.000

penjualan Rp 3.000.000

Soal 98

- a. Pada tanggal 20 juli 2015, PT PUTRA menerima cek dari PDSARI untuk pelunasan proes 60 hari, nominal RP 20.000.000,00 berbunga 15%, jatuh tempo tanggal 20 juli 2015. Bagaimana bunganya?

Jawaban: Harga nominal 20.000.000

Bunga $60/360 \times 15\% \times 20.000.000 = 500.000$

- b. Menarik wesel atas debitur, jatuh tempo 90 hari, dengan nominal 900.000. jurnalnya? Jawaban: Piutang wesel (Debit) Rp 900.000

Piutang (Kredit) Rp 900.000

- c. Febr 25 Dijual barang dagangan kepada PT Karya Jaya seharga Rp6.500.000,00 dengan syarat 3/15, n/45. (J-023), jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 6.500.000

Penjualan (Kredit)Rp 6.500.000

Soal 99

- a. Pada tanggal 30 September 2014. PT JOYO menjual promes 60 hari. Harga nominal promes Rp 10.000.000,00, berbunga 15%, jatuh tempo

tanggal 19 November 2014. Bank memperhitungkan suku bunga diskonto 18%. Berapa harga tunai promes?\\

Jawaban: Harga nominal promes 10.000.000

Bunga promes $60/360 \times 15\% \times 10.000.000 = 250.000$

Nilai promes pada tanggal jatuh tempo = harga nominal promes + bunga promes = 10.250.000

Diskonto untuk masa 30 September – 19 September = 50 hari @18% = $50/360 \times 18\% \times 10.250.000 = 256.250$

Harga tunai promes = nilai promes – diskonto = 9.993.750

- b. Dibeli barang dagangan seharga 1.500.000, atas pembelian tersebut diberikan aksep per 3 bulan. Jurnalnya?

Jawaban: Pembelian (Debit) Rp 1.500.000

Wesel bayar (Kredit) Rp 1.500.000

- c. Febr 29 Dijual barang dagangan kepada Tuan Rian seharga Rp6.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/30 (J-024), jurnalnya

Jawaban: piutang dagang Rp 6.000.000

penjualan Rp 6.000.000

Soal 100

- a. Februari 10 Dijual barang dagangan kepada Ny. Anindya seharga Rp4.000.000,00 syarat 2/15, n/30. (J-021), jurnalnya

Jawaban: Piutang dagang (Debit) Rp 4.000.000

Penjualan (Kredit) Rp 4.000.000

- b. Wesel dengan nominal 500.000 jangka waktu 3 bulan tertanggal 1 Januari 2014 didiskontokan pada 31 Januari dengan diskonto 10%. Jurnalnya?

Jawaban: periode diskonto 3 Bulan Februari – 1April = 60 hari, diskonto $60/360 \times 10\% \times 500.000 = 8.333$, harga tunai wesel 491.667.

Kas (Debit) 491.667

Biaya bunga (Debit) 8.333

Piutang wesel pensiskontoan (Kredit) 500.000

- c. Pada tanggal 30 September 2014. PT JOYO menjual promes 60 hari. Harga nominal promes Rp 10.000.000,00, berbunga 15%, jatuh tempo tanggal 19 November 2014. Bank memperhitungkan suku bunga diskonto 18%. Jurnalnya

Jawaban: Kas (Debit) 9.993.750

Beban bunga (Debit) 256.250

Piutang wesel didiskontokan (Kredit) 10.000.000

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG**

- I. Satuan Pendidikan** : SMK MUHAMMADIYAH I PRAMBANAN KLATEN
Kelas/Semester : X1 (Sebelas) / Ganjil
Program Studi Keahlian: Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Akuntansi
Pertemuan ke : 1-2
Durasi Pembelajaran : 4 jam @ 45 menit
- II. Standar Kompetensi** : Mengelola Kartu Piutang
- III. Kompetensi Dasar** : Mendeskripsikan Pengelolaan Kartu Piutang
- IV. Indikator** :
1. Dapat menyediakan Peralatan/perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang
 2. Dapat menjelaskan definisi piutang usaha
 3. Dapat menyiapkan dokumen/bukti transaksi piutang
- V. Tujuan Pembelajaran** :
- Setelah pembelajaran ini diharapkan :
1. Siswa mampu menyediakan Peralatan/perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang
 2. Siswa mampu menjelaskan definisi piutang usaha
 3. Siswa mampu menyiapkan dokumen/bukti transaksi piutang
- VI. Materi Ajar** :
1. Pengertian piutang
Piutang adalah hak atau tuntutan kepada pihak lain atas uang, barang, atau jasa.
 2. Jenis-Jenis Piutang

- a. Piutang dagang
 - b. Piutang non dagang
 - c. Piutang wesel
3. Peralatan dan Perlengkapan yang Diperlukan dalam Pengelolaan Piutang
- a. Buku jurnal penjualan sebagai tempat mencatat terjadinya piutang
 - b. Buku jurnal penerimaan kas untuk mencatat transaksi penerimaan piutang
 - c. Buku jurnal umum untuk mencatat transaksi penghapusan piutang dan retur penjualan
 - d. Formulir daftar saldo piutang
 - e. Formulir daftar usia piutang
 - f. Formulir surat penagihan piutang yang telah jatuh tempo
 - g. Formulir surat pernyataan piutang untuk konfirmasi saldo piutang pada tiap debitur
 - h. Peralatan dan perlengkapan kantor yang digunakan untuk kegiatan menulis, menghitung, mengarsipkan dan kegiatan *clerical* lainnya.
4. Dokumen Transaksi Piutang
- a. Faktur penjualan
Faktur penjualan digunakan sebagai dasar pencatatan atas terjadinya transaksi penjualan secara kredit atau sebagai bukti transaksi terjadinya piutang.
 - b. Bukti penerimaan kas
Digunakan sebagai dasar pencatatan berkurangnya piutang dari transaksi pelunasan piutang oleh pelanggan sebagai bukti penerimaan piutang.
 - c. Memo Kredit
Memo kredit dalam pencatatan piutang digunakan sebagai dasar pencatatan retur penjualan atau pengurangan harga faktur yang diterima dari pelanggan.
 - d. Bukti Memorial
Bukti memorial adalah dokumen sumber untuk dasar pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum.

