

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA KOMPETENSI JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI IPS
SMA N 1 TEMPEL**

SKRIPSI

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



**Disusun Oleh:
ARIN DWI CAHYANTI
13803241026**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA KOMPETENSI JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI IPS
SMA N 1 TEMPEL**

SKRIPSI



Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dra. Sumarsih, M.Pd.

NIP. 19520818 197803 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA KOMPETENSI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMA N 1 TEMPTEL

Oleh:

ARIN DWI CAHYANTI
13803241026

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 08 Juni 2017
dan dinyatakan telah lulus.

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, M.Si.Ak.	Ketua Pengaji		16 - 6 - 2017
Dra. Sumarsih, M.Pd.	Sekretaris Pengaji		19 - 6 - 2017
Siswanto, M.Pd.	Pengaji Utama		16 - 6 - 2017

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



Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arin Dwi Cahyanti
NIM : 13803241026
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH CS 6* PADA KOMPETENSI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMA N 1 TEMPEL

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

Yogyakarta, 22 Mei 2017
Penulis,



Arin Dwi Cahyanti
NIM. 13803241026

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri” (QS. Al-Ankabut [29]: 6).

“A goal without any plan is only a wish” (Antoine de Saint-Exupery).

“Jangan pernah mundur sebelum melangkah, setelah melangkah jalani dengan cara terbaik yang kita bisa lakukan. Perbanyak usaha dan berdoa karena hasil tidak akan mengkhianati usaha” (Penulis).

PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tua penulis (Bapak Lasijo, S.H. dan Ibu Saniyati) yang selalu menjadi kekuatan dan motivasi bagi penulis untuk maju serta senantiasa tulus memberikan doa, kasih sayang dan pengorbanan.
2. Almamaterku tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA KOMPETENSI JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI IPS
SMA N 1 TEMPEL**

**Oleh:
ARIN DWI CAHYANTI
13803241026**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel, 2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian, 3) Mengetahui penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS SMA N 1 Tempel, 4) Mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan mengikuti model pengembangan Borg & Gall (1983). Pada tahap pengembangan bentuk awal produk dilakukan validasi oleh satu ahli materi, satu orang ahli media, dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi. Modul ini diujicobakan kepada siswa dalam tiga tahap yaitu tahap uji coba perorangan (3 siswa), tahap uji coba kelompok kecil (9 siswa), dan tahap uji coba lapangan (28 siswa). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan 10 tahap pengembangan meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk dan revisi I, uji coba perorangan, revisi II, uji coba kelompok kecil, revisi III, uji coba lapangan, revisi produk akhir, produk akhir dan penyebaran. Kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,89 termasuk kategori Sangat Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 2,92 termasuk kategori Baik, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,00 termasuk kategori Baik, 4) Uji Coba Perorangan diperoleh skor 2,91 termasuk kategori Baik, 5) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, 6) Uji Coba Lapangan diperoleh skor 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain score*, Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Modul Interaktif, Akuntansi, SMA, Jurnal Penyesuaian.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MODULE INSTRUCTIONAL MEDIA
BASED ADOBE FLASH CS 6 IN ADJUSTMENT ENTRIES BASIC
COMPETENCE FOR STUDENTS CLASS XI IPS
SMA NEGERI 1 TEMPEL**

**By:
ARIN DWI CAHYANTI
13803241039**

ABSTRACT

This research aims to analysis: 1) the development of Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 in Adjustment Entries Basic Competence for students Class XI IPS SMA Negeri 1 Tempel, 2) the feasibility of Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 in Adjustment Entries Basic Competence for students Class XI IPS SMA Negeri 1 Tempel, 3) the students' assessment after using Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 in Adjustment Entries Basic Competence for students Class XI IPS SMA Negeri 1 Tempel, 4) the effectiveness of using the Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 in Adjustment Entries Basic Competence for students Class XI IPS SMA Negeri 1 Tempel.

This research was Research and Development (R&D) using development model of Borg & Gall (1983). At the development stage of preliminary form of product, the product validated by one material expert, one media expert, and one subject practitioner. This module implemented to students through three phases, i.e. individual tryout (3 students), small group tryout (9 students), and field tryout (28 students). Data collected through questionnaire and were analysed using qualitative quantitative method.

Research result showed that 10 development stages consist of research and information collection, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation. The quality of Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 based on assessment from: 1) Material Expert obtained an average score 3.89 which included in Very Good category, 2) Media Expert obtained an average score 2.92 which included in Good category, 3) Subject practitioner obtained an average score 3.00 which included in Good category, 4) Individual tryout obtained score 2.91 which included in Good category, 5) Small group tryout obtained score 3.31 which included in Very Good category, 6) Field tryout obtained score 3.26 which included in Very Good category. Based on analysis of the increasing value in the pretest and posttest with gain score Instructional Media based Adobe Flash CS 6 effective to use as an instructional media.

Keywords: *Instructional Media, Interactive Module, Accounting, SMA, Adjustment entries.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel” dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Wakil Dekan I FE UNY yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak M. Dzajari, M.Pd., Dosen Penasehat Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.
6. Ibu Sumarsih, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
7. Bapak Siswanto, M.Pd., Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., Dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.
9. Bapak Sigit Tambudi. M.Eng., Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

10. Bapak Drs. Prayoga Budhianto, M.Pd., Kepala Sekolah SMA N 1 Tempel yang telah berkenan memberikan izin penelitian.
11. Ibu Sri Wati Lestari, BA., Guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS SMA N 1 Tempel yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 22 Mei 2017

Penulis,



Arin Dwi Cahyanti

NIM. 13803241026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Deskripsi Teori	13
1. Pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian.....	13
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Manfaat Media Pembelajaran	16
c. Fungsi Media Pembelajaran	20
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	23
e. Penilaian Media Pembelajaran	27
3. Pengembangan Media Pembelajaran	32
a. Prosedur Pengembangan	32
b. Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	38
B. Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Berpikir	50
D. Pertanyaan Penelitian	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Subjek dan Objek Penelitian	55
D. Prosedur Pengembangan	55
E. Teknik Pengumpulan Data	59

1. Jenis Data.....	59
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Deskripsi Penelitian.....	67
1. Deskripsi Data Umum	67
2. Subjek Penelitian	70
3. Waktu Penelitian.....	70
B. Hasil dan Pembahasan.....	70
1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	70
2. Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	97
3. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	98
4. Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis <i>Adobe Flash CS 6</i>	100
5. Pembahasan Hasil Penelitian	101
C. Kajian Media Akhir.....	111
D. Keterbatasan Pengembangan.....	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	61
2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	62
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi	62
4. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa.....	63
5. Pedoman Pemberian Skor	64
6. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	64
7. Pedoman Konversi Rentang Standar Kualitas Media	65
8. Kriteria <i>Gain Score</i>	66
9. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	76
10. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	78
11. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	80
12. Revisi Produk Validasi Materi.....	82
13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan	85
14. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	89
15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan.....	91
16. Peningkatan Nilai Kognitif Siswa	93
17. Kualitas Modul pada Tahap Validasi.....	97
18. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Validasi Ahli Materi	77
2. Validasi Ahli Media.....	79
3. Validasi Praktisi Pembelajaran	81
4. Halaman Evaluasi Sebelum Revisi	83
5. Halaman Evaluasi Setelah Revisi	83
6. Hasil Uji Coba Perorangan	86
7. Animasi setelah Revisi_1.....	87
8. Animasi setelah Revisi_2.....	87
9. Animasi setelah Revisi_3.....	88
10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	90
11. Hasil Uji Coba Lapangan.....	92
12. Hasil <i>Pretest</i>	95
13. Hasil <i>Posttest</i>	95
14. Kualitas Modul pada Tahap Validasi.....	98
15. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	122
2. Materi	124
3. Soal beserta Pembahasan	136
4. <i>Flowchart</i>	154
5. <i>Story Board</i>	157
6. Produk Akhir	160
7. Angket Validasi Ahli Materi	166
8. Angket Validasi Ahli Media	170
9. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran	172
10. Angket Penilaian Siswa	176
11. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	179
12. Angket Validasi Ahli Materi	180
13. Data Hasil Penilaian Ahli Materi	183
14. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	185
15. Angket Validasi Ahli Media	189
16. Data Hasil Penilaian Ahli Media	190
17. Surat Permohonan Validasi Praktisi Pembelajaran	192
18. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran	193
19. Data Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	197
20. Presensi Uji Coba Perorangan	200
21. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan	201
22. Presensi Uji Coba Kelompok Kecil	202
23. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	203
24. Presensi Uji Coba Lapangan Menggunakan Media	204
25. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	205
26. Data Nilai <i>Prestest-Posttest</i> Menggunakan Media	207
27. Presensi Pelaksanaan Lapangan Tanpa Menggunakan Media	208
28. Data Nilai <i>Prestest-Posttest</i> Tanpa Menggunakan Media	209
29. Surat Ijin Penelitian	211
30. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	212
31. Dokumentasi	213

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, para guru dewasa ini memerlukan bekal yang cukup banyak untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Salah satu usaha pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional yaitu selalu melakukan perbaikan dan pengembangan kurikulum untuk semua jenis dan jenjang pendidikan secara bertahap dan terus-menerus. Perbaikan ini ditekankan kepada perubahan pola dan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan yang ada di masyarakat dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pada saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyentuh di segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat dirasakan manfaatnya. Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut, teknologi komputer pun demikian sangat pesat perkembangannya. Perkembangan teknologi ini juga mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah pemanfaatan teknologi ini diwujudkan dengan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMA N 1 Tempel. Pada setiap ruang kelas di SMA N 1 Tempel telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki laboratorium komputer.

Pemanfaatan teknologi komputer ini sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran semakin menuntut untuk memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula. Guru dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas berbasis teknologi yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan di semua mata pelajaran termasuk Akuntansi. Akuntansi adalah salah satu pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi di SMA yang tidak kalah penting dengan pembelajaran lainnya, karena Akuntansi di SMA merupakan bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran Ekonomi berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2008 mengenai Standar Kompetensi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA N 1 Tempel, guru dalam mengajar mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) masih menggunakan metode ceramah dan cara mengajar guru masih monoton dari

tahun ke tahun belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal. Dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan *LCD projector* yang tersedia. Guru lebih sering menjelaskan materi dengan LKS atau buku teks, serta menulis di papan tulis. Permasalahan lain muncul karena siswa tidak memiliki buku teks yang digunakan guru. Dampaknya pembelajaran menjadi tidak efisien waktu karena siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut. Selain permasalahan tersebut, ditemukan masalah belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru Ekonomi (Akuntansi) yaitu pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. Jurnal Penyesuaian merupakan suatu sistem Akuntansi yang sangat erat hubungannya dengan sistem pencatatan, di sinilah pencatatan akan disesuaikan dengan kondisi tertentu. Jadi, dapat diketahui bahwa materi Jurnal Penyesuaian penting untuk dapat dikuasai oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran Akuntansi khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian, biasanya guru mendiktekan materi terlebih dahulu dan siswa menulis, lalu guru akan menjelaskan materi atau konsep dari materi tersebut kemudian baru memberikan latihan soal. Padahal, pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada kelas XI lebih banyak mengkaji pada teori mengenai Jurnal Penyesuaian seperti pengertian dan jenis-jenis Jurnal Penyesuaian dengan materi hitungan pada jenis pencatatan Jurnal Penyesuaian. Cakupan materi yang banyak membuat siswa sulit untuk dapat memahami materi Jurnal Penyesuaian. Ditambah dengan proses pembelajaran

monoton, siswa akhirnya menjadi cepat jemu dan bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah semua alat atau bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi ada berbagai macam bentuk dan cara pengembangannya. Dengan merujuk fasilitas yang ada pada sekolah, media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan yaitu dengan memanfaatkan komputer atau sering disebut *Computer Assisted Instruction* (CAI). Media berbasis komputer atau CAI merupakan penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar yang melibatkan siswa secara aktif serta memperbolehkan adanya umpan balik.

Siswa tentunya menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam merangkum materi Jurnal Penyesuaian dan memiliki sumber belajar

yang mampu membantunya dalam proses belajar di rumah atau di luar sekolah. Alokasi jam yang disediakan untuk proses pembelajaran di kelas yang minim yaitu satu minggu 2 jam pelajaran menjadikan kurang optimal untuk menyampaikan secara mendalam kepada siswa. Siswa lebih sering diminta belajar sendiri dengan diberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan di rumah. Belum adanya buku teks pegangan untuk siswa juga menjadi dasar perlunya media pembelajaran bagi siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Seorang guru pasti akan menyiapkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran seperti *powerpoint*, video pembelajaran, dan sebagainya.

Media pembelajaran di SMA N 1 Tempel khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian saat ini perlu adanya inovasi agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran buku teks Akuntansi atau Modul Akuntansi yang pada umumnya tebal akan terasa berat jika dibawa kemana-mana. Siswa lebih memilih menggunakan media yang berbasis teknologi yang terkesan praktis. Oleh sebab itu Modul Interaktif menjadi salah satu alternatif dalam membantu guru menyampaikan bahan ajar dan membantu siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada, media pembelajaran modul interaktif dengan bantuan komputer merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dimengerti siswa dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Dalam pemanfaatannya, modul

modul interaktif dengan bantuan komputer dapat membantu peran guru dalam mempresentasikan informasi, menguji melalui evaluasi serta memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram yang melibatkan siswa dalam penyampaian materi.

Dalam mengembangkan Modul interaktif dengan bantuan komputer ada beberapa perangkat lunak yang dapat dipakai salah satunya yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* ini merupakan program yang bersifat *open platform* yang artinya dapat digunakan di perangkat komputer manapun. Media pembelajaran modul berbasis komputer dengan program *Adobe Flash* dapat menjadi salah satu alternatif dalam menyiapkan bahan ajar. Program media tersebut merupakan salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam mempresentasikan materi yang dituangkan dalam media.