VII. Metode Pembelajaran :

- 1. Diskusi
- 2. Ceramah
- 3. Tanya jawab
- 4. Permainan Ular Tangga Akuntansi
- 5. Penugasan

VIII. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 1

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> Guru membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin siswa untuk berdoa. Guru menanyakan kabar siswa, dan memeriksa kehadiran siswa. Apersepsi, guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dan yang berhubungan dengan materi pokok yang akan diberikan. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru menyampaikan arti penting materi mengenai piutang dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan piutang dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang. Siswa dapat bertanya terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Guru memberikan poin tambahan kepada siswa yang bertanya. Guru membagi siswa kedalam 9 kelompok yang masing-masing kelompok terdapat 3 orang siswa. Dan satu kelompok itu menjadi satu tim untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan Permainan Ular Tangga Akuntansi. Dari setiap kelompok sudah ada aturan permainannya sendiri, tinggal siswa menjalankan permainannya sendiri sesuai aturan yang sudah disepakati kelompok tersebut. Setiap angka yang tertera di permainan ular tangga akuntansi memiliki soal yang harus dijawab oleh semua siswa sesuai bidak siswa tersebut terdapat 	70 menit

	<p>diangka berapa.</p> <p>7) Siswa sama-sama memulai permainan melalui start, setiap soal yang dapat dijawab memiliki skor 10 tapi bila siswa tidak bisa menjawab mendapatkan point -5 dan bidaknya mundur 1 langkah.</p> <p>8) Permainan ini digunakan untuk melihat tingkat pemahaman siswa serta motivasi belajarnya siswa bila menggunakan media pembelajaran</p> <p>9) Pemain yang menjacap finish terlebih dahulu menjadi pemenang permainan ular tangga akuntansi, tetapi bila pemain tidak ada yang mencapai finish, menggunakan nilai skor yang paling tinggi disebut sebagai pemenang dalam permainan ular tangga akuntansi.</p> <p>b. Elaborasi</p> <p>Guru menanyakan materi terkait piutang dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa. Dan guru menanyakan tentang materi dalam permainan ular tangga akuntansi tersebut sudah dipahami.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>1) Guru melakukan penguatan atas jawaban siswa</p> <p>2) Guru menanyakan kepada siswa apakah semua siswa telah memahami materi yang disampaikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dimengerti.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Kesimpulan</p> <p>Guru membuat kesimpulan atau rangkuman secara garis besar materi yang telah disampaikan.</p> <p>b. Tindak Lanjut</p> <p>Guru memberikan penugasan secara individu, selanjutnya guru menyampaikan materi pertemuan yang akan datang dan menutup pelajaran dengan doa dan salam</p>	10 menit

Pertemuan 2

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
----	--------------------	---------------

1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> Guru membuka proses pembelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin siswa untuk berdoa. Guru menanyakan kabar siswa, dan memeriksa kehadiran siswa. Apersepsi, guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dan yang berhubungan dengan materi pokok yang akan diberikan. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru menyampaikan arti penting materi mengenai dokumen transaksi piutang. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> Eklporasi <ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan piutang dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pengelolaan piutang. Siswa dapat bertanya terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Guru memberikan poin tambahan kepada siswa yang bertanya. Guru membagi siswa kedalam 9 kelompok yang masing-masing kelompok terdapat 3 orang siswa. Dan satu kelompok itu menjadi satu tim untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan Permainan Ular Tangga Akuntansi. Dari setiap kelompok sudah ada aturan permainanya sendiri, tinggal siswa menjalankan permainanya sendiri sesuai aturan yang sudah disepakati kelompok tersebut. Setiap angka yang tertera di permainan ulat tangga akunatansi memiliki soal yang harus dijawab oleh semua siswa sesuai bidak siswa tersebut terdapat diangka berapa. Siswa sama-sama memulai permainan melalui start, setiap soal yang dapat dijawab memiliki skor 10 tapi bila siswa tidak bisa menjawab mendapatkan point -5 dan bidaknya mundur 1 langkah. Permainan ini digunakan untuk melihat tingkat pemahaman siswa serta motivasi belajarnya siswa 	70 menit

	<p>bila menggunakan media pembelajaran</p> <p>9) Pemain yang menjacap finish terlebih dahulu menjadi pemenang permainan ular tangga akuntansi, tetapi bila pemain tidak ada yang mencapai finish, menggunakan nilai skor yang paling tinggi disebut sebagai pemenang dalam permainan ular tangga akuntansi.</p> <p>b. Elaborasi</p> <p>Guru menanyakan materi terkait dokumen transaksi piutang kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa. Dan guru menanyakan tentang materi dalam permainan ular tangga akuntansi tersebut sudah dipahami.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>1) Guru melakukan penguatan atas jawaban siswa</p> <p>2) Guru menanyakan kepada siswa apakah semua siswa telah memahami materi yang disampaikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dimengerti.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Kesimpulan</p> <p>Guru membuat kesimpulan atau rangkuman secara garis besar materi yang telah disampaikan.</p> <p>b. Tindak Lanjut</p> <p>Guru memberikan penugasan secara individu, selanjutnya guru menyampaikan materi pertemuan yang akan datang dan menutup pelajaran dengan doa dan salam</p>	10 menit

IX. Sumber Belajar

- Hendi Somantri. (2004). *Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang SMK Tingkat 1*. Bandung: Armico.
- Toto Sucipto, Moelyati, dan Sumardi. (2009). *Akuntansi 1 untuk SMK Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Sumber lain (buku, internet) yang relevan.

X. Alat dan Media Belajar

- Power Point

2. Laptop dan LCD
3. Papan tulis
4. Spidol

XI. Penilaian :

1. Jenis/teknik penilaian:

- a. Pengetahuan : Tes tertulis
- b. Keterampilan : Praktek mengerjakan latihan soal
- c. Sikap : Observasi

2. Bentuk instrumen

No	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap	Pengamatan: <ol style="list-style-type: none"> a. Motivasi internal dan rasa ingin tahu yang besar serta pantang menyerah terhadap materi maupun tugas yang diberikan oleh guru b. Bertanggungjawab, disiplin, mandiri, kreatif, percaya diri dan jujur akan tugas yang diberikan 	Selama kegiatan pembelajaran (bagian inti)
2	Pengetahuan	Tes tertulis terkait dengan materi yang sedang dibahas	Saat pembelajaran sudah selesai
3	Keterampilan	ketepatan peserta didik dalam menyelesaikan masalah setiap tugas praktek yang diberikan oleh guru	Saat pembelajaran sudah selesai

Format Penilaian Hasil Pembelajaran

No	Nama Siswa	Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	
				1	2

Keterangan:

Sikap

- 1) Indikator motivasi internal, rasa ingin tahu dan pantang menyerah.
 - a. Skor 1 : kurang baik *jika* sama sekali tidak mempunyai motivasi internal, rasa ingin tahu dan pantang menyerah terhadap materi dan tugas yang diberikan oleh guru.
 - b. Skor 2 : baik *jika* sudah ada motivasi internal, rasa ingin tahu dan pantang menyerah terhadap materi dan tugas yang diberikan oleh guru tetapi masih belum konsisten.
 - c. Skor 3 : sangat baik *jika* sudah ada motivasi internal, rasa ingin tahu dan pantang menyerah terhadap materi dan tugas yang diberikan oleh guru secara terus menerus dan konsisten.
- 2) Bertanggungjawab, disiplin, mandiri, kreatif, percaya diri dan jujur.
 - a. Skor 1: kurang baik *jika* sama sekali tidak tanggung jawab, disiplin, mandiri, kreatif, percaya diri dan jujur dalam mengerjakan tugas.
 - b. Skor 2: baik *jika* adanya rasa tanggung jawab, disiplin, mandiri, kreatif, percaya diri dan jujur dalam mengerjakan tugas tetapi belum konsisten.
 - c. Skor 3: sangat baik *jika* sudah menunjukkan rasa tanggung jawab, disiplin, mandiri, kreatif, percaya diri dan jujur dalam mengerjakan tugas secara terus menerus dan konsisten.