Tujuan pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer ini karena program *Adobe Flash* memiliki kelebihan dalam menampilkan presentasi, seperti halnya materi pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian dimana merupakan materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks dibandingkan materi lainnya. Dibutuhkan kemampuan analisis untuk dapat memahami materi Jurnal Penyesuaian, maka berdasarkan kelebihan *Adobe Flash* yaitu dalam menampilkan presentasi materi, melalui program *Adobe Flash*, Modul dapat disajikan sedemikian rupa disesuaikan dengan apa yang diinginkan pembuat untuk membantu siswa dalam kemampuan menganalisisnya sehingga dapat memahami materi Jurnal Penyesuaian. Sehingga tujuan dari pengembangan

media pembelajaran ini dapat tercapai sesuai yang diharapkan yaitu untuk memudahkan para penggunanya terutama guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selain itu juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta tidak terkesan membosankan dalam belajar. Oleh karena itu, *Adobe Flash* dipilih sebagai program media pembelajaran yang tepat untuk Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

Meskipun begitu karena kebanyakan guru tidak memiliki *basic IT* di bidang pemrograman, sehingga untuk saat ini pengembangan media pembelajaran Jurnal Penyesuaian yang berbasis *Adobe Flash* belum ditemukan terutama dalam pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian di SMA N 1 Tempel. Dengan adanya media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat membantu guru memberikan variasi proses pembelajaran saat di kelas dan dapat lebih praktis membantu siswa saat mempelajari Jurnal Penyesuaian baik di kelas maupun di luar kelas sehingga siswa dapat belajar mandiri dan mampu lebih mengerti materi yang disampaikan serta mampu menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel”. Pengembangan Modul Interaktif ini diharapkan dapat menjadi dukungan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar secara monoton dari tahun ke tahun dengan menggunakan metode ceramah, belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal sehingga tujuan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.
2. Siswa tidak memiliki buku teks yang digunakan guru sehingga siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut sehingga proses pembelajaran tidak efisien waktu.
3. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan konsep belajar menggunakan komputer.
4. Belum terdapat pengembangan modul interaktif berbasis *Adobe flash* sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun untuk belajar di rumah khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

C. Pembatasan Masalah

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS 6* dalam bentuk Modul Interaktif pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian dilakukan di kelas XI IPS SMA N 1 Tempel Tahun Ajaran 2016/2017. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. Penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari Ahli

Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi, sedangkan uji coba media melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaksif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?
3. Bagaimana penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.
3. Mengetahui penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah produk berupa *software* aplikasi berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Modul Interaktif berisi materi Jurnal Penyesuaian sesuai dengan materi pembelajaran Akuntansi di SMA N 1 Tempel.
2. Jenis media akhir berupa *CD (Compact Disk)* Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional CS 6* yang dapat digunakan melalui *Personal Computer/PC* dan *Laptop*.

3. Media Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi animasi, *sound*, teks berisi materi, soal-soal latihan beserta kunci jawaban dengan materi Jurnal Penyesuaian untuk memberikan variasi siswa dalam belajar.
4. Media Pembelajaran Modul Interaktif digunakan guru sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran Akuntansi di dalam kelas.
5. Media Pembelajaran Modul Interaktif digunakan siswa sebagai sumber belajar mandiri karena dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi di dalam maupun di luar kelas.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan media pembelajaran Akuntansi dengan harapan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Akuntansi dalam penelitian media selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Memberikan variasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal.

b. Siswa

Menjadi sumber belajar bagi siswa pada materi Jurnal Penyesuaian.

c. Peneliti

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi yang kemudian diaplikasikan ke dalam pengembangan media pembelajaran Akuntansi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan penelitian Media Pembelajaran Modul Interktif adalah sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran Modul Interaktif dapat digunakan oleh guru dan siswa. Guru dalam pembelajaran di kelas dan siswa dapat menggunakannya secara mandiri di dalam kelas maupun di luar kelas.
 - b. Media pembelajaran Modul Interaktif dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan.
 - c. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kelayakan media pembelajaran yang baik.
2. Keterbatasan Pengembangan

Media Pembelajaran Modul Interaktif ini penggunaannya hanya terbatas dengan *Personal Computer/PC* dan Laptop. Materi yang terdapat dalam modul juga terbatas hanya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS di SMA.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Pembelajaran menurut Hamalik (2011:54) merupakan suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran menggambarkan usaha guru/pendidik untuk membuat siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran menurut Dimyati dan Mudjiono (2006: 157) adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada siswanya. Kegiatan belajar

hanya akan berhasil jika siswa belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Pembelajaran merupakan pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya Siregar dan Nara (2010: 12).

Pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian terdapat dalam pembelajaran mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) di SMA N 1 Tempel. Berdasarkan silabus SMA N 1 Tempel, Jurnal Penyesuaian merupakan salah satu materi pembelajaran pada kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa. Dalam Kompetensi Jurnal Penyesuaian terdapat beberapa indikator yang harus dapat dicapai oleh siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
- b. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aset tetap.
- c. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
- d. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
- e. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
- f. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
- g. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.
- h. Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan Akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya terjadi. Jurnal Penyesuaian (*adjusting entries*) dibuat dalam buku jurnal umum, diperlukan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya.

Berdasarkan silabus yang digunakan di SMA N 1 Tempel, materi ini dipilih dalam Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* karena merupakan materi yang sulit dalam mempelajari Akuntansi dan diharapkan siswa dapat menerima materi Jurnal Penyesuaian dengan Media Pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal.

Materi Jurnal Penyesuaian tepat digunakan dalam Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* karena materi yang disajikan sesuai dengan konsep Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Indriana (2011: 13) yang mengutarakan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan

pembelajaran. Dengan demikian harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti televisi, radio, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat semacam radio dan televisi apabila digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Sanaky (2013: 3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar atau tidak, tulisan, dan suara direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu siswa mempelajari bahan pelajaran.

Media pembelajaran dapat mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran sehingga mampu memperjelas apa yang disampaikan guru. Siswa akan menjadi lebih mudah menerima materi yang diajarkan karena pesan yang diterima lebih jelas. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8), Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran agar dapat memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Seperti halnya yang diungkapkan Indriana (2011: 47-48), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menerapkan teori belajar.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

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. Kustandi dan Sutjipto (2013: 23) mengungkapkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

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

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dan siswa. Menurut Sanaky (2013: 5-6) manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan guru dengan baik.

- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain lain.

Selain itu, manfaat media belajar bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu:
 - a) Memberikan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pembelajaran secara baik.
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
 - d) Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran.
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru.
 - g) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematik sehingga memudahkan penyampaian.
 - j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa
- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi siswa.
 - c) Memudahkan siswa untuk belajar.
 - d) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis.
 - e) Kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan serta tanpa ketakutan.
 - f) Siswa dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis.

Dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang cukup signifikan seperti meningkatkan minat belajar dan mengefisiensikan pembelajaran, sebab guru tidak banyak menjelaskan, memberikan pengalaman langsung yang berdampak positif terhadap pemahaman dan ingatan siswa daripada pembelajaran yang verbal. Dengan demikian media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat efektif. Media pembelajaran selain membantu dari sisi guru dalam mengajar, juga membantu siswa untuk memudahkan dalam menerima materi pelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Adapun fungsi media pembelajaran menurut Munadi (2013: 37-48) adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.
- 2) Fungsi Sematik yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami siswa (tidak verbalistik).
- 3) Fungsi Manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.
- 4) Fungsi Psikologis
 - a) Fungsi Atensi, yaitu dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
 - b) Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
 - c) Fungsi kognitif, yaitu siswa akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda atau transaksi.

- d) Fungsi imajinatif, yakni dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.
- e) Fungsi Motivasi, yaitu untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 20) fungsi media pembelajaran yaitu dalam hal:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Media belajar dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
- 3) Memberi instruksi isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum. Berfungsi sebagai perantara, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Ada tiga fungsi media di dalam kegiatan pembelajaran menurut Darmawan (2014: 56-57), yaitu:

- 1) Suplemen (tambahan)

Dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran yang disediakan dalam bentuk media pembelajaran atau tidak. Meskipun demikian guru akan

senantiasa mendorong, menggugah, atau menganjurkan para siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan.

2) Komplemen (pelengkap)

Materi pembelajaran yang diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas sebagai pengayaan yang bersifat *enrichment* atau *remedial* bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran konvensional.

3) Substitusi (Pengganti)

Memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada siswa untuk membantu mempermudah dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya serta bahasa yang dipakai dalam menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mempengaruhi klasifikasi atau jenis-jenis media pembelajaran yang bervariasi. Sanaky (2013: 44) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.
- 2) Alat-alat audio visual
 - a) Media proyeksi, seperti: *overhead projector*, *slide*, film, dan *LCD*.
 - b) Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan planel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain-lain.
 - c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta globe, pameran, dan museum sekolah.
- 3) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu *slide*, *film strif*, film rekaman, radio, televisi, video, *VCD*, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruksi, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- 4) Kumpulan benda-benda, yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku mengajar. Guru memberi contoh perilaku atau perbuatan.

Media pembelajaran juga mempunyai bermacam-macam bentuk, media pembelajaran ada yang bisa dalam bentuk digital dan ada yang berbentuk media cetak, Media pembelajaran dapat diklasifikasikan

menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya (Sanjaya, 2009: 172-173).

- 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, seperti *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c) Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaianya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audiovisual saja. Ada empat kelompok media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 29):

- 1) Media Hasil Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan visual statis, terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis.
- 2) Media Hasil Teknologi Audiovisual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual.
- 3) Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprocessor*.
- 4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer atau Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer.

Dilihat dari klasifikasi media pembelajaran tersebut, maka Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* termasuk media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

e. Penilaian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat untuk memperlancar proses pembelajaran. Media yang digunakan harus layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu dievaluasi berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran. Arsyad (2011: 175-176) memberikan kriteria untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis komputer yaitu sebagai berikut:

- 1) Kualitas Materi dan Tujuan
 - a) Ketepatan.
 - b) Kepentingan.
 - c) Kelengkapan.
 - d) Keseimbangan.
 - e) Minat perhatian.
 - f) Keadilan.
 - g) Kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas Pembelajaran
 - a) Memberikan kesempatan belajar.
 - b) Memberikan bantuan untuk belajar.
 - c) Kualitas motivasi.
 - d) Fleksibilitas instruksional.
 - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya.
 - f) Kualitas sosial interaksi instruksionalnya.
 - g) Kualitas tes dan penilaianya.
 - h) Dapat memberi dampak bagi siswa.
 - i) Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- 3) Kualitas Teknis
 - a) Keterbacaan.
 - b) Mudah digunakan.
 - c) Kualitas tampilan/tayangan.
 - d) Kualitas penanganan jawaban.
 - e) Kualitas pengelolaan programnya.
 - f) Kualitas pendokumentasiannya.

Berikut kriteria kualitas media pembelajaran dari Soenarto (2005) yaitu:

- 1) Aspek tampilan media
 - 1) Tata letak teks dan gambar
 - 2) Kesesuaian pemilihan background
 - 3) Kesesuaian proporsi warna
 - 4) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
 - 5) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf
 - 6) Keterbacaan teks
 - 7) Konsistensi tampilan
- 2) Aspek pemrograman
 - a) Kemudahan pemakaian
 - b) Kejelasan petunjuk penggunaan
 - c) Kebebasan memilih materi
- 3) Aspek pembelajaran
 - a) Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi
 - b) Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
 - c) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi media
 - d) Kejelasan judul
 - e) Kejelasan sasaran pengguna
 - f) Kejelasan petunjuk penggunaan
 - g) Ketepatan penerapan strategi belajar
 - h) Variasi penyampaian informasi

- i) Kemenarikan materi
 - j) Tingkat kesulitan soal
- 4) Aspek isi
- a) Keterpaduan materi
 - b) Kedalaman materi
 - c) Kejelasan isi materi
 - d) Urutan materi
 - e) Kejelasan contoh yang disertakan
 - f) Kejelasan bahasa yang digunakan
 - g) Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar

Selaras dengan pendapat tersebut, 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, realistik).
 - 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, runtut, 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, backsound, musik*).
 - e) Visual (*layout design, typography, warna*).
 - f) Media bergerak (*animasi, movie*).
 - g) *Layout Interactive (icon navigation)*.

Berdasarkan ketiga pendapat kriteria media pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan kriteria penilaian media pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Kriteria penilaian kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kriteria penilaian kualitas media pembelajaran untuk Ahli Materi
 - a) Aspek Materi, yang meliputi kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, sistematis, kedalaman materi, Aktualisasi Materi.

- b) Aspek Soal, yang meliputi kejelasan perumusan soal, kejelasan petunjuk penggerjaan, variasi soal, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep soal.
- c) Aspek Bahasa, yang meliputi bahasa yang digunakan komunikatif, istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai.
- d) Aspek Keterlaksanaan, yang meliputi pemberian motivasi belajar, interaktivitas.
- 2) Kriteria penilaian kualitas media pembelajaran untuk Ahli Media
- a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, yang meliputi efektif dan efisien penggunaan sumber daya, reliabilitas media, kompatibilitas media, pemaketan program media pembelajaran, dokumentasi program media pembelajaran, utibilitas media.
- b) Aspek Komunikasi Visual, yang meliputi komunikatif, kreatif, audio, visual, animasi, ikon navigasi.
- 3) Kriteria penilaian kualitas media pembelajaran untuk praktisi pembelajaran Akuntansi
- a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, yang meliputi reliabilitas media, pemaketan yang terpadu, kelengkapan dokumentasi.
- b) Aspek Desain Pembelajaran, yang meliputi kejelasan perumusan tujuan pembelajaran, sistematis, umpan balik terhadap hasil evaluasi, konsistensi soal dengan tujuan pemberian motivasi belajar, penggunaan bahasa.

- c) Aspek komunikasi visual, yang meliputi komunikatif, kreatif, audio, visual, animasi, ikon navigasi.
- 4) Kriteria penilaian kualitas media pembelajaran untuk siswa
- a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, yang meliputi reliabilitas media, kelengkapan dokumentasi, pemaketan yang terpadu.
 - b) Aspek Desain Pembelajaran, yang meliputi keruntutan penyajian materi, penggunaan bahasa, pemberian motivasi belajar, kejelasan alur logika, ketepatan alat evaluasi.
 - c) Aspek komunikasi visual, yang meliputi kreatif, audio, visual, animasi, ikon navigasi.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan memberikan pemaparan mengenai langkah-langkah yang ditempuh oleh para ahli dalam mengembangkan produk. Dalam prosedur ini para ahli menjelaskan setiap tahapan yang harus dilewati dalam pengembangan produk. Beberapa prosedur pengembangan menurut ahli, antara lain:

1) Thiagarajan (4-D)

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

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

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

b) Tahap Perancangan (*Design*)

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

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

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

d) Tahap penyebaran (*Disseminate*)

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

2) ADDIE

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

Menurut Mulyatiningsih (2012: 199-201) kelima tahapan tersebut yaitu:

a) *Analysis*

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

b) *Design*

Tahap selanjutnya adalah merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan di atas kertas. Kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pada tahap ini baru bersifat konseptual yang akan mendasari pengembangan pada tahap selanjutnya.

c) *Development*

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

d) *Implementation*

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

e) *Evaluation*

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan ini. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi terhadap dampak produk terhadap pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengukur sasaran yang tecapai, dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat siswa berhasil.

3) Borg & Gall

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Borg & Gall merupakan pengembang dalam model ini. Pada model ini terdapat sepuluh tahap yang harus dilalui dalam metode penelitian *R & D*. Tahap tersebut dijelaskan dalam buku Mulyatiningsih (2012: 163-165) sebagai berikut:

a) *Research and Information Collection*

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

b) *Planning*

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

c) *Develop Preliminary Form of Product*

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

d) *Preliminary Field Testing*

Pada tahap ini model dan perangkatnya siap digunakan, kemudian dilakukan uji coba rancangan model. Uji coba yang dilakukan adalah dalam skala kecil, yaitu 3 orang responden. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki model pada tahap selanjutnya.

e) *Main Product Revision*

Revisi yang dilakukan didasarkan pada uji coba sebelumnya.