Keterampilan

Indikator terampil mampu mendeskripsikan pengelolaan piutang pada latihan soal dengan benar:

- 1) Skor 1: kurang terampil *jika* sama sekali tidak dapat mendeskripsikan pengelolaan piutang dengan benar
- 2) Skor 2: terampil *jika* menunjukkan usaha untuk mendeskripsikan pengelolaan piutang
- 3) Skor 3: sangat terampil *jika* menunjukkan adanya pemahaman dalam mendeskripsikan pengelolaan piutang dengan menerapkannya ke dalam soal latihan dengan benar.

Soal 1

- a. Apa yang dimaksud dengan piutang?

Jawaban: Hak atau tuntutan kepada pihak lain atas uang, barang dan jasa.

- b. Piutang dagang yang menggunakan format wesel disebut

Jawaban: piutang wesel

- c. Buku pembantu untuk mencatat mutasi piutang setiap debitur adalah

Jawaban: kartu piutang

Soal 2

- a. Piutang dikelompokkan menjadi , sebutkan!

Jawaban: Piutang dagang, piutang non dagang/ piutang lain-lain, piutang wesel.

- b. Pernyataan piutang adalah

Jawaban: formulir yang menyajikan jumlah, kewajiban debitur pada tanggal tertentu dan disertai dengan rinciannya.

- c. Penjualan kredit akan mempengaruhi?

Jawaban: menambah piutang

Soal 3

- a. Piutang dagang adalah

Jawaban: Tagihan perusahaan kepada pelanggan sebagai akibat adanya penjualan barang atau jasa secara kredit.

- b. Apa fungsi rekening kontrol dalam piutang?

Jawaban: digunakan untuk meringkas data mutasi dan saldo piutang kepada semua debitur..

- c. Dokumen yang digunakan untuk mencatat terjadinya piutang adalah

Jawaban: faktur.

Soal 4

- a. Piutang kepada karyawan perusahaan, direksi perusahaan, dan piutang kepada cabang-cabang perusahaan disebut

Jawaban: piutang non dagang/piutang lain-lain

- b. Dokumen yang digunakan sebagai dasar penerapan penghapusan piutang adalah Jawaban memo kredit.

- c. Piutang pendapatan adalah

Jawaban: pendapatan yang seharusnya sudah menjadi hak perusahaan, tetapi belum diterima pembayarannya..

Soal 5

- a. Kolom debit dalam kartu piutang menunjukkan sebagai transaksi?

Jawaban: penerimaan kas

- b. Tagihan kepada pihak lain yang terjadi karena adanya penghasilan yang semestinya sudah diterima tetapi kenyataanya baru akan diterima dimasa yang akan datang disebut Jawaban: piutang biaya.
- c. Piutang wesel adalah
Jawaban: Piutang yang lebih formal dibandingkan piutang dagang karena didalamnya memerlukan perjanjian tertulis debitur kepada kreditur untuk membayar sejumlah uang yang tercantum dalam surat janji tersebut pada waktu tertentu di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 08 Maret 2017

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran,

Peneliti

Nurhayati, S.Pd
NBM. 957.658

Aprilia Wahyu Mardhani
Nim: 13803241044

Lampiran 4. Angket Ahli Materi

Lembar Penilaian Media untuk Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular
Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI
Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
2016/2017.

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Keuangan

Kompetensi : Mengelola Kartu Piutang

Peneliti : Aprilia Wahyu Mardhani

Ahli Materi :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	= 5
Setuju	= 4
Ragu-ragu	= 3
Tidak setuju	= 2
Sangat tidak setuju	= 1

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

A. Penilaian untuk Ahli Materi Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi					
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
4	Kesesuaian materi dengan teori pembelajaran					
5	Kesesuaian dengan konsep materi yang dipelajari					
6	Kesesuaian dengan materi pembelajaran					
7	Kesesuaian materi dengan indikator					
8	Menjadi dorongan atau stimulus dalam belajar					
9	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media permainan ular tangga akuntansi					
10	Keefektifan media untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi					
11	Kesesuaian materi dengan materi yang diajarkan					
12	Kesesuaian materi dengan konsep pelajaran					
13	Kelengkapan cakupan soal					
14	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
15	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami					
16	Kesesuaian ilustrasi soal dengan isi materi sehingga mudah dipahami					
17	Keruntutan penyajian soal					
18	Soal yang disajikan sesuai urutan materi					
19	Soal yang disajikan mudah dipahami					
20	Jawaban yang diberikan mudah dipahami					
21	Pemberian umpan balik terhadap hasil					

	evaluasi					
--	----------	--	--	--	--	--

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. 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)

Yogyakarta, 2016
Ahli Materi

(.....)

Lampiran 5. Angket Ahli Media

Lembar Penilaian Media untuk Ahli Media

**LEMBAR EVALUASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA AKUNTANSI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular
Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI
Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
2016/2017.

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Keuangan
Kompetensi : Mengelola Kartu Piutang
Peneliti : Aprilia Wahyu Mardhani
Ahli Media :

Pentunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek sinematografi, aspek usabilitas, dan aspek komunikasi audio visual.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga ini
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	= 5
Setuju	= 4
Ragu-ragu	= 3
Tidak setuju	= 2
Sangat tidak setuju	= 1

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

A. Penilaian untuk Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Menjalankan permainan ular tangga akuntansi					
2	Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga akuntansi					
3	Menggambarkan materi yang dipelajari					
4	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
5	Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran					
6	Keefisienan dalam pengembangan media pembelajaran					
7	Mudah dikelola					
8	Mudah dalam pemakaian					
9	Mudah dalam penyimpanan					
10	Tingkat keunikan media					
11	Pemberian contoh/gambaran materi					
12	Dapat digunakan kembali					
13	Mudah dalam memainkan					
14	Hurufnya mudah dibaca					
15	Pemilihan font dalam soal					
16	Tampilan gambar disajikan					
17	Keseimbangan proporsi gambar					
18	Pemilihan gambar menarik					
19	Gambar tidak mengganggu soal					
20	Pengaturan tata letak gambar sesuai					

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

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

Yogyakarta, 2016
Ahli Media

(.....)