Produk dianalisis kekurangannya dan diperbaiki.

f) *Main Field Testing*

Tahap ini produk diuji di lapangan dengan mengambil sampel yang lebih banyak yaitu 9 responden. Saat uji lapangan pada tahap ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

g) *Operasional Product Revision*

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

h) *Operational Field Testing*

Pada tahap ini implementasi model dilakukan dengan wilayah yang luas dengan mengambil sampel 28 responden. Data yang diperoleh dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

i) *Final Product Revision*

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

j) *Dissemination and Implementation*

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

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* ini menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Tahap pengembangan ini dapat digunakan dalam berbagai macam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

b. Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

1) Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia secara bahasa sederhana dapat diartikan sebagai kombinasi atau gabungan dari beberapa media. Multimedia merupakan gabungan dari unsur teks, grafik, audio, animasi yang dapat digunakan untuk menyajikan sesuatu. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 68) Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia jika digunakan dalam proses pembelajaran sering disebut dengan Multimedia pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 52) multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemauan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Multimedia dibagi menjadi dua yaitu interaktif dan linier. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi

dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya. Sedangkan multimedia linier adalah kebalikan dari interaktif sehingga berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya TV dan film (Daryanto, 2013: 51).

Pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai karakteristik komponen, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia pembelajaran sebagaimana yang disebutkan Daryanto (2013: 53) sebagai berikut:

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

Menurut Indriana (2011: 116), “CD Multimedia pembelajaran Interaktif merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan *CD* ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respon balik dari siswa sehingga

mereka secara langsung belajar dan mempelajari materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara yang demikian, media pembelajaran ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini bersifat interaktif berbentuk multimedia yang memiliki unsur-unsur media secara lengkap, seperti *sound*, animasi, video, teks, dan grafis. Sehingga, media ini dinamakan *CD Multimedia interaktif*".

CD multimedia interaktif ini memiliki banyak model. Berikut adalah beberapa model *CD* multimedia interaktif.

1) Model *Drill*

Model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer (CBI) pada dasarnya, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

2) Model Tutorial

CBI Tutorial adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisikan materi pelajaran. Metode tutorial dalam pengajaran berbantuan komputer (CAI), pola dasarnya mengikuti pengajaran bertipe *Branching*, yaitu informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer, dan umpan balik terhadap respon yang benar diberikan secara langsung. Program ini juga menuntut siswa mengaplikasikan secara langsung ide dan pengetahuan yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran.

3) Model Simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

4) Model *Games*

Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan atas "pembelajaran yang menyenangkan". Peserta didik dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

(Indriana, 2011: 117-119)

Kelebihan dari *CD* Interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung pada guru/instruktur. Siswa dapat

memulai belajar kapan saja, dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam *CD* tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa dengan berpedoman pada *software* tersebut. Bahkan, jika siswa masih kurang mengerti, siswa dapat langsung mengulanginya tahap demi tahap sehingga memudahkan siswa untuk menguasainya dengan efektif, efisien, serta cepat dan murah. Tentu saja, ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa (Indriana, 2011: 118).

Multimedia Interaktif cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Multimedia ini dalam penggunaannya tentu terdapat kelebihan dan kelemahan. Munadi (2013: 152) menyebutkan Kelebihan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Interaktif. Siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga informasi yang terdapat dalam media akan lebih dipahami oleh siswa.
- b) Memberikan iklim afeksi secara individual. Didalam pikiran siswa, iklim afeksi ini akan memberikan penggambaran ulang berbagai obyek.
- c) Meningkatkan Motivasi Belajar. Siswa akan termotivasi karena kebutuhan siswa telah terakomodasi.
- d) Memberikan umpan balik. Multimedia Interaktif dapat memberikan umpan balik (respon) terhadap hasil belajar siswa.

- e) Memberikan kontrol pemanfaatan Multimedia Interaktif secara penuh kepada pengguna media ini.

Disamping kelebihan-kelebihan tersebut, Multimedia Interaktif ini juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- a) Pengembangan Multimedia Interaktif memerlukan tim atau orang yang profesional.
- b) Pengembangan membutuhkan waktu yang cukup lama.

2) Pengertian Modul Interaktif

Menurut Susilana dan Riyana (2008: 21), multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Karakteristik penting dalam dalam kelompok media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Smaldino, dkk (2011: 279), sebuah modul pengajaran merupakan unit pengajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh seorang pembelajar atau sekelompok kecil pembelajar tanpa kehadiran guru. Karena tujuan keseluruhan dari modul ini adalah memudahkan belajar tanpa pengawasan yang teratur, seluruh elemen mata pelajaran yang diberikan guru biasanya harus dibentuk

menjadi sekumpulan materi cetakan, audiovisual atau yang berbasis komputer (atau kombinasi apapun dari itu semua).

Modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 6* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif.

3) Program *Adobe Flash CS 6*

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash* dulunya bernama *Macromedia Flash*, merupakan *software multimedia* unggulan yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang telah dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk membuat animasi dan interaksi *website*. *Flash* digunakan untuk membuat animasi, hiburan, dan berbagai komponen *web*, diintegritaskan dengan video dalam halaman *web* sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya.

Program *Adobe Flash* ini pun bermacam versi, pada penelitian *Adobe Flash* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6 Professional*. *Adobe Flash CS6 Professional* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil ukuran yang

kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tapi perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *actionscript 6.0* yang dibawanya, *Adobe Flash CS6 professional* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis/simulasi (Izham, 2012: 2-6).

Berikut ini adalah gambaran umum mengenai isi dari program *Adobe Flash CS6*:

- a) Halaman Awal. Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *Adobe Flash C6 Professional*. Cara mengakses *Adobe Flash CS6 Professional* pertama kali yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program.
- b) Lingkungan Kerja *Adobe Flash C6*. Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) *Adobe Flash CS6* terdiri dari beberapa komponen utama *Menu Bar*, *Timeline*, *Stage*, *Toolbox*, *Properties*, *Panels*.
- c) *Toolbox*. Fasilitas *toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain.

- d) *Library*. Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.
- e) *Actionscript*. Salah satu kelebihan *flash* dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *actionscript*. *Actionscript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *actionscript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Salah satu fungsi *actionscript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah di dalamnya.

4) Program Modul Interaktif untuk Kompetensi Jurnal Penyesuaian

Program yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah program *Adobe Flash CS 6*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan, dan beragam komponen halaman *web*, dan saat ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi internet “kaya”. *Flash* dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung *streaming* audio dan video. *Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *Action Script*. Beberapa produk perangkat lunak, sistem, dan perangkat mampu membuat atau menampilkan konten *Flash*, termasuk *Adobe Flash Player*, yang tersedia secara bebas untuk *web browser*, telepon genggam, dan untuk perangkat elektronik lainnya.

File file dalam format *SWF* yang secara tradisional disebut *Shock Wave Flash*, *Flash movie* atau *Flash games* biasanya mempunyai ekstensi .swf dan mungkin menjadi suatu objek dari halaman web, secara khusus dapat dimainkan pada *Flash Player* yang berdiri sendiri atau tergabung dalam *Projector* yang merupakan *self-executing* konten *Flash* (dengan ekstensi .exe di Windows atau .hqx di Mac). *File Flash video* mempunyai ekstensi .flv dan digunakan di dalam .swf atau dimainkan sendiri dengan pemutar (*player*) yang mendukung format tersebut, seperti *VLC*, *QuickTime*, atau *Windows Media Player* dengan tambahan *code* tertentu.

Menurut MADCOMS (2008:1-2) banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi 2D, seperti :

- a) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain.
- b) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- c) Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
- f) Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap.
- g) *Flash* program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek *vector*.

Sama halnya sebagaimana yang diungkapkan Pramono (2012: 3), ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Flash* yaitu :

- a) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil.
- b) *Flash* mampu memasukkan hampir semua *file gambar* dan *file-file audio* sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c) Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol sesuai dengan keinginan.
- d) *Flash* mampu membuat *file executable (*.exe)* sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus meng-*install* terlebih dahulu program *flash*.
- e) *Font* presentasi tidak akan berubah-ubah pada jenis *PC* manapun.
- f) Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-*zoom* beratus kali.
- g) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *Windows* maupun *Macintosh*.
- h) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk (*.avi, *.gif, *.mov, ataupun *file* dengan format lainnya).

Saat ini sudah mulai banyak orang memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *flash* ini, karena di samping menarik juga memudahkan bagi penggunanya dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Pada umumnya bahan ajar multimedia dirancang secara

lengkap mulai dari petunjuk penggunaan hingga evaluasi dan penilaianya.

Dari penjelasan tersebut telah disebutkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Flash* memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* karena akan sangat membantu dalam proses pembuatan produk.

B. Penelitian yang Relevan

1. Lita Aprilia Sutopo (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,92 yang termasuk dalam kategori Layak, Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4 yang termasuk dalam kategori Layak, dan Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,18 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Modul interaktif berbasis *Adobe Flash* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sebesar 2,99 kategori “Tinggi” menjadi 3,50 kategori “Sangat Tinggi”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lita adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk modul,

dan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur pengembangannya yang menggunakan ADDIE dan terdapat variabel terikat yaitu Motivasi Belajar sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti tidak terdapat variabel terikat.

2. Emiasih (2014) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,37 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat nilai rata-rata 3,95 dengan kategori “Layak”, praktisi pembelajaran Akuntansi 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, dan pendapat siswa 4,31 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu modul interaktif berbasis *Adobe Flash* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sebesar 2,68 kategori “Sedang” menjadi 3,58 kategori “Sangat Tinggi”. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Emiasih adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk modul, dan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur pengembangannya yang menggunakan ADDIE dan terdapat variabel terikat yaitu Motivasi Belajar sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti tidak terdapat variabel terikat.

3. Yuni Eka Fitrianingsih (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif pada Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas XI IPS SMAN Gedangan”. Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa hasil penilaian ahli materi sebesar 84,34% dan validasi dari ahli media sebesar 95,40% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran CD interaktif tersebut layak untuk digunakan, hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif mendapatkan persentase sebesar 85% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran CD interaktif tersebut baik digunakan untuk siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yuni adalah sama-sama penelitian pengembangan dengan prosedur pengembangannya yang menggunakan prosedur pengembangan Borg&Gall, media pembelajaran yang dikembangkan adalah modul yang dikemas dalam bentuk CD, Sedangkan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Yuniasih adalah dapat mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, para guru dewasa ini memerlukan bekal yang cukup banyak untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada sekarang mendorong dunia pendidikan untuk berupaya selalu memperbaharui dan manfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini diwujudkan oleh sekolah dengan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan alat-alat berbasis teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Namun ketika

sekolah telah memfasilitasi alat-alat berbasis teknologi tersebut, dalam praktiknya alat-alat yang telah disediakan belum dimanfaatkan secara optimal.

Dalam pembelajaran cara mengajar guru masih monoton dari tahun ke tahun belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal. Proses pembelajaran tidak efisien waktu. Materi Jurnal Penyesuaian sulit dipahami karena cakupan materi yang cukup banyak. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan konsep belajar menggunakan komputer. Belum terdapat pengembangan modul interaktif berbasis *Adobe flash* sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun untuk belajar di rumah khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan pembuatan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dapat mendukung siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* ini berisi materi, soal-soal yang dikemas sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Selain itu, untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi standar yang ditentukan, peneliti melakukan validasi dan kemudian diujicobakan. Validasi dimaksudkan untuk memperoleh masukan/koreksi tentang produk yang dikembangkan. Uji coba pada siswa

dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

Terdapat juga penelitian yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dalam pembelajaran Jurnal Penyesuaian yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sutopo (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”, dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat diterima oleh guru dan siswa dengan baik.

Diharapkan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam belajar serta mempelajari materi yang diberikan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel berdasarkan penilaian dari ahli materi?

3. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel berdasarkan penilaian dari ahli media?
4. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran?
5. Bagaimana penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?
6. Bagaimana efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. “*Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*” (Borg & Gall, 1983: 772). Dari pengertian tersebut Borg & Gall menjelaskan bahwa penelitian R&D merupakan proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu sistem yang diawali dengan adanya suatu analisis kebutuhan, sampai permasalahan dan pengembangannya, yang kemudian dihasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan dapat berupa materi pelajaran, media pembelajaran, dan sistem manajemen.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang telah diintegrasikan dengan pembelajaran Jurnal Penyesuaian untuk SMA kelas XI IPS. Media pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk *CD* pembelajaran dan dioperasikan dengan menggunakan komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan harapan Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran dan juga bagi sumber belajar siswa saat mempelajari Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Tempel yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta pada kelas XI IPS tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan November 2016 sampai dengan Maret 2017 sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah satu orang Ahli Materi (Dosen Pendidikan Akuntansi), satu orang ahli Media (Dosen Pendidikan Teknik Informatika), satu orang Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi SMA N 1 Tempel), dan siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel yang terdiri dari 3 siswa untuk uji coba perorangan, 9 siswa uji coba kelompok kecil, 28 siswa untuk uji coba lapangan dengan tidak memakai Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*, dan 28 siswa untuk uji coba lapangan dengan memakai Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*. Sementara itu objek penelitian ini adalah kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dan efektivitas Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebagai Media Pembelajaran Modul Interaktif pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983: 775) dalam penerapannya disesuaikan

dengan kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang dikembangkan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi kelas XI IPS SMA N 1 Tempel. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi sesungguhnya yang terjadi di lapangan sehingga diperoleh informasi tentang penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Kemudian informasi yang didapatkan dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai acuan untuk merencanakan pengembangan. Sedangkan observasi merupakan kegiatan penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan data awal yang dijadikan dasar pengembangan.

2. Perencanaan

- a. Menetapkan Tujuan

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan produk. Tujuan pengembangan produk ditetapkan berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yang sesuai kebutuhan di kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.

- b. Menetapkan Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan dikembangkan dalam produk. Materi ditentukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan yaitu materi Jurnal Penyesuaian.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang digunakan untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan skala 4 serta dilengkapi lembar komentar/saran.

3. Pengembangan bentuk awal produk

Pengembangan produk awal merupakan *draft* kasar dari produk yang akan dibuat. Pada tahap ini produk Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* dikembangkan sesuai hasil-hasil pada tahap kedua. Produk awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

4. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 3 (tiga) siswa. Selama pelaksanaan uji coba di lapangan, peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh responden dan akan memperoleh isian dari angket beserta saran yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk awal tersebut.

5. Revisi hasil uji coba perorangan

Hasil uji coba perorangan berupa isian angket dan juga saran digunakan untuk dianalisis kekurangan yang ditemui, kemudian segera

melakukan perbaikan terhadap produk atau disebut revisi II.

6. Uji coba kelompok kecil

Meskipun sudah diperoleh produk yang lebih sempurna, tetapi uji coba dan penyempurnaan produk masih perlu dilakukan sekali lagi. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 9 siswa. Hasil isian dari angket beserta saran akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk tersebut.

7. Revisi hasil uji coba kelompok kecil

Hasil uji coba kelompok kecil berupa isian angket dan juga saran dianalisis untuk menemukan kekurangan dari produk, kemudian segera melakukan perbaikan terhadap produk atau disebut revisi III.

8. Uji coba lapangan

Subjek uji coba lapangan dilakukan dengan subjek uji pelaksanaan satu kelas, yang terdiri dari 28 siswa kelas XI IPS 1 dengan menggunakan media pembelajaran Modul Interaktif. Ini merupakan uji terakhir yang dilakukan pada siswa untuk memperoleh isian dari angket beserta saran yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan akhir produk. Selain itu juga dilakukan pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran Modul Interaktif dengan subjek yang terdiri dari 28 siswa kelas XI IPS 2 untuk diketahui bagaimana keefektifan media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

9. Revisi Produk Akhir

Hasil uji coba lapangan berupa isian angket dan juga akan diguna-

kan untuk analisis revisi IV kemudian dapat diketahui kelayakan dari produk Media Pembelajaran Modul Interaktif yang dikembangkan, sehingga akan diperoleh produk final. Hasil belajar siswa yang telah diperoleh digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

10. Produk Akhir dan Penyebaran

Produk akhir yang dihasilkan yang berupa media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan uji coba lapangan. Produk akhir ini kemudian diberikan atau disebarluaskan kepada sekolah yang bersangkutan.

E. Teknik Pengumpulan Data

4. Jenis Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data kualitatif yaitu nilai yang diberikan responden dalam angket penelitian dan data kuantitatif berupa saran dan masukan dari responden sebagai data tambahan yang akan memberikan gambaran mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Data tersebut diperoleh dengan menggunakan kuesioner (angket) yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar lebih mudah dan sistematis. Instrumen pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket. Menurut Sugiyono (2012: 199) kuesioner/angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Instrumen kelayakan yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan skala *Likert*. Sukardi (2014: 146-147) mengungkapkan untuk menskor skala kategori Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 4, 3, 2, 1, untuk empat pilihan pernyataan positif. Tanggapan responden pada penelitian ini adalah dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban: 1) Sangat Baik; 2) Baik; 3) Kurang Baik; 4) Tidak Baik.

Sukardi (2014: 147) mengungkapkan peneliti juga dapat menggunakan pilihan ganjil misalnya 5, 4, 3, 2, 1. Berdasarkan kepada pengalaman di masyarakat Indonesia, ada kecenderungan seseorang atau responden memberikan pilihan jawaban pada kategori tengah karena alasan kemanusiaan. Tetapi jika seandainya semua responden memilih pada kategori tengah, maka peneliti tidak memperoleh informasi pasti. Untuk mengatasi hal ini, para peneliti dianjurkan membuat tes skala Likert dengan menggunakan kategori pilihan genap empat.

Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa sebagai bahan evaluasi produk yang dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi untuk menilai kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*:

a. Instrumen ahli materi

Digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Indikator	No. Butir
Aspek Materi		
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1, 2, 3
2	Sistematis, runtut, alur logika jelas	4, 5, 6, 7
3	Kedalaman materi	8
4	Aktualisasi Materi	9
Aspek Soal		
5	Kejelasan perumusan soal	10
6	Kejelasan petunjuk pengerajan	11
7	Variasi soal	12
8	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	13
9	Kebenaran konsep soal	14,15
Aspek Bahasa		
10	Bahasa yang digunakan komunikatif	16
11	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai	17
Aspek Keterlaksanaan		
12	Pemberian motivasi belajar	18,19
13	Interaktivitas	20

b. Instrumen ahli media

Digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
2	Reliabilitas Media	3,4
3	Kompatibilitas media	5,6
4	Pemaketan program media pembelajaran	7,8
5	Dokumentasi program media pembelajaran	9,10,11
6	Utibilitas media	12
Aspek Komunikasi Visual		
7	Komunikatif	13
8	Kreatif	14
9	Audio	15, 16, 17
10	Visual	18, 19, 20
11	Animasi	21, 22
12	Ikon Navigasi	23, 24

c. Instrumen untuk praktisi pembelajaran Akuntansi

Digunakan untuk memperoleh data kualitas ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Reliabilitas Media	1,2
2	Pemaketan yang terpadu	3,4
3	Kelengkapan dokumentasi	5,6
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	7,8,9
5	Sistematis, runtut, alur logika jelas	10,11,12
6	Umpam balik terhadap hasil evaluasi	13
7	Konsistensi soal dengan tujuan	14,15,16
8	Pemberian motivasi belajar	17
9	Penggunaan bahasa	18
Aspek Komunikasi Visual		
10	Kreatif	19
11	Audio	20,21
12	Visual	22,23
13	Animasi	24
14	Ikon Navigasi	25,26

d. Instrumen untuk siswa

Digunakan untuk memperoleh data dalam menganalisis ketepatan materi dan daya tarik terhadap media pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Pemaketan yang terpadu	1
2	Kelengkapan dokumentasi	2
3	Reliabilitas media	3
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Keruntutan penyajian materi	4
5	Penggunaan bahasa	5
6	Pemberian motivasi belajar	6
7	Kejelasan alur logika	7
8	Ketepatan alat evaluasi	8
Aspek Komunikasi Visual		
9	Audio	9
10	Visual	10,11
11	Ikon Navigasi	12,13
12	Animasi	14,15
13	Kreatif	16

F. Teknik Analisis Data

Data yang berasal dari angket berupa saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, dan siswa dirangkum dan disimpulkan. Data tersebut kemudian dijadikan rujukan untuk melakukan revisi terhadap produk Media Pembelajaran Modul Interaktif yang dikembangkan.

1. Menilai Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif

Data-data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, guru dan juga siswa kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah hasil penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan pedoman skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 5. Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2012: 93-94)

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

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

Keterangan:

X = Rerata skor

$\sum x$ = Jumlah total skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Widoyoko, 2015: 111)

- c. Menganalisis skor dari data lembar penilaian untuk melihat kecenderungan penilaian digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Kategori	Rentang	Nilai
1	Sangat Baik	$X \geq Mi + (1,5 \times SDi)$	A
2	Baik	$Mi \leq x < Mi + (1,5 \times SDi)$	B
3	Kurang Baik	$Mi - (1,5 \times SDi) \leq x < Mi$	C
4	Sangat Kurang Baik	$X < Mi - 1,5 (SDi)$	D

(Sumber: Syaban, 2005: 17)

Keterangan:

Mi = Mean Ideal

= $\frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

SDi = Standar Deviasi

= $\frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

- d. Menghitung pedoman konversi rentang standar kualitas media pembelajaran berdasarkan tabel kategori penilaian kualitas media pembelajaran dari setiap aspek secara rata-rata yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Pedoman Konversi Rentang Standar Kualitas Media

No	Rentang	Kategori	Nilai
1	$X \geq 3,25$	Sangat Baik	A
2	$2,5 \leq x < 3,25$	Baik	B
3	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang Baik	C
4	$X < 1,75$	Sangat Kurang Baik	D

- e. Menentukan nilai keseluruhan media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian. Penilaian penelitian ini, ditentukan dengan kategori minimal Baik. Jadi jika hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa rata-rata hasilnya adalah Baik, maka produk Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran Akuntansi.
2. Mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.
- Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 dapat diketahui dengan melakukan eksperimen, yaitu membandingkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Modul dengan siswa yang tidak menggunakan Modul. Hal yang dibandingkan adalah hasil belajar Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada aspek kognitif. Pelaksanaan penelitian lapangan di kelas XI IPS 1 untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memakai Media Pembelajaran Modul Interaktif, dan di kelas XI IPS 2 untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan tidak memakai media pembelajaran Modul

Interaktif. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *pretest-posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Analisis terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif juga dilakukan dengan menghitung *gain score*. Perhitungan dalam analisis data menggunakan *gain score* dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Menghitung *gain score* terhadap masing-masing siswa dengan rumus:

$$< g > = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

(Hake, 2012: 1)

- b. Menentukan kriteria peningkatan nilai kognitif berdasarkan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 8. Kriteria *Gain Score*

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

Sumber: Hake (2012: 1)

- c. Hasil dari rata-rata nilai dan hasil dari *gain score* dapat menunjukkan bagaimana perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Apabila hasil dari rata-rata nilai dan hasil dari *gain score* siswa yang memakai sama / lebih besar daripada yang tidak memakai maka media dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dan apabila hasil dari rata-rata nilai dan hasil dari *gain score* siswa yang memakai lebih kecil daripada yang tidak memakai maka media dapat dikatakan kurang efektif digunakan dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

B. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Umum Sekolah

SMA N 1 Tempel merupakan sekolah negeri yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Sekolah ini memiliki tenaga pengajar sebanyak 28 orang guru, 1 orang tukang kebun, 1 orang penjaga kedisiplinan sekolah, dan memiliki siswa sebanyak 357 siswa yang ditampung dalam 12 kelas. Kelas X, XI, dan XII yang masing-masing terdiri dari 4 kelas. SMA N 1 Tempel memiliki visi dan misi sebagai berikut:

1. Visi sekolah “Berprestasi, Menguasai Teknologi Tepat Guna, Berdasarkan Iman dan Taqwa”.
2. Misi sekolah sebagai berikut:
 - a) Mengembangkan dan meningkatkan mutu akademik berstandar nasional dengan menerapkan kurikulum lokal.
 - b) Meningkatkan kedisiplinan, ketertiban melalui penertiban tata tertib.
 - c) Meningkatkan ketaqwaan, budi pekerti luhur melalui kegiatan keagamaan.

- d) Pengembangan bakat dan minat siswa melalui berbagai kegiatan kesiswaan, baik dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah maupun kegiatan ekstrakurikuler.
- e) Menanamkan nilai keteladanan dan budi pekerti melalui kegiatan sosial kemasyarakatan yang sesuai dengan norma keagamaan dan budaya masyarakat.

Secara umum, kondisi fisik sekolah sudah baik dan memenuhi syarat untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu SMA N 1 Tempel memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup memadai guna menunjang proses pembelajaran. Sekolah ini berada di dekat area pertanian, jauh dari situasi yang ramai atau bising yang biasanya mengganggu proses belajar mengajar siswa. Di sekitar sekolah terdapat juga aliran sungai yang menambah sejuk suasana belajar sehingga dapat terciptanya proses belajar yang kondusif.

Kegiatan pembelajaran ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tempel tersebut antara lain ruang kelas, laboratorium kimia, laboratorium fisika, laboratorium biologi, laboratorium TIK/Komputer, ruang kepala sekolah, ruang wakil kepala sekolah, ruang Tata Usaha (TU), ruang piket, ruang guru, ruang Bimbingan Konseling (BK), ruang ibadah, perpustakaan sekolah dan sarana penunjang lainnya seperti kamar mandi guru, kamar mandi siswa, lapangan olahraga (basket, voli, bulu tangkis, sepak bola, lompat jauh),

ruang OSIS, ruang UKS, tempat parkir, tempat penyimpanan alat-alat olahraga, kantin dan dapur.

b. Kondisi Umum Kelas XI IPS

Kelas XI IPS terbagi menjadi dua kelas yaitu XI IPS 1 dengan siswa berjumlah 29 siswa dan XI IPS 2 dengan siswa berjumlah 28 siswa. Ruang kelas XI IPS berada di bagian utara sekolah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang ada di kelas XI IPS yaitu 30 kursi, 15 meja, papan tulis, spidol, penghapus, *LCD*, *projector*, *speaker*, kipas angin, dan papan informasi. Di samping fasilitas yang memadai, keadaan kelas XI IPS nyaman dan bersih sehingga dapat mendukung siswa untuk berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, fasilitas-fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal. Pada saat pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan secara rutin dalam setiap pembelajaran terpaku pada buku catatan dan LKS. Siswa hanya memiliki LKS sebagai sumber belajar dirumah. Modul hanya dimiliki guru sedangkan buku paket hanya tersedia di perpustakaan dan tidak diperbolehkan untuk dibawa ke rumah. Pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan membuat guru maupun siswa tidak bisa maksimal dalam proses pembelajaran sehingga siswa kelas XI IPS mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan terutama pada materi Jurnal Penyesuaian.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel yang terdiri dari 3 siswa kelas XI IPS 1 untuk uji coba perorangan, 9 siswa uji coba kelompok kecil kelas XI IPS 1, 28 siswa kelas XI IPS 1 untuk uji coba lapangan dan uji efektivitas dengan menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*, dan 28 siswa XI IPS 2 untuk uji coba lapangan dan uji efektivitas tanpa menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Kamis, 2 Maret 2017 untuk uji coba perorangan, hari Jumat, 3 Maret 2017 untuk uji coba kelompok kecil, hari Sabtu, 4 Maret 2017 uji efektivitas tanpa menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*, hari Senin, 6 Maret 2017 uji coba lapangan dan uji efektivitas dengan menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Penerapannya disesuaikan dengan

kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang dikembangkan. Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* adalah sebagai berikut:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi yaitu menganalisis kebutuhan dilakukan dengan observasi di SMA N 1 Tempel. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada di SMA N 1 Tempel. Potensi merupakan segala sesuatu yang apabila didayagunakan memiliki nilai tambah. Potensi yang dimiliki SMA N 1 Tempel menjadi titik awal dari penelitian ini. SMA N 1 Tempel memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi yang memadai. Setiap kelas sekolah ini telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki fasilitas laboratorium komputer. Laboratorium komputer ini biasanya digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran TIK. Namun, apabila laboratorium komputer ini dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran yang lain, maka fasilitas tersebut akan memiliki nilai tambah.

Selain itu data yang diperoleh dari observasi di kelas XI IPS yaitu Guru mengajar secara monoton dari tahun ke tahun dengan menggunakan metode ceramah, belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal sehingga tujuan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Siswa tidak memiliki buku teks yang

digunakan guru sehingga siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut sehingga proses pembelajaran tidak efisien waktu. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan konsep belajar menggunakan komputer. Belum terdapat pengembangan modul interaktif berbasis *Adobe flash* sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun untuk belajar di rumah khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dari media pembelajaran yang digunakan agar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan membantu siswa dapat lebih mudah menerima materi baik di kelas maupun di luar kelas.

b. Perencanaan

1) Menetapkan Tujuan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh maka dibuat dan ditetapkan tujuan pembuatan produk yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik berbentuk Modul Interaktif yang diintegrasikan dengan materi Jurnal Penyesuaian secara lengkap dan sistematis. Pada tahap ini juga dikemukakan alasan pemilihan materi yang disajikan dalam Modul. Modul ini akan memuat materi pelajaran Jurnal Penyesuaian. Hal ini dilakukan karena belum adanya buku paket sebagai buku pegangan siswa baik untuk belajar di sekolah ataupun di luar sekolah. Oleh karena itu, diharapkan selain bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah, Modul ini juga bisa menjadi

sumber belajar mandiri siswa sebagai pengganti buku paket yang belum ada.