Lampiran 6. Angket Guru SMK

Lembar Penilaian Media untuk Guru Akuntansi SMK

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Progran	: Siswa Kelas XI Keuangan
Kompetensi	: Mengelola Kartu Piutang
Peneliti	: Aprilia Wahyu Mardhani
Guru Pengampu	: Nurhayati, S.Pd

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan media, aspek pengoperasian media, dan aspek kemanfaatan
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju	= 5
Setuju	= 4
Ragu-ragu	= 3
Tidak setuju	= 2
Sangat tidak setuju	= 1

5. Komentar Saudara/i dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara/i untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kejelasan bahasa dalam menyampaikan materi					
2	Penggunaan bahasa dalam soal di setiap kotak permainan					
3	Penggunaan istilah					
4	Kombinasi warna latar					
5	Warna secara keseluruhan menarik					
6	Kesesuaian tata letak ular dan tangga					
7	Background awal menarik					
8	Kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
9	Kesesuaian dengan indikator					
10	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
11	Kedelasan materi tentang mengelola kartu piutang					
12	Ketepatan peilihan gambar yang terkait dengan materi mengelola kartu piutang					
13	Penggunaan media dapat dilakukan secara mudah					
14	Penggunaan media digunakan di dalam dan di luar kelas					
15	Memberikan dorongan untuk terus belajar					
16	Memberikan hasrat untuk mendapatkan nilai yang baik					
17	Soal dapat dipahami					

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. 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)

Yogyakarta, 2017
Guru Akuntansi SMK

(.....)

Lampiran 7. Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI

PENGANTAR

Kepada:

Siswa-siswi kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

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 Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah1 Prambanan Klaten Tahun ajaran 2016/2017”.

Angket ini dimaksudkan untuk mengukur motivasi teman-teman dalam mengikuti pembelajaran akuntansi pada kompetensi mengelola kartu piutang. Oleh karena itu, jawaban 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 semua, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Aprilia Wahyu Mardhani

I. Identitas responden

Nama :

Jenis Kelamin :

II. Petunjuk

1. Tuliskan terlebih dahulu identitas Saudara/i pada halaman yang telah sediakan.
2. Isilah dengan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Saudara/I, dengan memberi tanda *check list* (√)
Sangat Setuju (SS) / Selalu (SL)
Setuju (S) / Sering (S)
Tidak Setuju (TS) / Kadang-kadang (KK)
Sangat Tidak Setuju (STS) / Tidak Pernah (TP)

3. Jawablah dengan sejujur-jujurnya dan terimakasih

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	S	KK	TP
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru				
		SS	S	TS	STS
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh				
3	Saya tidak merasa bosan jika guru menjelaskan materi kartu piutang dengan berceramah saja				
4	Saya tidak merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru				
5	Saya tidak suka menunda-nunda waktu belajar				
6	Saya berusaha agar nilai akuntansi saya baik				
7	Saya belajar atas niat sendiri bukan karena disuruh				
8	Saya mengerjakan sendiri setiap tugas yang diberikan guru				
9	Saya yakin bisa mengerjakan soal-soal akuntansi dengan belajar sungguh-sungguh				
10	Saya bisa memahami materi akuntansi				
11	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM				
12	Pemberiaan motivasi dari guru penting agar saya lebih semangat belajar				
13	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.				
14	Saya selalu mengobrolkan				

	materi saat mengerjakan tugas dari guru				
15	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki				
		SL	S	KK	TP
16	Saya belajar akuntansi menggunakan media pembelajaran				
17	Saya belajar dengan kelompok belajar atau beberapa teman saya				

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULARTANGGA AKUNTANSI

PENGANTAR

Kepada:

Siswa-siswi kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

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 Permainan Ulat Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun ajaran 2016/2017”.

Angket ini dimaksudkan untuk mengukur motivasi teman-teman dalam mengikuti pembelajaran akuntansi pada kompetensi dana kas kecil. Oleh karena itu, jawaban 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 semua, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Aprilia Wahyu Mardhani

I. Identitas responden

Nama :

Jenis Kelamin :

II. Petunjuk

1. Tuliskan terlebih dahulu identitas Saudara/i pada halaman yang telah sediakan.
2. Isilah dengan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Saudara/I, dengan memberi tanda *check list* (✓)
Sangat Setuju (SS) / Selalu (SL)
Setuju (S) / Sering (S)
Tidak Setuju (TS) / Kadang-kadang (KK)
Sangat Tidak Setuju (STS) / Tidak Pernah (TP)

3. Jawablah dengan sejujur-jujurnya dan terimakasih

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL	S	KK	PP
1	Saya berusaha menjawab soal yang tertera di media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi				
		SS	S	TS	STS
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh yang ada di ular tangga akuntansi				
3	Saya tidak merasa bosan jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi				
4	Saya tidak merasa bosan jika setiap pertemuan belajar menggunakan media pembelajaran				
5	Saya tidak suka menunda-nunda waktu belajar bila menggunakan media pembelajaran				
6	Saya berusaha agar nilai akuntansi saya baik dengan dibantu media pembelajaran				
7	Saya belajar atas niat sendiri bukan karena disuruh				
8	Saya mengerjakan sendiri setiap tugas yang diberikan guru dibantu dengan media pembelajaran				
9	Saya yakin bisa mengerjakan soal-soal akuntansi dengan belajar sungguh-sungguh di dalam media pembelajaran				
10	Saya bisa memahami materi akuntansi yang ada di media pembelajaran				

11	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM saat menggunakan media pembelajaran				
12	Pemberiaan motivasi dari guru penting agar saya lebih semangat belajar				
13	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi di bantu dengan media pembelajaran				
14	Saya selalu mengobrolkan materi saat mengerjakan tugas dari guru				
15	Saya yakin dengan kemampuan yang saya miliki untuk menjawab soal yang ada di media pembelajaran				
		SL	S	KK	TP
16	Saya belajar akuntansi menggunakan media pembelajaran				
17	Saya belajar dengan kelompok belajar atau beberapa teman saya dengan media pembelajaran				