2) Menyusun Instrumen Penilaian Media

Pada tahap perencanaan ini disusun instrumen penilaian media berupa angket atau kuesioner untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru), dan siswa. Angket atau kuesioner digunakan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Instrumen yang digunakan terdiri dari penilaian kelayakan dengan skala 4 dan lembar komentar/saran. Instrumen penilaian media yang dibuat dapat dilihat pada lampiran 7-10 halaman 165-177.

c. Pengembangan bentuk awal produk

1) Merancang Produk Awal

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam kegiatan merancang desain awal produk, yaitu:

a) Menyusun kerangka materi dan soal

Materi dan soal disusun berdasarkan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan silabus pada materi Jurnal Penyesuaian untuk kelas XI IPS, lalu penulis kembangkan menjadi kerangka materi yang akan disampaikan dalam Modul. Materi yang disampaikan dalam Modul antara lain Pengertian Jurnal Penyesuaian, Koreksi Kesalahan Pencatatan, Jenis-jenis Penyesuaian. Selanjutnya kerangka materi tersebut

dijadikan acuan untuk menyusun soal yang terbagi dalam 2 tipe soal dengan jumlah keseluruhan 24 soal. Materi dan soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2-3 halaman 124-152.

b) Menyusun *flowchart*

Setelah menyusun materi dan soal, selanjutnya penulis menyusun *flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan alur yang berfungsi sebagai acuan bagi penulis dalam membuat Modul. *Flowchart* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 154-156.

c) Membuat *story board*

Story board merupakan deskripsi dari tiap tampilan. *Story board* dibuat untuk mendeskripsikan semua komponen yang ada dalam tiap tampilan. Tampilan yang ada dalam Modul antara lain: halaman *preface*, halaman menu, halaman kompetensi, halaman materi, halaman evaluasi, halaman pustaka dan halaman profil. *Story board* yang dibuat ini secara umum dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 157-159.

2) Membuat Produk Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis

Adobe Flash CS 6

Seluruh komponen yang telah disusun pada tahap perancangan produk seperti kerangka materi, soal, *flowchart* dan *story board* dipersiapkan. Proses pembuatan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dijelaskan secara singkat sebagai berikut:

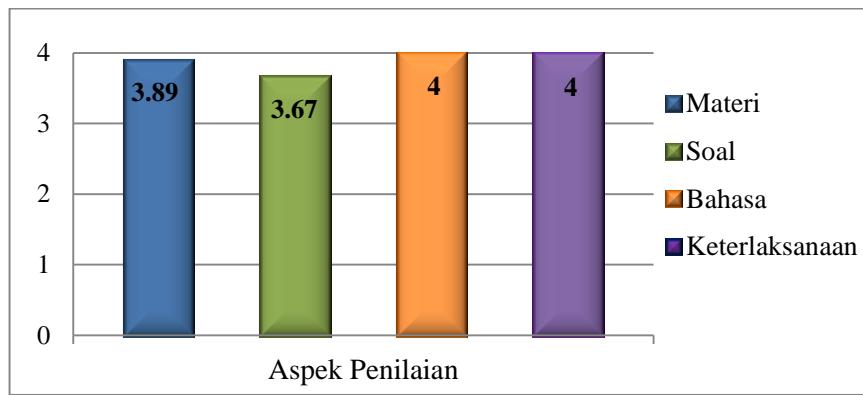
- 1) Membuat *interface* atau desain dari tiap halaman pada Modul sesuai *story board* yang telah disusun.
 - 2) Meng-*input* materi, soal, kompetensi dasar, pustaka dan profil pada halamannya masing-masing yang telah dibuat.
 - 3) Setelah semua data telah ter-*input*, selanjutnya dilakukan proses *coding* atau memasukan logika agar Modul dapat beroperasi.
 - 4) Penambahan *background*.
 - 5) Setelah semua proses selesai, maka Modul di-*export* menjadi bentuk ekstensi exe (aplikasi).
- 3) Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran
- a) Validasi Ahli Materi
- Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih M.Si. Validasi materi berfungsi untuk mengkaji dan menilai apakah materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam Media Pembelajaran Modul Interaktif sudah layak atau belum. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-4 yang ditinjau dari aspek materi, soal, kebahasaan dan keterlaksanaan. Rekapitulasi nilai secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	35	3,89	Sangat Baik
2	Soal	22	3,67	Sangat Baik
3	Bahasa	8	4	Sangat Baik
4	Keterlaksanaan	12	4	Sangat Baik
Total		77	3,89	Sangat Baik

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 13 halaman 183)

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa ditinjau dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,89 berada pada rentang $X \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian dari aspek soal diperoleh nilai rata-rata 3,67 berada pada rentang $X \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian dari aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata 4 berada pada rentang $X \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi dilihat dari aspek materi, soal, bahasa, dan keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata 3,89 berada pada rentang $X \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai “A” yang termasuk kategori sangat baik. Kualitas media pembelajaran Modul Interaktif berdasarkan validasi ahli materi termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS. Rekapitulasi hasil validasi Ahli Materi apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Validasi Ahli Materi

Selain memberikan penilaian kualitas media, ahli materi juga memberi saran yang dijadikan dasar untuk memperbaiki media pada tahap revisi. Saran yang diberikan adalah memperbaiki sistematika dan melengkapi soal. Sedangkan komentar yang diberikan adalah dengan semoga metode pembelajaran Akuntansi yang semakin bervariasi dan menarik diharapkan pembelajaran Akuntansi menjadi semakin mudah dan menyenangkan.

Hasil validasi Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Modul Interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan sesuai dengan komentar dan saran dari Ahli Materi.

b) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Informatika yang berasal dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Bapak Sigit Tambudi M.Eng. Validasi media berfungsi untuk mengkaji dan menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan. Validasi media dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-4 yang ditinjau dari

aspek Rekayasa Perangkat Lunak dan Komunikasi Visual.

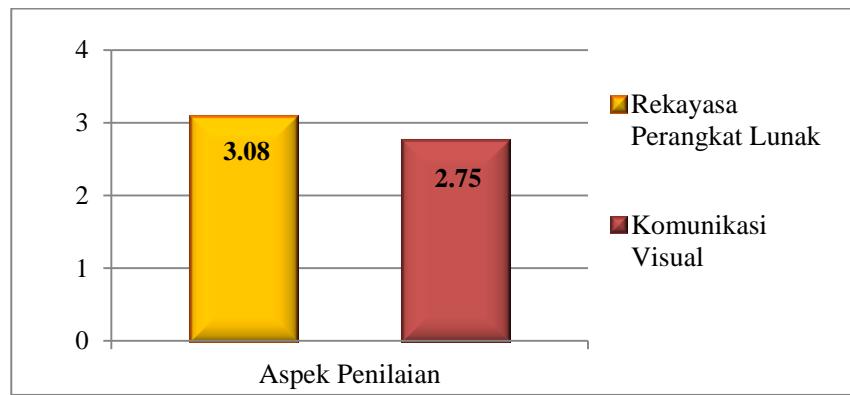
Rekapitulasi nilai secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	37	3,08	Baik
2	Komunikasi Visual	33	2,75	Baik
	Total	70	2,92	Baik

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 16 halaman 190)

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,08 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 2,75 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 2,92 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori baik. Kualitas media pembelajaran Modul Interaktif berdasarkan validasi ahli media termasuk dalam kategori Baik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS. Rekapitulasi hasil validasi Ahli Media apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Validasi Ahli Media

Selain memberikan penilaian kualitas, ahli media juga memberi saran yang dijadikan dasar untuk memperbaiki media pada tahap revisi. Saran yang diberikan adalah memperbaiki media agar volume dibuat konsisten dan membuat struktur tampilan setiap menu menjadi sama. Hasil validasi Ahli Media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Modul Interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran dari Ahli Media.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

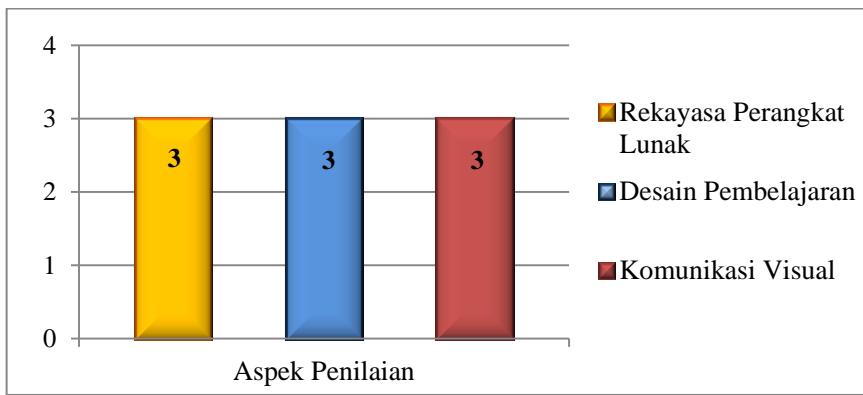
Validasi baik dari segi materi maupun media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu Ibu Sri Wati Lestari, BA. Validasi ini berfungsi untuk mengkaji dan menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-4 yang ditinjau dari aspek Rekayasa Perangkat Lunak, Desain pembelajaran, dan Komunikasi Visual. Rekapitulasi nilai secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	18	3	Baik
2	Desain Pembelajaran	36	3	Baik
3	Komunikasi Visual	24	3	Baik
Total		78	3,00	Baik

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 19 halaman 197-198)

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori Baik. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh nilai rata-rata 3 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori baik. Kualitas media pembelajaran Modul Interaktif berdasarkan validasi praktisi pembelajaran Akuntansi termasuk dalam kategori Baik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS. Rekapitulasi hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Validasi Praktisi Pembelajaran

Di samping penilaian kelayakan, Praktisi Pembelajaran Akuntansi juga memberi komentar yaitu media sudah dapat digunakan dengan baik, akan lebih baik jika soal-soal dapat dikembangkan dan bervariasi. Hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Modul Interaktif yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

d) Revisi I

Revisi produk dilakukan setelah tahap validasi dari ahli materi, ahli media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Komentar dan saran yang diberikan menjadi acuan untuk memperbaiki media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi sebelum media diujicobakan ke siswa. Berikut merupakan hal-hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dari para ahli:

1) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikanigsih, M.Si. dalam lembar angket validasi, beliau

menuliskan saran perbaikan sistematika dan melengkapi soal.

Oleh karena itu, berdasarkan saran yang diberikan ahli materi telah dilakukan perbaikan sebagai berikut.

Tabel 12. Revisi Produk Validasi Materi

Saran	Perbaikan sistematika	Kelengkapan soal
Sebelum Revisi	<u>Saat Perkiraan:</u> Beban Kerugian Piutang Cad Kerugian Piutang	Hanya terdapat 10 soal evaluasi
Setelah Revisi	<u>Saat Perkiraan:</u> Beban Kerugian Piutang Cad Kerugian Piutang	Terdapat 12 soal evaluasi

2) Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yaitu Bapak Sigit Tambudi, M.Eng. dalam lembar angket validasi, maka dilakukan perbaikan sebagai berikut:

a) Volume musik dibuat konsisten bila memilih menu lain.

Berdasarkan saran tersebut penulis memperbaiki *button* volume tetap konsisten dengan volume musiknya meskipun berpindah ke menu lain.

b) Struktur tampilan menu evaluasi tidak sama dengan menu lainnya.

Sebelum revisi



Gambar 4. Halaman Evaluasi Sebelum Revisi

Setelah Revisi



Gambar 5. Halaman Evaluasi Setelah Revisi

3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Berdasarkan penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu Ibu Sri Wati Lestari, BA. dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan saran perbaikan untuk memperbaiki tata tulis pada menu Kompetensi, yaitu penyebutan kata “Siswa” diganti dengan “Peserta Didik”. Oleh karena itu, penulis telah melakukan perbaikan atas saran yang diberikan yaitu mengganti kata “Siswa” menjadi “Peserta Didik” pada menu Kompetensi.

d. Uji Coba Peorangan

Uji coba perorangan dilakukan 3 (tiga) siswa yang dipilih berdasarkan aspek kognitif yaitu siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui penilaian terhadap Modul dari berbagai tingkat kemampuan siswa.

Penulis menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan kepada subjek uji coba pada tanggal 2 Maret 2017. Pada uji coba ini siswa diminta menggunakan Modul untuk belajar materi Jurnal Penyesuaian. Pada akhir pembelajaran siswa diminta memberikan penilaian terhadap Modul dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Rekapitulasi penilaian dari siswa tersebut secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

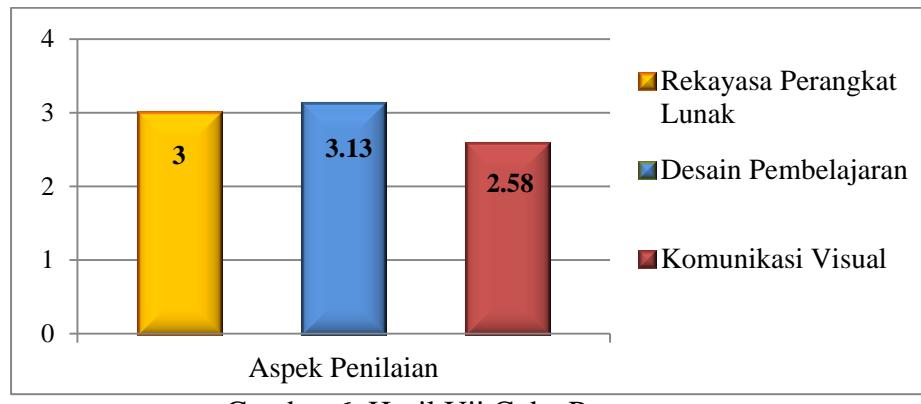
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	27	3,00	Baik
2	Desain Pembelajaran	47	3,13	Baik
3	Komunikasi Visual	62	2,58	Baik
	Total	136	2,91	Baik

Sumber: Data Primer yang diolah (Lampiran 21 halaman 201)

Berdasarkan tabel 13 diketahui bahwa penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,00 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari aspek Desain Pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,13 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori baik. Ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 2,58 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori baik. Rata-rata skor keseluruhan (X) yang diperoleh yaitu 2,91, dimana skor tersebut terletak pada rentang $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori baik. Kualitas media pembelajaran Modul Interaktif berdasarkan uji coba perorangan termasuk dalam kategori Baik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS.

Dapat disimpulkan bahwa kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada uji coba perorangan mendapat kategori “Baik”, sehingga dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya

yaitu tahap uji coba kelompok kecil. Bagan hasil penilaian siswa dapat dilihat pada diagram batang berikut.

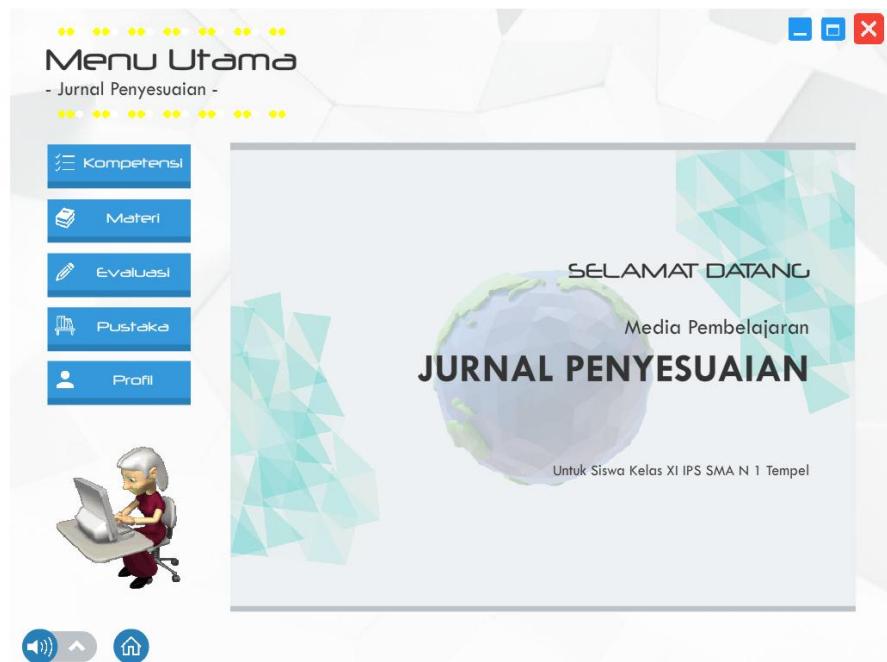


Gambar 6. Hasil Uji Coba Perorangan

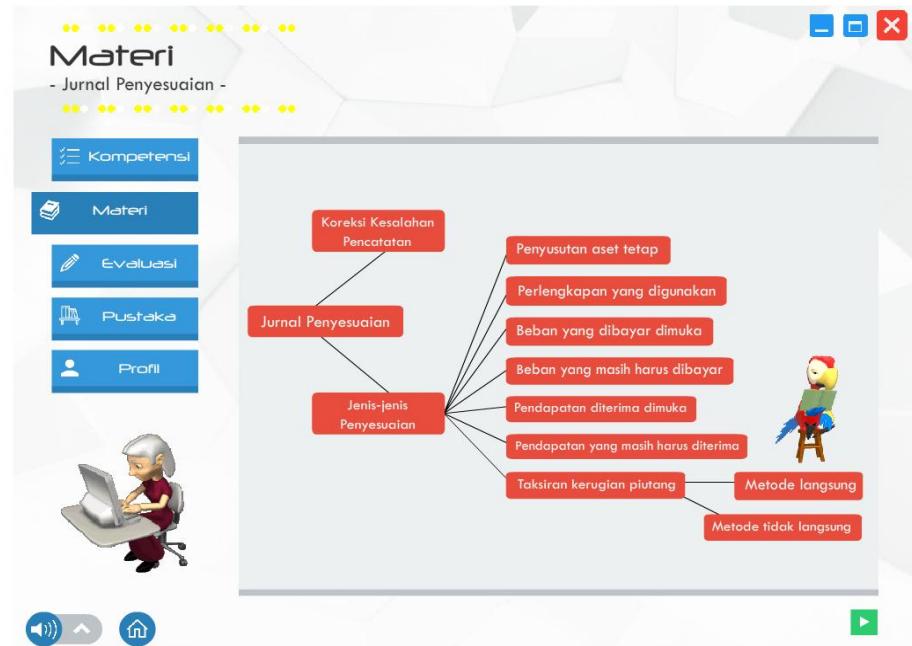
e. Revisi Hasil Uji Coba Perorangan

Setelah uji coba perorangan selesai dilakukan, selanjutnya angket penilaian siswa dievaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah masih perlu dilakukan perbaikan terhadap Modul yang dikembangkan. Dari komentar dan saran, diperoleh kesimpulan sebagai bahan untuk merevisi produk yaitu sebagai berikut:

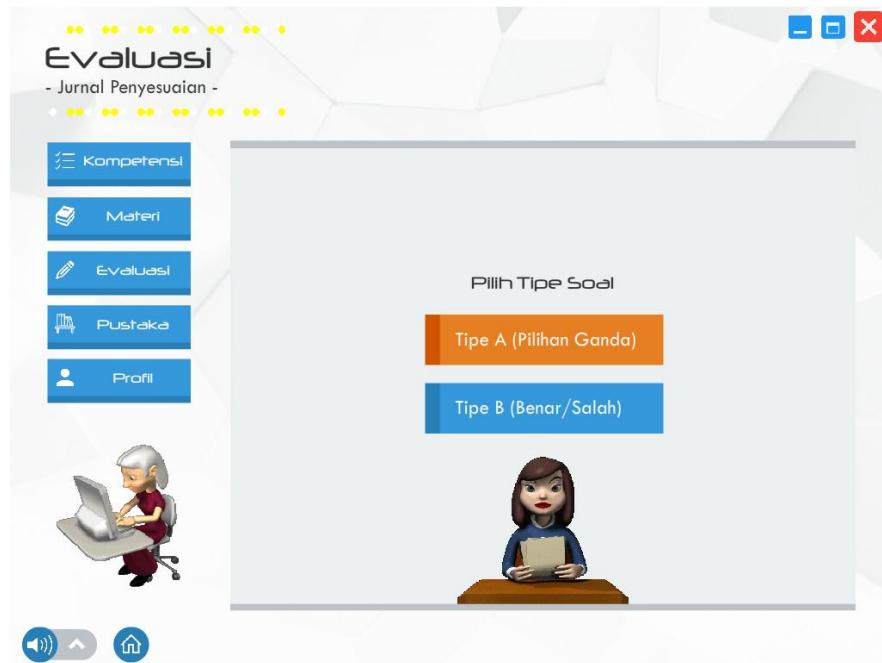
- 1) Musik yang diputar monoton. Atas saran tersebut, maka penulis memberikan alternatif pilihan musik. Sebelumnya hanya terdapat satu jenis musik, setelah revisi terdapat 4 jenis musik yang dapat dipilih siswa sesuai keinginan.
- 2) Animasi lebih bervariasi lagi agar lebih menarik.
 - a) Sebelum revisi hanya terdapat satu animasi.
 - b) Setelah revisi terdapat tiga penambahan animasi.



Gambar 7. Animasi setelah Revisi_1



Gambar 8. Animasi setelah Revisi_2



Gambar 9. Animasi setelah Revisi_3

f. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah penulis selesai melakukan evaluasi terhadap hasil penilaian pada uji coba perorangan. Uji coba ini dilakukan kepada 9 siswa SMA N 1 Tempel kelas XI IPS yang dipilih berdasarkan aspek kognitif yaitu siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 3 Maret 2017. Pada uji coba ini siswa diminta menggunakan Modul untuk belajar Jurnal Penyesuaian. Pada akhir pembelajaran siswa diminta memberikan penilaian terhadap Modul dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Rekapitulasi penilaian dari siswa tersebut secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

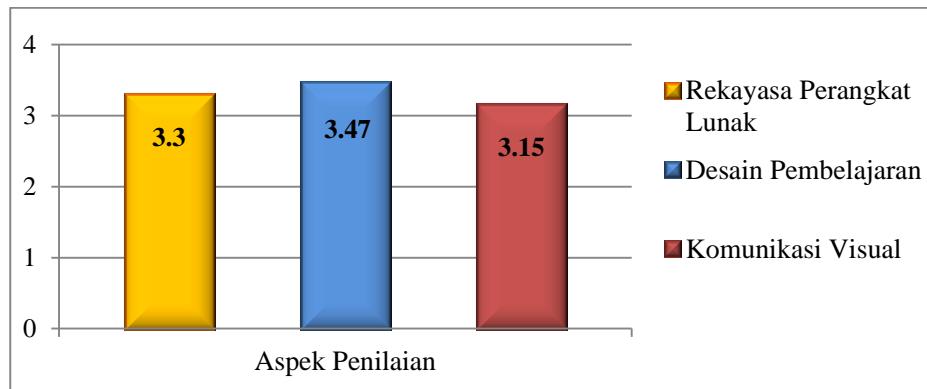
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	89	3,30	Sangat Baik
2	Desain Pembelajaran	156	3,47	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	227	3,15	Baik
	Total	472	3,31	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 23 halaman 203)

Berdasarkan tabel 14 diketahui bahwa penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,30 berada pada rentang nilai $x \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari aspek Desain Pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,47 berada pada rentang nilai $x \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,15 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam baik. Rata-rata skor keseluruhan (X) yang diperoleh yaitu 3,31, dimana skor tersebut terletak pada rentang $x \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai “A” yang termasuk kategori sangat baik. Kualitas media pembelajaran Modul Interaktif berdasarkan uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS.

Dapat disimpulkan bahwa kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada uji coba kelompok kecil memperoleh kategori “Sangat Baik” dan dapat untuk dilanjutkan pada

tahap uji coba lapangan. Hasil penilaian siswa apabila ditampilkan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

g. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Revisi Produk uji coba kelompok kecil dilakukan berdasarkan angket penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil. Kesimpulan dari hasil penilaian siswa Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan. Selain itu, penulis memutuskan tidak melakukan revisi media dikarenakan:

- 1) Kesimpulan akhir dari penilaian siswa menunjukkan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* Layak digunakan.
- 2) Tidak ditemukan adanya kesalahan pada Modul.

h. Uji Coba Lapangan

Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* diujikan pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan yang dilakukan pada 56 siswa SMA N 1 Tempel kelas XI IPS. Uji coba lapangan ini dilakukan dengan melibatkan dua kelompok, kelompok I adalah kelompok

eksperimen berjumlah 28 siswa kelas XI IPS 1 yang pembelajarannya menggunakan Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Sedangkan untuk kelompok II adalah kelompok kontrol (kendali) berjumlah 28 siswa kelas XI IPS 2 yang pembelajarannya tidak menggunakan media tersebut.

Uji coba lapangan dengan menggunakan media pembelajaran dilaksanakan yaitu pada tanggal 6 Maret 2017 di Kelas XI IPS 1 . Pada uji coba ini siswa diminta mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu. Setelah itu guru bersama siswa belajar materi Jurnal Penyesuaian dengan menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*, kemudian memberikan penilaian terhadap Modul Interaktif dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Rekapitulasi penilaian dari siswa tersebut secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

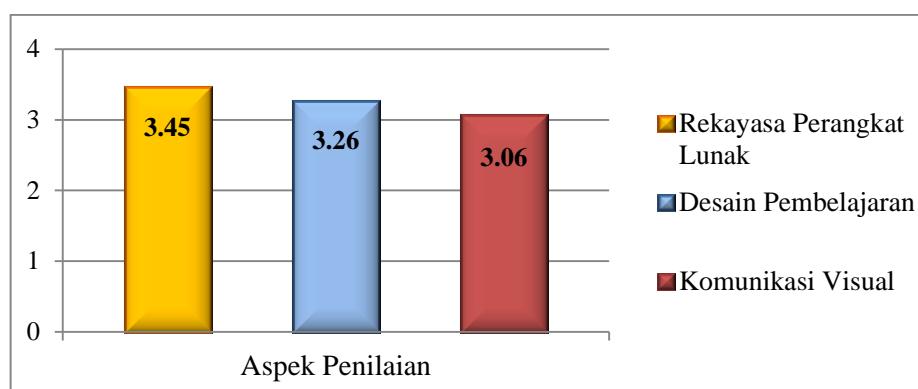
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	290	3,45	Sangat Baik
2	Desain Pembelajaran	456	3,26	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	685	3,06	Baik
Total		1431	3,26	Sangat Baik

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 25 halaman 205-206)

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,45 berada pada rentang

nilai $x \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari aspek Desain Pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,26 berada pada rentang nilai $x \geq 3,25$ yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 3,06 berada pada rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ yang termasuk dalam kategori baik. Rata-rata skor keseluruhan (X) yang diperoleh yaitu 3,26, dimana skor tersebut terletak pada rentang $x \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai “A” yang termasuk kategori sangat baik.

Kualitas media pembelajaran Modul Interaktif berdasarkan uji coba lapangan termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dengan demikian, Media Pembelajaran Modul interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS. Hasil penilaian siswa tersebut dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut ini.



Gambar 11. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan tanpa menggunakan media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2017 di kelas XI IPS 2. Pada uji coba

ini siswa diminta mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu. Setelah itu guru bersama siswa belajar materi Jurnal Penyesuaian tanpa menggunakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*.

Dari uji coba lapangan tersebut semua jawaban siswa baik yang menggunakan media pembelajaran maupun tanpa menggunakan media pembelajaran kemudian dinilai. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Kefektifan penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* diketahui dengan membandingkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Modul dengan siswa yang tidak menggunakan Modul. Hal yang dibandingkan adalah hasil belajar Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada aspek kognitif.

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* serta analisis peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 207, sedangkan hasil siswa tanpa menggunakan media dapat dilihat pada lampiran 28 halaman 209. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 16.

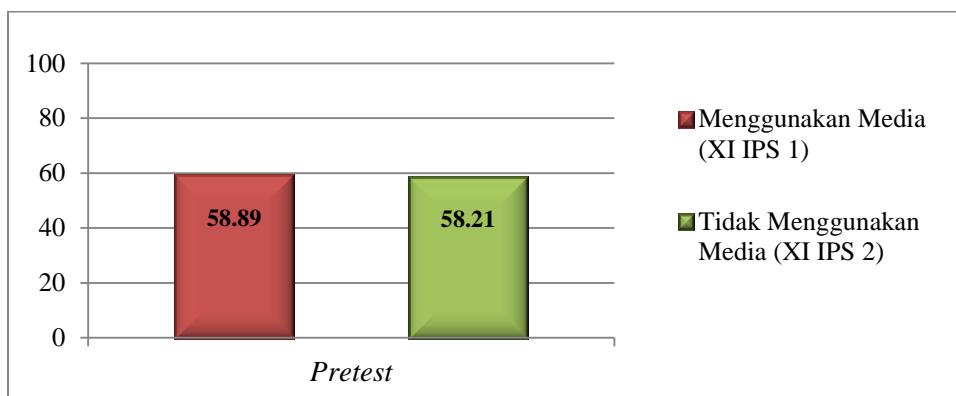
Tabel 16. Peningkatan Nilai Kognitif Siswa

Kelas	Rerata Nilai		Gain Score	Kriteria Gain Score
	Pretest	Posttest		
Menggunakan Media (XI IPS 1)	58,93	78,93	0,46	Sedang
Tidak Menggunakan Media (XI IPS 2)	58,21	69,29	0,28	Rendah

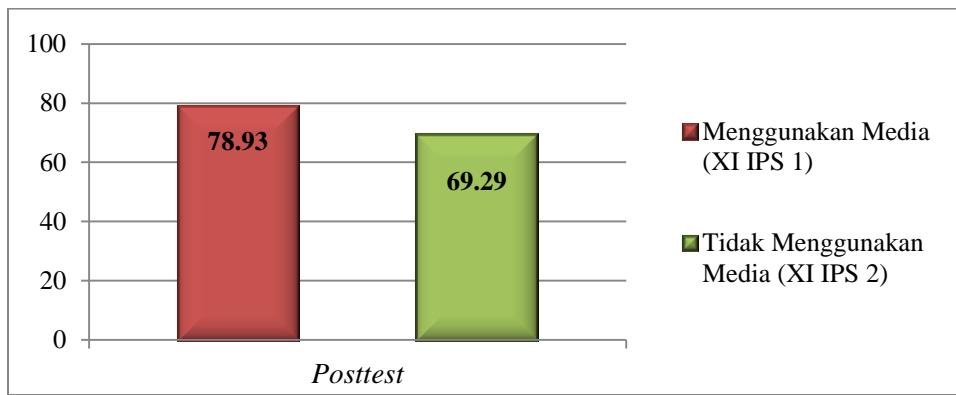
Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 26&28 halaman 207&209)

Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas XI IPS 1 yaitu 58,93 dan rata-rata nilai *pretest* siswa kelas XI IPS 2 yaitu 58,21. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas XI IPS 1 yaitu sebesar 78,93 dan rata-rata nilai *posttest* siswa kelas XI IPS 2 yaitu 69,29. Melihat skor rata-rata *posttest* kelas XI IPS 1 atau yang menggunakan Modul Interaktif sebesar 78,93 lebih tinggi daripada yang tidak menggunakannya sebesar 69,29 berarti penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* lebih efektif daripada yang tidak menggunakannya.