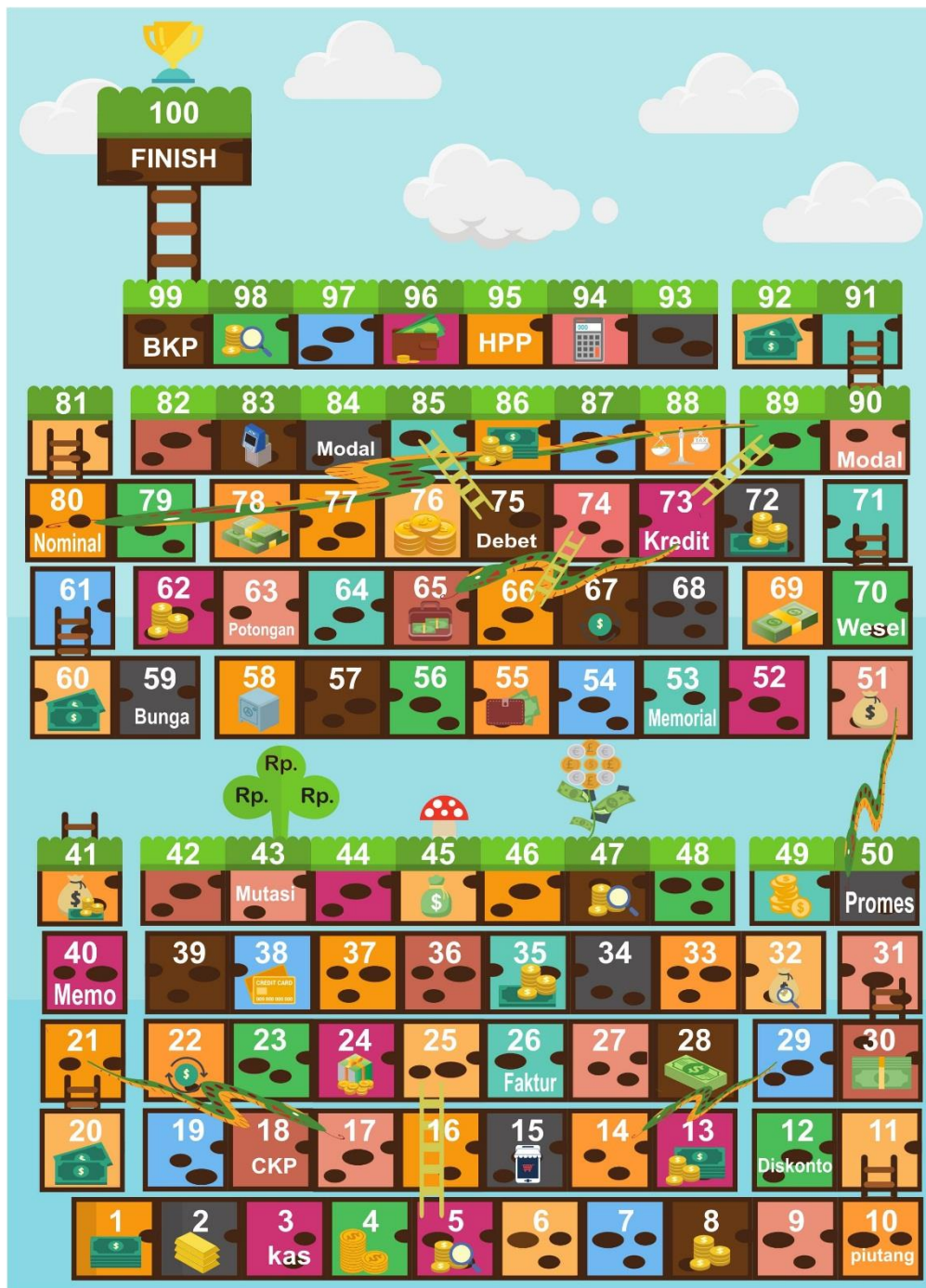
TAHAP DEVELOPMENT

Lampiran 8. Ular tangga

Lampiran 9. Kartu Motivasi

Lampiran 10. Peraturan



Lampiran 8. Papan Permainan Ular Tangga
Akuntansi



Lampiran 9. Kartu Motivasi



Lampiran 10. Peraturan

**PETUNJUK PERMAINAN**

1. Permainan ini dimainkan antara 3 orang
Bila permainan dilakukan oleh 3 orang, maka yang menjadi pemain 2 orang dan 1 orang menjadi juri.
2. Juri tugasnya adalah mencatat skor yang diperoleh tiap pemain dari soal yang bisa dijawab, dan membacakan soal dan jawaban yang tepat dari soal yang diperoleh tiap pemain.
3. Setiap mendapatkan 1 bidak dan wajib dijalkannya.
4. Setiap pemain wajib menjalankan bidaknya secara bergantian dengan teman satu timnya, urutan yang menjalankan bidaknya sesuai peraturan setiap kelompok permainanya.
5. Semua pemain ular tangga sama-sama memulai permainanya dari kotak start.
6. Setiap pemain melemparkan 2 buah dadunya secara bergantian, dan pemain melangkah dari kotak ke kotak sesuai angka yang muncul dari dadu yang telah dilemparkan.
Bila dadu menunjukkan angka yang sama harus melemparkan dadunya kembali, maka dadu pada lemparan kedualah yang berlaku untuk menjalankan bidaknya.
7. Bila pemain berada di kotak tangga maka pindahkan bidaknya tersebut naik.
8. Bila pemain berada di kotak ekor ular, pemain harus memindahkan bidaknya sesuai kotak kepala ular itu berada.
9. Setiap pemain yang berhenti di setiap kotak harus menjawab pertanyaan sesuai dengan soal yang ada di angka bidak itu berdiri, serta setiap soal akan dibacakan juri sebanyak 3x dan pemain diberi waktu 30 detik untuk menjawab soal teori dan 60 detik untuk menjawab soal praktek.
10. Setiap soal itu mempunyai point +10 bila pemain itu bisa menjawab dengan benar, tetapi bila salah menjawab soalnya akan di -5.
11. Jika pemain salah dalam menjawab soal maka juga harus mundur satu langkah bidaknya.
12. Bila pemain mendapatkan point -5 sebanyak 5 kali, pemain berhak mendapatkan Kartu Motivasi.
13. Kartu Motivasi tersebut berfungsi bila pemain tidak bisa menjawab dapat menukarkan Kartu Motivasinya tersebut tanpa harus mengurangi skornya, tetapi pemain harus mencoba menjawab terlebih dahulu.

Bila permainan telah selesai dengan batas waktu yang ditentukan. Juri menjumlahkan skor dari setiap pemain. Pemain yang mendapatkan skor tertinggi

TAHAP IMPLEMENTATION

Lampiran 11. Lembar Penilaian Ahli Media

Lampiran 12. Lembar Penilaian Ahli Materi

Lampiran 13. Lembar penilaian guru SMK,

Lampiran 11. Penilaian Media untuk Ahli Materi

Lembar Penilaian Media untuk Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular
Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI
Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
2016/2017.