Selain itu jika dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* di kelas XI IPS 1 atau yang menggunakan Modul Interaktif didapatkan peningkatan nilai kognitif sebesar 0,46. Berdasarkan tabel 8 mengenai Kriteria *Gain Score*, nilai peningkatan tersebut masuk dalam rentang nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$ sehingga termasuk dalam kategori “Sedang”. Sedangkan dari rata-rata nilai *pretest* dan niai *posttest* di kelas XI IPS 2 yang tidak menggunakan Modul Interaktif didapatkan peningkatan nilai kognitif sebesar 0,28. Nilai peningkatan tersebut masuk dalam rentang nilai $g < 0,3$ sehingga termasuk dalam kategori “Rendah”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dalam kegiatan pembelajaran lebih efektif daripada yang tidak menggunakannya. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat disajikan dalam diagram batang berikut.



Gambar 12. Hasil *pretest*



Gambar 13. Hasil *posttest*

Berdasarkan uji coba produk dan analisis data, dapat diketahui bahwa produk hasil pengembangan berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* **layak** dan **efektif** digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

i. Revisi Produk Akhir

Hasil dari angket penilaian siswa pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan. Hasil dari komentar atau saran yang diberikan oleh siswa juga menunjukkan komentar-komentar positif. Sebagian besar komentar yang diberikan sama atau mirip. Dari hasil tersebut penulis memutuskan untuk tidak melakukan revisi karena dari

analisis hasil penilaian siswa menyatakan bahwa Modul sudah mendapatkan kategori layak untuk digunakan. Selain itu, respon positif juga diberikan siswa pada Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

j. Produk Akhir dan Penyebaran

Hasil produk akhir yang dihasilkan pada pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian.
- 2) Sasaran dari media ini adalah siswa kelas XI IPS.
- 3) Isi dari media ini adalah pengertian Jurnal Penyesuaian, koreksi kesalahan pencatatan dan jenis-jenis penyesuaian.
- 4) Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* telah melalui validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan uji coba. Hasil validasi memperoleh kategori layak sebagai media pembelajaran, pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.
- 5) Modul ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian baik di sekolah maupun di luar sekolah
- 6) Kelebihan dari Modul setelah diujicobakan antara lain:
 - a) Memudahkan siswa untuk mempelajari materi Jurnal Penyesuaian
 - b) Memberikan rasa senang dalam belajar Akuntansi

- c) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang Jurnal Penyesuaian
- 7) Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* memiliki kelemahan yaitu dalam pemakaiannya harus didukung oleh perangkat komputer.

Produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada sekolah agar Modul yang dikembangkan tersebut bermanfaat bagi sekolah.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Berdasarkan Penilaian Para Ahli

Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* diketahui melalui tahap validasi oleh ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Hasil penilaian pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Kualitas Modul pada Tahap Validasi

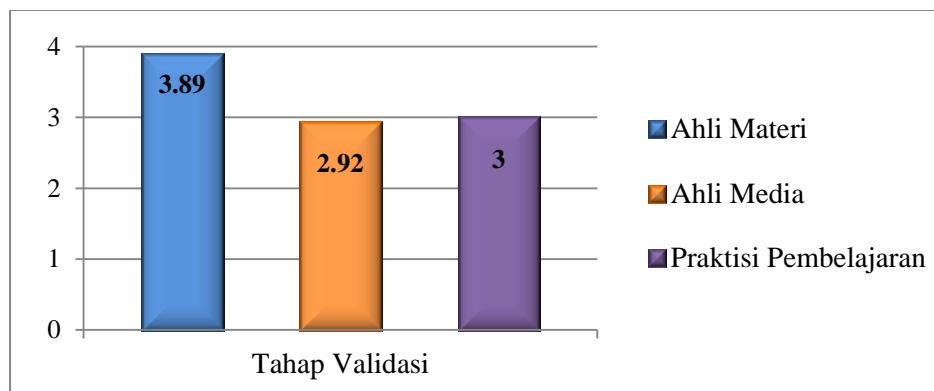
No	Tahap Penilaian	Rerata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kualitas
1	Penilaian Ahli Materi	77	3,89	Sangat Baik
2	Penilaian Ahli Media	70	2,92	Baik
3	Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi	78	3,00	Baik
Rata-rata		3,27		Sangat Baik

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 17 dapat dilihat bahwa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* memperoleh kategori Sangat Baik untuk tahap penilaian Ahli Materi dengan rerata skor 3,89. Tahap penilaian oleh Ahli Media memperoleh kategori Baik dengan rerata skor 2,92. Tahap penilaian oleh

Praktisi Pembelajaran Akuntansi memperoleh kategori Baik dengan rerata skor 3,00. Secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang di lakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh hasil 3,27 berada dalam rentang nilai $x \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai “A” yang termasuk kategori “**Sangat Baik**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian para ahli layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS.

Kualitas Modul Interaktif pada tahap penilaian oleh para ahli apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 14. Kualitas Modul pada Tahap Validasi

3. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

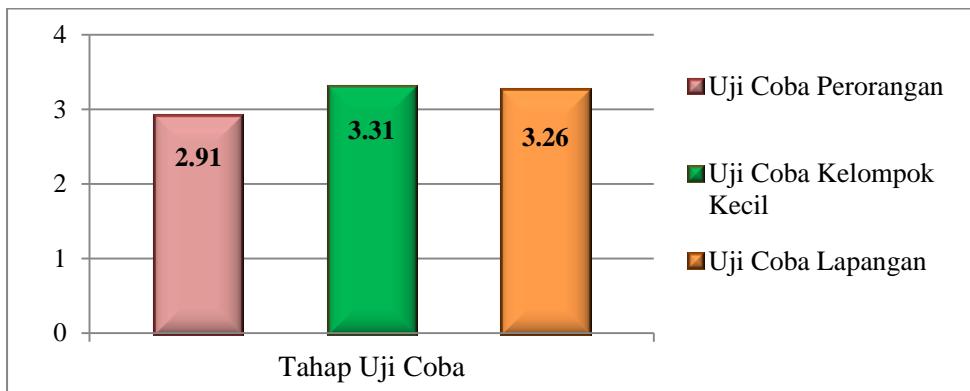
Tabel 18. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran

No	Tahap Penilaian	Rerata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kelayakan
1	Uji Coba Perorangan	136	2,91	Baik
2	Uji Coba Kelompok Kecil	472	3,31	Sangat Baik
3	Penilaian Coba Lapangan	1431	3,26	Sangat Baik
Rata-rata			3,19	Baik

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 18 dapat dilihat bahwa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada tahap uji coba perorangan memperoleh kategori Baik dengan rerata skor 2,91. Tahap uji coba kelompok kecil memperoleh kategori Sangat Baik dengan rerata skor 3,31. Tahap uji coba lapangan memperoleh kategori Sangat Baik dengan rerata skor 3,26. Rata-rata skor secara keseluruhan Modul mendapat skor 3,19 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori “Baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang dikembangkan. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS.

Penilaian siswa terhadap Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran

4. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

Berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan melibatkan dua kelompok, kelompok I adalah kelompok eksperimen berjumlah 28 siswa kelas XI IPS 1 yang pembelajarannya menggunakan Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sedangkan untuk kelompok II adalah kelompok kontrol (kendali) berjumlah 28 siswa kelas XI IPS 2 yang pembelajarannya tidak menggunakan media tersebut, peneliti mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah rata-rata *gain score* antara kelas yang menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan atau tidak. Dari hasil uji coba diperoleh peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* di kedua kelas tersebut.

Berdasarkan pengolahan data tersebut, didapatkan bahwa rata-rata peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,46 pada kelas yang menggunakan media (XI IPS 1) dengan kategori “Sedang”, sedangkan rata-rata peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas yang tidak menggunakan media (XI IPS 2) adalah 0,28 atau dengan kategori Rendah.

Dari hasil tersebut rata-rata *gain score* kelas XI IPS 1 yang menggunakan Modul Interaktif **lebih tinggi** dari pada rata-rata *gain score* kelas XI IPS 2 yang tidak menggunakan Modul Interaktif. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6 efektif* untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

- a. Pengembangan Produk Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6.*

Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall sesuai dengan teori menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 163-165). Pada prosedur pengembangan ini terdapat sepuluh tahap yang harus dilalui dalam metode penelitian *R&D* yang terdiri dari tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan bentuk awal produk, tahap uji coba perorangan, tahap revisi hasil uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil, tahap revisi produk uji coba kelompok kecil, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk akhir, tahap produk akhir dan penyebaran. Pertimbangan penggunaan prosedur pengembangan ini, karena prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan Yuni Eka

Fitrianingsih (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif pada Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas XI IPS SMAN Gedangan”, dalam penelitian ini juga menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall sampai tahap akhir yaitu tahap produk akhir dan penyebaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dimulai dari pengumpulan informasi analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada. Setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan siswa, peneliti melanjutkan ke tahap perencanaan. Peneliti melakukan perencanaan dalam hal menetapkan tujuan pembuatan produk dan menyusun instrumen penilaian media. Tahap selanjutnya pengembangan bentuk awal produk, peneliti merancang produk awal dengan menyusun kerangka materi dan soal, menyusun *flowchart*, dan membuat *story board*. Setelah seluruh komponen tersusun, pembuatan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mulai diproses.

Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* oleh para ahli. Ahli materi menilai kualitas materi yang ada dalam media sedangkan ahli media menilai pengembangan media, dan praktisi pembelajaran menilai dari segi materi dan media. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran berurutan mendapatkan kategori sangat baik,

baik, dan baik. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli sehingga diperoleh Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMA.

Setelah melakukan revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba perorangan terhadap 3 siswa, hasil penilaian dari siswa mendapat kategori baik kemudian dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil terhadap 9 siswa, hasil penilaian dari siswa mendapat kategori sangat baik dan tidak diperlukan adanya revisi. Kemudian tahap uji coba lapangan terhadap 28 siswa. Hasil penilaian dari siswa mendapat kategori sangat baik dan tidak dilakukan revisi karena tidak ditemukan kesalahan yang harus diperbaiki. Pada tahap uji coba juga dilakukan uji efektivitas. Tahap selanjutnya adalah produk akhir dan penyebaran dimana produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada siswa kelas XI IPS, guru dan pihak sekolah.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Prosedur pengembangan ini akan lebih menghasilkan media pembelajaran yang bagus apabila dalam tahap-tahap pengembangannya ditambah dengan uji

efektivitas produk seperti yang dilakukan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) mulai mendiskusikan penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan sesama guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi). Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif, guru-guru di sekolah dapat menerapkannya sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan mengamati perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, maka Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat terus dilanjutkan.

- b. Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian Para Ahli.

Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dinilai kualitasnya oleh satu orang ahli materi (Dosen Akuntansi FE UNY), satu orang ahli media (Dosen Pendidikan Teknik Informatika FT UNY), dan satu orang praktisi pembelajaran (guru Akuntansi SMA N 1

Tempel). Dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,27 berada dalam rentang nilai $x \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai “A” yang termasuk kategori “**Sangat Baik**”.

Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS. Hasil penilaian media ini sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2013: 164) yang menyatakan penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “Baik”. Hal ini juga didukung oleh penelitian Yuni Eka Fitrianingsih (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *CD* Interaktif pada Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas XI IPS SMAN Gedangan”. Penelitian tersebut menghasilkan pengembangan produk berupa Media Pembelajaran *CD* Interaktif pada Materi Jurnal Penyesuaian yang siap digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian di SMA.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel memberikan implikasi bahwa Media Pembelajaran dapat di implementasikan atau siap digunakan setelah mendapatkan penilaian validasi produk dari

para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi) dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori baik, seperti Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang mendapatkan rerata skor penilaian keseluruhan ahli sebesar 3,27 yang masuk kedalam nilai A kategori Sangat Baik sehingga media tersebut **layak** untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMA.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) mulai mendiskusikan penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan sesama guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi). Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif, guru-guru di sekolah dapat menerapkannya sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan mengamati perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, maka Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat terus dilanjutkan.

c. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*

Penilaian Siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dilaksanakan pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dari ketiga tahap uji coba yang di lakukan, pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan secara keseluruhan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* memperoleh rata-rata skor 3,19 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori “Baik”.

Hasil penilaian media ini sesuai dengan pendapat Sukardjo (2005: 53) menyatakan suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal “B” atau dalam kategori “layak”. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan sebagai media pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian di kelas XI IPS. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Lita Aprilia Sutopo (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”, dimana hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis

Adobe Flash layak digunakan sebagai media pembelajaran didasarkan pada pendapat Sukardjo (2005: 53).

Dari uraian tersebut, media dapat dikatakan layak untuk diterapkan apabila mendapatkan penilaian siswa dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori Baik. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel” memberikan implikasi bahwa setelah media layak untuk di implementasikan kemudian media tersebut dinilai kembali oleh siswa sebagai sasaran produk, Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mendapatkan rerata skor penilaian siswa pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 3,19 yang masuk ke dalam nilai B kategori Baik sehingga media tersebut **layak** untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMA.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) mulai mendiskusikan penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan sesama guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi). Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif, guru-guru di sekolah dapat menerapkannya sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa dapat

lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan mengamati perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, maka Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat terus dilanjutkan.

- d. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan membandingkan peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas yang menggunakan media (XI IPS 1) dengan kelas yang tidak menggunakan media (XI IPS 2). Dari data yang diolah, didapatkan peningkatan rata-rata *gain score* pada kelas XI IPS 1 yang menggunakan Modul Interaktif sebesar 0,46 dengan kategori “Sedang” **lebih tinggi** dari pada rata-rata *gain score* kelas XI IPS 2 yang tidak menggunakan Modul Interaktif sebesar 0,28 dengan kategori “Rendah”.