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Keuangan

Kompetensi : Mengelola Kartu Piutang

Peneliti : Aprilia Wahyu Mardhani

Ahli Materi :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju = 5
Setuju = 4
Ragu-ragu = 3
Tidak setuju = 2
Sangat tidak setuju = 1

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

A. Penilaian untuk Ahli Materi Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	✓				
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
4	Kesesuaian materi dengan teori pembelajaran	✓				
5	Kesesuaian dengan konsep materi yang dipelajari	✓				
6	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	✓				
7	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
8	Menjadi dorongan atau stimulus dalam belajar	✓				
9	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media permainan ular tangga akuntansi	✓				
10	Keefektifan media untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi	✓				
11	Kesesuaian materi dengan materi yang diajarkan	✓				
12	Kesesuaian materi dengan konsep pelajaran	✓				
13	Kelengkapan cakupan soal	✓				
14	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
15	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
16	Kesesuaian ilustrasi soal dengan isi materi sehingga mudah dipahami	✓				
17	Keruntutan penyajian soal		✓			
18	Soal yang disajikan sesuai urutan materi	✓				
19	Soal yang disajikan mudah dipahami		✓			
20	Jawaban yang diberikan mudah dipahami	✓				
21	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
	Soal Tantang Putang	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tingkat Kesulitan Soal ✓ Tata bahasa Soal ✓ Variasi Soal 	<ul style="list-style-type: none"> menbuat beberapa tingkat kesulitan soal membenarkan tata bahasa Variasi soal dan soal ke (kompetensi)

C. Kritik dan saran


Mudah-mudahan dengan
 hasil pembelajaran ini
 semoga dapat membuat
 siswa lebih paham

D. 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)

Yogyakarta, 2017
 Ahli Materi


 (Adeng P. S. E. M. Si)

Lampiran 12. Penilaian Media untuk Ahli Media

Lembar Penilaian Media untuk Ahli Media

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular
Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI
Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
2016/2017.

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Keuangan
Kompetensi : Mengelola Kartu Piutang
Peneliti : Aprilia Wahyu Mardhani
Ahli Media :

Pentunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran permainan ulartangga untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek sinematografi, aspek usabilitas, dan aspek komunikasi audio visual.
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga ini
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju = 5
Setuju = 4
Ragu-ragu = 3
Tidak setuju = 2
Sangat tidak setuju = 1

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

A. Penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kejelasan bahasa dalam menyampaikan materi		✓			
2	Penggunaan bahasa dalam soal di setiap kotak permainan		✓			
3	Penggunaan istilah		✓			
4	Kombinasi warna latar	✓				
5	Warna secara keseluruhan menarik	✓				
6	Kesesuaian tata letak ular dan tangga	✓				
7	Background awal menarik	✓				
8	Kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar		✓			
9	Kesesuaian dengan indikator		✓			
10	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓			
11	Kedelasan materi tentang mengelola kartu piutang		✓			
12	Ketepatan peilihan gambar yang terkait dengan materi mengelola kartu piutang		✓			
13	Penggunaan media dapat dilakukan secara mudah	✓				
14	Penggunaan media digunakan di dalam dan di luar kelas	✓				
15	Memberikan dorongan untuk terus belajar	✓				
16	Memberikan hasrat untuk mendapatkan nilai yang baik	✓				
17	Soal dapat dipahami		✓			

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

Media dirf. besar
dan

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

3. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi

☒ 4. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
 (lingkari salah satu option kelayakan tersebut)

1/2
 Yogyakarta, 2016
 Ahli Media

[Signature]
 (...Sumanik MPA.)

Lampiran 13. Penilaian Media untuk Guru Akuntansi SMK

Lembar Penilaian Media untuk Guru Akuntansi SMK

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular
Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI
Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten
Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Progran : Siswa Kelas XI Keuangan
Kompetensi : Mengelola Kartu Piutang
Peneliti : Aprilia Wahyu Mardhani
Guru Pengampu : Nurhayati, S.Pd

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang produk Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan media, aspek pengoperasian media, dan aspek kemanfaatan
3. Pendapat, kritik, saran dan penilaian akan sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

Sangat setuju = 5
Setuju = 4
Ragu-ragu = 3
Tidak setuju = 2
Sangat tidak setuju = 1

5. Komentar Saudara/i dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara/i untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		SS	S	R	TS	STS
1	Kejelasan bahasa dalam menyampaikan materi		✓			
2	Penggunaan bahasa dalam soal di setiap kotak permainan		✓			
3	Penggunaan istilah		✓			
4	Kombinasi warna latar	✓				
5	Warna secara keseluruhan menarik	✓				
6	Kesesuaian tata letak ular dan tangga	✓				
7	Background awal menarik	✓				
8	Kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar		✓			
9	Kesesuaian dengan indikator		✓			
10	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓			
11	Kedelasan materi tentang mengelola kartu piutang		✓			
12	Ketepatan peilihan gambar yang terkait dengan materi mengelola kartu piutang		✓			
13	Penggunaan media dapat dilakukan secara mudah	✓				
14	Penggunaan media digunakan di dalam dan di luar kelas	✓				
15	Memberikan dorongan untuk terus belajar	✓				
16	Memberikan hasrat untuk mendapatkan nilai yang baik	✓				
17	Soal dapat dipahami		✓			

B. Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan materi mohon dituliskan di kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom (4)

No	Bagian yang Salah (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

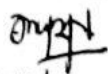
.....

D. 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)

Yogyakarta, 2017
Guru Akuntansi SMK


(Nurhayati...)

TAHAP EVALUATION

Lampiran 14 Daftar Hadir Siswa

Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas sebelum Penggunaan Media

Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas sesudah Penggunaan Media

Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Lapangan sebelum Penggunaan Media

Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Lapangan sesudah Penggunaan Media

Lampiran 14. Daftar Siswa

No	Daftar Siswa
1	Afninta Budi Kismulia
2	Aini Widiastuti
3	Ambar Megawati
4	Asri Wuryani
5	Diah Ayu Setyaningsih
6	Fatimah Ramadhani
7	Husniatul Nur S
8	Husnul Junaidah
9	Mei Wulandari
10	Melani Dita R
11	Merliana Anggraini Putri
12	Ngaisah
13	Nia Setyawati
14	Oktavia Kristiani
15	Oktavia Yuliana
16	Risa Lestari
17	Selvi Pebriani
18	Siti Fatimah
19	Sri Niken Ayu
20	Surati
21	Syarifah Nur R
22	Wahyuning Luh Palupi
23	Wijayanti Fitriya W
24	Yuliana Eka L
25	Yuni Marinda
26	Yuni Rahayu

Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media

Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media																					
No	Nama	Butir Pernyataan																Jumlah	%		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			17	
1	Afninta Budi Kismulia	3	3	3	3	2	4	4	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	45	66,17647	
2	Asri Wuryani	2	3	3	3	1	2	2	4	2	2	4	3	3	4	2	3	2	45	66,17647	
3	Diah Ayu Setyaningsih	3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	2	3	2	2	2	3	47	69,11765	
4	Fatimah Ramadhani	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	41	60,29412	
5	Husniatul Nur S	2	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	47	69,11765	
6	Husnul Junaidah	3	4	1	2	1	3	1	3	1	4	1	4	1	2	2	2	2	37	54,41176	
7	Syarifah Nur R	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	46	67,64706	
8	Yuliana Eka L	3	1	2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	2	3	2	3	4	36	52,94118	
9	Yuni Marinda	3	1	2	2	1	4	2	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	41	60,29412	
10	Yuni Rahayu	3	2	1	1	3	3	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	39	57,35294	
		28	27	21	23	18	31	23	26	27	27	26	28	23	25	23	24	24			
Jumlah		55		44		49		49		80		76		47		24		424			
Rerata Skor Per Anak		5,5		4,4		4,9		4,9		8		7,6		4,7		2,4		42,4	45		
Indikator		Tekun menghadapi tugas		Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin		Adanya hasrat dan keinginan berhasil		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		Adanya harapan dan cita-cita masa depan		Adanya penghargaan dalam belajar		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar		Adanya lingkungan belajar yang kondusif					
Persentase (%)		68,75		55		61,25		61,25		66,66666667		63,33333333		58,75		60		61,875			

Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media

Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media																				
No	Nama	Butir Pernyataan																	Jumlah	%
		1	2	3	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Afninta Budi Kismulia	3	3	3	1	2	1	1	3	2	3	1	1	3	2	1	3	4	37	54,41176
2	Asri Wuryani	4	1	1	1	4	2	4	4	2	2	4	3	3	4	1	3	2	45	66,17647
3	Diah Ayu Setyaningsih	3	1	3	1	2	4	3	3	4	3	4	4	1	3	2	3	3	47	117,5
4	Fatimah Ramadhani	4	3	4	1	3	3	2	3	3	2	4	3	2	2	11	3	2	55	80,88235
5	Husniatul Nur S	4	1	2	1	4	3	1	1	1	2	3	3	3	3	1	2	4	39	57,35294
6	Husnul Junaidah	3	1	3	4	1	3	4	3	2	4	2	4	1	2	1	3	2	43	63,23529
7	Syarifah Nur R	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	4	2	44	64,70588
8	Yuliana Eka L	3	4	2	2	1	3	3	3	4	3	2	4	2	3	4	3	1	47	69,11765
9	Yuni Marinda	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	47	69,11765
10	Yuni Rahayu	3	2	4	4	3	3	3	1	1	2	3	2	4	2	3	2	2	44	64,70588
		34	23	27	20	24	26	25	26	25	27	28	30	24	26	28	30	25		
Jumlah		57		47		50		51		80		80		58		25	448			
Rerata Skor Per Anak		5,7		4,7		5		5,1		8		8		5,8		2,5	65,88235		77	
Indikator		Tekun menghadapi tugas		Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin		Adanya hasrat dan keinginan berhasil		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		Adanya harapan dan cita-cita masa depan		Adanya penghargaan dalam belajar		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar		Adanya lingkungan belajar yang kondusif				
Persentase (%)		71,25		58,75		62,5		63,75		66,66666667		66,66666667		72,5		62,5		65,57292		

Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media

Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media																				
No	Nama	Butir Pernyataan																	Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Afinta Budi Kismulia	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	56	82,4
2	Aini Widiastuti	4	4	3	2	1	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	54	79,4
3	Ambar Megawati	4	4	2	2	1	4	4	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	50	73,5
4	Asri Wuryani	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	60	88,2
5	Diah Ayu Setyaningsih	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	58	85,3
6	Fatimah Ramadhani	4	3	1	3	3	4	4	3	3	2	4	3	4	2	4	3	2	52	76,5
7	Husniatul Nur S	4	4	3	2	2	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	53	77,9
8	Husnul Junaidah	4	4	3	2	1	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	2	56	82,4
9	Mei Wulandari	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	2	46	67,6
10	Melani Dita R	4	3	1	4	3	4	2	1	3	1	4	4	4	2	4	2	2	48	70,6
11	Merliana Anggraini Putri	4	4	1	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	54	79,4
12	Ngaisah	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	48	70,6
13	Nia Setyawati	3	3	2	3	2	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	2	2	47	69,1
14	Oktavia Kristiani	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	3	48	70,6
15	Oktavia Yuliana	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	72,1
16	Risa Lestari	4	3	1	1	3	4	2	1	3	1	4	4	4	2	4	2	2	45	66,2
17	Selvi Pebriani	3	3	2	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	53	77,9
18	Siti Fatimah	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	69,1
19	Sri Niken Ayu	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	56	82,4
20	Surati	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	3	2	43	63,2
21	Syarifah Nur R	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	2	3	2	2	52	76,5
22	Wahyuning Luh Palupi	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	52	76,5
23	Wijayanti Fitriya W	4	3	1	4	3	4	3	1	3	1	3	4	4	2	3	2	2	47	69,1
24	Yuliana Eka L	3	4	2	2	1	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	56	82,4
25	Yuni Marinda	3	4	2	2	1	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	52	76,5
26	Yuni Rahayu	3	3	1	1	3	3	3	2	4	2	4	4	4	2	3	4	2	48	70,6
		89	87	56	65	52	96	87	67	84	68	96	95	98	67	86	73	64		
Jumlah		176	121			148		154		248		260		159		64	1330			
Rerata Skor Per Anak		6,76923077	4,653846			5,6923077		5,92307692		9,538461538		10		6,1153846		2,46154	51,1538			
Indikator		Tekun menghadapi tugas	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Adanya penghargaan dalam belajar	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Adanya lingkungan belajar yang kondusif											
Presentase (%)		84,6153846	58,17308	71,153846	74,0384615	79,48717949	83,33333333	76,442308	61,5385	73,5978										

Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media

Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Angket Motivasi Belajar Sesudah Penggunaan Media																					
No	Nama	Butir Pernyataan																	Jumlah	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
1	Afninta Budi Kismulia	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	2	56	82,3529	
2	Aini Widiastuti	3	4	1	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	55	80,8824	
3	Ambar Megawati	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	56	82,3529	
4	Asri Wuryani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	65	95,5882	
5	Diah Ayu Setyaningsih	4	3	1	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	59	86,7647	
6	Fatimah Ramadhani	4	4	2	3	3	4	4	2	4	1	4	4	4	3	4	4	4	58	85,2941	
7	Husniatul Nur S	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	57	83,8235	
8	Husnul Junaidah	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	62	91,1765	
9	Mei Wulandari	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	51	75	
10	Melani Dita R	3	3	3	3	1	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	55	80,8824	
13	Merliana Anggraini Putri	3	4	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	56	82,3529	
12	Ngaisah	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	56	82,3529	
13	Nia Setyawati	3	4	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	56	82,3529	
14	Oktavia Kristiani	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	4	50	73,5294	
15	Oktavia Yuliana	3	4	1	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	57	83,8235	
16	Risa Lestari	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	2	53	77,9412	
17	Selvi Pebriani	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	56	82,3529	
18	Siti Fatimah	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	49	72,0588	
19	Sri Niken Ayu	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	59	86,7647	
20	Surati	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	62	91,1765	
21	Syarifah Nur R	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	57	83,8235	
22	Wahyuning Luh Palupi	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	60	88,2353	
23	Wijayanti Fitriya W	4	4	1	4	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	3	4	2	53	77,9412	
24	Yuliana Eka L	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	56	82,3529	
25	Yuni Marinda	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	2	4	58	85,2941	
26	Yuni Rahayu	4	3	1	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	54	79,4118	
Jumlah		97	93	69	82	70	97	95	72	86	76	95	93	91	89	88	82	91			
Rerata Skor Per Anak		7,30769		5,80769		6,42308		6,42308		9,884615385		10,5		6,53846			3,5	56,3846		57	
Indikator		Tekun menghada pi tugas		Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin		Adanya hasrat dan keinginan berhasil		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		Adanya harapan dan cita-cita masa depan		Adanya penghargaan dalam belajar		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar			Adanya lingkungan belajar yang kondusif				
Presentase (%)		91,3462		72,5962		80,2885		80,2885		82,37179487		87,5		81,7308			87,5	82,9527			


LAIN-LAIN

Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 20. Kartu Bimbingan

Lampiran 21. Dokumentasi

Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian

 PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Nomor : 074/1094/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 124/UN 34.18/LT/2017
Tanggal : 1 Februari 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal: **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KARTU PIUTANG KELAS XI KEUANGAN SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN TAHUN AJARAN 2016/2017"** kepada :

Nama : APRILIA WAHYU MARDHANI
Nim : 13803241044
No. HP/Identitas : 085725100652/3311046004950002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Muhammadiyah 1 Prambanan, Klaten
Waktu Penelitian : 3 Februari 2017 s/d 29 April 2017


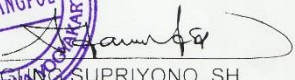
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.


KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUS SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth. :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

1. Nama : Aprilia Wahyu Mardhani
2. Alamat : Bangoran RT 1 / RW 1, Jetis, Sukoharjo
3. Pekerjaan : Mahasiswa
4. Nomor Telepon/HP : 085 725 100 652
5. Alamat Email : Aprilia.mardhani@gmail.com
6. Nomor KTP : 3311646004950002
7. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Mah 1 Atom Klat

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Bertanggungjawab atas pelaksanaan kegiatan Survei/ Riset / KKN / PKL / Penelitian yang saya ajukan, dan akan mentaati serta tidak melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
2. Dalam proses pelaksanaan kegiatan, pelaporan dan publikasi hasil kegiatan, akan memperhatikan aturan hukum, norma, nilai dan ada istiadat sehingga tidak menimbulkan keresahan dalam masyarakat;
3. Tidak akan menyalahgunakan proses dan hasil/ dokumen layanan elektronik rekomendasi penelitian untuk kepentingan yang melanggar aturan perundang-undangan yang berlaku;
4. Apabila dalam pelaksanaannya saya melanggar ketentuan pada butir 1, 2 dan 3 pada pernyataan ini, maka saya bersedia untuk bertanggungjawab secara pribadi maupun lembaga untuk dituntut sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.


Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Dibuat di : Sukoharjo
Pada tanggal : 24 Februari 2019

Aprilia Wah



Lampiran 20. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp./Fax. (0274) 554902 (0274) 586168 Psw 815
Website <http://www.fe.uny.ac.id>

**KARTU MONITORING
BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

No. Pendaftaran : 1376 Tanggal : 27 OCT. 2016

Nama Mahasiswa : Aprilio Uahyu Mardhani NIM. 13803241094

Jur/Prodi : Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi

Dosen Pembimbing : Siswanto, S. Pd. M. Pd NIP. 19780920 200212 1 001

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Putang Kelas XI Akuntansi SMK Muh 1 Ham Kls Tahun Ajaran 2016/2017.

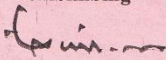
Proses Pembimbingan :

No	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Tanggal/ Paraf Pembimbing
1	BAB I	- Latar Belakang Masalah kurang sesuai - Identifikasi Masalah kurang sesuai dengan keadaan di sekolah - Rumusan Masalah kurang jelas - Pembatasan Masalah kurang tepat	19/16/10 f.
2	BAB I	- Pembatasan Masalah kurang tepat - Cek tata tulis - Tambah referensi dan narasi antara - Latar Belakang perlu diperbaiki kembali	26/16/10 f.
3	BAB I - II	- Cek tata tulis - Tambah referensi dan narasi antara - Latar Belakang perlu diperbaiki lagi	8/16/11 f.
4	BAB I - III	- Teknik Analisis Data Kelayakan Media kurang tepat - Pertanyaan penelitian kurang sesuai	16/16/11 f.
5	BAB I - II	- Jelaskan langkah-langkah R&D - kti - kti harus disesuaikan dengan teori	30/16/11 f.

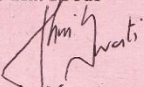
No	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Tanggal/ Paraf Pembimbing
6	BAB III Angket	- Angket perlu diperbaiki di bagian skor - interview angket sesuai dengan indikator	14/16 12 f.
7	BAB IV	- Cek tata tulis - Prosedur Pengembangan kurang lengkap - Pembahasan perlu diteliti kembali - penilaian kelayakan media diperjelas	22/17 103 f.
8	BAB IV	- Tahap Analisis disesuaikan indikator - Diagram kelayakan media diperbaiki kembali - Pembahasan perlu dilengkapi teori dan penelitian relevan	31/17 13 f.
9	BAB IV, V Abstrak	- cek tata tulis - pengecekan pembahasan - kesimpulan disesuaikan tujuan - Abstrak disesuaikan kesimpulan	7/17 19 f.
10	BAB I - V Abstrak	- kesimpulan kurang sedikit - cek tata tulis - Abstrak ditambahkan Teknik analisis data	10/17 19 f.

Menyetujui untuk diujikan pada tanggal : 5 July 2017

Pembimbing


(Siswanto, M.Pd)
NIP. 19780920 200212 1001

Mengetahui
Kajur/ Ka. Prodi


Rr. Indah Mustikawati, M.Si.AK.CA.,
NIP. 196810191998022001

Mahasiswa


Aprilia Wahyu M
NIM. 13803241049

Lampiran 21. Dokumentasi