Hasil penilaian media ini sesuai dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2013: 23) yang mengungkapkan salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Hal ini juga didukung oleh penelitian Emiasih (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih.” Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel” dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya inovasi dan kreativitas praktisi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa khususnya dalam penelitian ini adalah pada materi Jurnal Penyesuaian. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6 efektif* untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti. Guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) mulai mendiskusikan penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan sesama guru mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi). Sehingga setelah memberikan pelatihan dan menyampaikan

penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif, guru-guru di sekolah dapat menerapkannya sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, pihak sekolah dapat mengevaluasi penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dengan mengamati perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dan apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Modul Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar, maka Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dapat terus dilanjutkan.

C. Kajian Media Akhir

Media yang dikembangkan ini berupa media pembelajaran yang pengembang utamanya menggunakan *software Adobe Flash CS 6* dan telah selesai dikembangkan. Dengan melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) dan uji coba untuk memperoleh data guna merevisi produk. Media ini berisi materi dan latihan soal. Materi yang disajikan adalah Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa sesuai dengan silabus di SMA N 1 Tempel.

Modul interaktif ini disajikan dengan menampilkan warna biru sebagai warna utama serta ditambahkan gambar dan animasi yang menarik. Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media ini antara lain:

1. Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang disajikan dalam komputer dan laptop dengan tampilan yang menarik dan pemakaian yang cukup mudah.
2. Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* bisa ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan *LCD*.
3. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini dapat dilihat dengan adanya kriteria yang berbeda dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas yang menggunakan lebih tinggi daripada kelas yang tanpa menggunakan media pembelajaran.

Kekurangan media ini antara lain:

1. Materi, latihan soal, dan evaluasi yang disajikan dalam Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* hanya memuat satu materi yaitu materi Jurnal Penyesuaian.
2. Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* belum bisa terhubung ke internet sehingga latihan soal tidak bisa diperbaharui secara berkala.
3. Belum tersedia game edukatif dalam Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* untuk meningkatkan perhatian atau minat siswa.

D. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* antara lain:

1. Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar dengan materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.
3. Uji coba produk yang dilaksanakan tidak mengukur adanya pengaruh terhadap suatu variabel pada siswa.
4. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.
5. Hanya terdapat satu set soal evaluasi pada tiap tipe soal yang tersedia dalam Modul dan masih terbatas jumlahnya sehingga memungkinkan siswa dapat menghafalkan jawaban atas soal-soal tersebut.
6. Media yang dihasilkan masih sederhana khususnya pada bagian detail desain dan tampilan, sehingga masih perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan perhatian siswa.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* melewati 10 tahap pengembangan yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan bentuk awal produk, tahap uji coba perorangan, tahap revisi hasil uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil, tahap revisi produk uji coba kelompok kecil, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk akhir, tahap produk akhir dan penyebaran.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,89 dengan kategori Sangat Baik. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 2,92 dengan kategori Baik. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh nilai rata-rata 3,00 dengan kategori Baik. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,27 berada dalam rentang nilai $x \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai “A” yang termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*

“Layak” digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS.

3. Penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* diperoleh rata-rata nilai pada masing-masing uji coba sebagai berikut: uji coba perorangan dengan rata-rata nilai 2,91 termasuk kategori Baik, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata nilai 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, dan uji coba lapangan dengan rata-rata nilai 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Rata-rata skor secara keseluruhan Modul mendapat skor 3,19 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai “B” yang termasuk kategori Baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS.
4. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS dilihat berdasarkan rata-rata *gain score* peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 1 atau yang menggunakan Modul Interaktif sebesar 0,46 dengan kategori “Sedang” dan rata-rata *gain score* peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 2 atau yang tidak menggunakan media sebesar 0,28 dengan kategori “Rendah”. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 1 lebih tinggi daripada peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 2, sehingga Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* “**efektif**” digunakan.

C. Saran

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

1. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi bervariatif dan menambah antusias belajar siswa.
2. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan di kelas.
3. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* perlu dikembangkan lebih lanjut pada perangkat lain seperti *Android* sehingga tidak hanya digunakan dalam komputer atau laptop.
4. Perlu adanya pengembangan materi lain agar cakupan materi lebih luas. Selain itu, pengembangan soal agar lebih banyak variasinya, akan lebih baik jika dapat diperbaharui secara berkala dengan menghubungkan ke internet.
5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan dilakukan lebih luas. Penelitian lapangan tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun implementasi sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction (4th ed)*. New York: Longman. Inc.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pengajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emiasih. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitrianingsih, Y.E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif pada Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas XI IPS SMAN Gedangan. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hake, R.R. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Hamalik, O. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Izham, D. (2012). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Diakses dari <http://www.ilmucomputer.com> Pada tanggal Juni 2016.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Pramono, A. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi.

- Sanaky, H.AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Siregar, E. & Nara, H. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Smaldino, S.E., dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Indonesia: Kencana.
- Soenarto, S. (2005). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Rangkaian Listrik.” *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Sudarsono, dkk. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PP UNY.
- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Sutopo, L.A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis Adobe Flash pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syaban, A. (2005). “*Teknik Analisis Data Penelitian*”. Disampaikan pada Pelatihan Metode Penelitian pada 13 Desember 2005 di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcom. (2008). *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, diakses dari: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> Pada tanggal 26 Januari 2017.

Widoyoko, E.P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Silabus
2. Materi
3. Soal beserta pembahasan

Lampiran 1 Silabus

SILABUS

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Tempel
Mata Pelajaran	: Akuntansi
Kelas/Program	: XI
Semester	: 2
Standar Kompetensi	: 5. Memahami penyusunan sifat akuntansi perusahaan jasa
Alokasi Waktu	: 44 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber / Bahan/ Alat	Karakter
5.6 Membuat ikhtisar sifat akuntansi perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Neraca saldo • Jurnal penyesuaian • Kertas kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji referensi untuk membuat neraca saldo. • Mengkaji referensi untuk membuat jurnal penyesuaian. • Mengkaji referensi untuk menyusun kertas kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun neraca saldo berdasarkan saldo dalam buku besar. • Mengoreksi apabila terjadi kesalahan dalam neraca saldo. • Membuat jurnal penyesuaian untuk akun deferal. • Membuat jurnal penyesuaian untuk akun akruai. • Menyusun kertas kerja. 	Jenis tugas: kuisi dan pertanyaan lisan melalui UPM, ulangan, laporan kerja praktik, tugas individu dan kelompok (diskusi).	22 x 45 menit	Buku Ekonomi dan sumber lain yang relevan	Menghargai keberagaman, berfikir logis, kritis, kreatif dan inovatif, peduli sosial dan lingkungan, jujur, keaja keras.

<td data-bbox="214 23

Lampiran 2 Materi

KD, INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI JURNAL PENYESUAIAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA KURIKULUM KTSP SMA N 1 TEMPEL

A. KOMPETENSI DASAR

Pencatatan Jurnal Penyesuaian dalam siklus akuntansi Perusahaan Jasa.

B. INDIKATOR :

1. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan asset tetap.
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.
8. Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Peserta didik dapat memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan asset tetap.
3. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
4. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
5. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
6. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
7. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.
8. Peserta didik dapat membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.

A. Pengertian Jurnal Penyesuaian

Neraca Saldo sebagai data untuk menyusun laporan keuangan tidak semua saldo akun-akunnya menunjukkan keadaaan yang sebenarnya, sehingga perlu diadakan pencatatan penyesuaian yaitu dengan penyusunan Jurnal Penyesuaian (*adjusting journal entries*) untuk menyesuaikan akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya.

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya terjadi. Jurnal Penyesuaian (*adjusting entries*) dibuat dalam buku jurnal umum, diperlukan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya.

Dapat disimpulkan bahwa jurnal penyesuaian adalah proses pencatatan perubahan saldo dalam akun sehingga menunjukkan saldo yang sesungguhnya.

B. Koreksi Kesalahan Pencatatan (*correcting entries*) yang baru ditemukan diakhir Periode

Alasan perlunya dicatat jurnal penyesuaian adalah karena terjadinya kesalahan pencatatan penjurnalan, jika ada. Kesalahan yang diketahui selama periode berjalan harus dikoreksi sesegera mungkin. Jika kesalahan pencatatan diketahui pada akhir periode maka harus dilakukan koreksi pada saat pencatatan jurnal penyesuaian. Terdapat beberapa jenis kesalahan yang mungkin terjadi, yaitu:

- a. Lupa pencatatan
- b. Salah penulisan nilai rupiah
- c. Salah akun
- d. Kombinasi kesalahan

C. Jenis-jenis Penyesuaian

Beberapa jenis transaksi yang lazim dicatat di jurnal penyesuaian adalah:

1) Pengakuan biaya penyusutan / Penyusutan aset tetap

Asset tetap merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk digunakan dalam jangka waktu lama atau lebih dari 1 periode. Penyusutan asset tetap, perlu dibuatkan Jurnal Penyesuaian, mengapa? Asset tetap yang telah digunakan

nilainya akan menurun. Penurunan nilai asset tetap merupakan suatu kerugian yang harus dicatat sebagai penyesuaian.

Pengakuan atau pencatatan tiap asset harus dilakukan dengan harga masing-masing. **Semua** asset tetap mengalami penyusutan atau depresiasi dari harga perolehan sampai masa guna atau umur ekonomisnya habis, kecuali tanah. Terdapat berbagai metode dalam menyusutkan asset tetap, diantaranya :

1. **Metode garis lurus (*Straight-Line Method*)**
2. **Metode penyusutan saldo menurun ganda (*double declining balance method*)**
3. Metode Penyusutan Aktiva Tetap Jumlah Angka Tahun
4. Metode Penyusutan Aktiva Tetap Satuan Jam Kerja

Dalam modul ini hanya akan mempelajari Metode Garis Lurus, karena metode ini paling sederhana dan paling banyak digunakan. Dimana penyusutan tiap tahun sama hingga habis umur ekonomisnya. Rumus nya adalah:

$$\text{Penyusutan} = \frac{\text{Harga Perolehan Aset Tetap} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis Aset Tetap}}$$

Cara membuat jurnal penyesuaian adanya penyusutan asset tetap yaitu dengan mendebit beban penyusutan asset tetap dan mengkredit akumulasi penyusutan asset tetap. Lebih jelasnya sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des 2015	31	Beban Penyusutan Kendaraan Akumulasi Penyusutan Kendaraan	XX - XX	-

Contoh soal:

Sebuah gedung Martha Salon diketahui harga perolehannya Rp20.000.000,00, gedung tersebut ditaksir mempunyai nilai ekonomis selama 10 tahun dengan nilai residu Rp2.000.000,00. Hitunglah beban penyusutan sampai dengan akhir periode 31 Desember 2016 dan bagaimana jurnal penyesuaianya!

Penyelesaian:

Perhitungan beban penyusutan dengan metode garis lurus

$$\begin{aligned}
 \text{Penyusutan} &= \frac{\text{Harga Perolehan Aset Tetap} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis Aset Tetap}} \\
 &= \frac{20.000.000 - 2.000.000}{10} \\
 &= 1.800.000
 \end{aligned}$$

Jadi, didapatkan besarnya beban penyusutan per tahun sebesar Rp1.800.000,00. Penyusutan nilai gedung tersebut dicatat di kredit dalam akun Akumulasi Penyusutan dan di debet Beban Penyusutan. Ayat jurnal untuk mencatat beban depresiasi (beban penyusutan) adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des	31	Beban Penyusutan Gedung	1.800.000	-
2016		Akumulasi Penyusutan	-	1.800.000
		Gedung		

2) Pengakuan biaya *supplies* / Perlengkapan yang digunakan

Perlengkapan adalah bahan-bahan yang dibeli dengan maksud untuk digunakan dalam operasi perusahaan, tidak untuk dijual kembali. Perlengkapan akan dicatat dan dilaporkan sebesar harga belinya. Apabila selama periode akuntansi, perusahaan tidak melakukan pencatatan pemakaian perlengkapan, maka pada akhir periode perlu dilakukan perhitungan fisik atas perlengkapan yang masih tersisa sehingga dapat ditentukan jumlah perlengkapan yang terpakai pada periode yang bersangkutan. Jumlah pemakaian perlengkapan tersebut kemudian dicatat dalam buku melalui ayat jurnal penyesuaian.

Contoh soal :

Di awal periode menunjukkan saldo akun perlengkapan sebesar Rp3.000.000,00. Di akhir periode setelah dilakukan perhitungan fisik, perlengkapan di gudang 31 Desember 2016 menunjukkan saldo Rp2.000.000,00. Perlengkapan yang terpakai senilai Rp1.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaianya!

Penyelesaian:

Akun Perlengkapan diawal periode menunjukkan saldo Rp3.000.000,00. Jumlah tersebut menunjukkan perlengkapan yang disediakan untuk dipakai dalam periode tersebut. Sisa perlengkapan 31 Desember 2016 seharga Rp2.000.000,00.

Perlengkapan yang terpakai dalam periode 2016 seharga Rp3.000.000,00 - Rp2.000.000,00 = Rp1.000.000,00. Jumlah tersebut merupakan beban perlengkapan untuk periode 2016, sehingga harus dipindahkan dari akun Perlengkapan ke dalam akun Beban Perlengkapan. Jurnal penyesuaian yang diperlukan sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des	31	Beban Perlengkapan	1.000.000	-
2015		Perlengkapan	-	1.000.000

3) Pengakuan biaya yang berasal dari biaya dibayar dimuka / Beban yang dibayar dimuka (Prepaid expense)

Beban dibayar dimuka adalah berbagai beban yang dikeluarkan terlebih dahulu kasnya, tetapi manfaat ekonomisnya baru akan dinikmati di waktu yang akan datang.

Ada 2 Metode dalam mencatat beban dibayar dimuka, yaitu:

1. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Asset	2. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Beban
<u>Saat Pembayaran:</u>	<u>Saat Pembayaran:</u>
Sewa dibayar dimuka XX	Beban Sewa XX
Kas XX	Kas XX
<u>Jurnal Penyesuaian:</u>	<u>Jurnal Penyesuaian:</u>
Beban Sewa XX	Sewa dibayar dimuka XX
Sewa dibayar dimuka XX	Beban Sewa XX

Contoh Soal:

Pada tanggal 1 Oktober 2015 perusahaan membayar dimuka sewa gedung sebesar Rp24.000.000,00 untuk masa sewa 1 tahun. Buatlah jurnal umum saat membayar sewa dan buat juga penyesuaian pada akhir periode

Penyelesaian:

1. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Asset	2. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Beban
<u>Saat Pembayaran:</u>	<u>Saat Pembayaran:</u>
Sewa dibayar dimuka Rp24.000.000	Beban Sewa Rp24.000.000
Kas Rp24.000.000	Kas Rp24.000.000
Pada tanggal 31 Desember 2015 akun sewa dibayar dimuka bersaldo debet Rp24.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan saldo yang seharusnya, sebab dalam periode 2015 masa sewa sudah dilewati 3 (tiga) bulan atau seharga $\frac{3}{12} \times \text{Rp}24.000.000,00 = \text{Rp}6.000.000,00$. Artinya di dalam saldo akun Sewa Dibayar di Muka pada tanggal 31 Desember 2015 terkandung jumlah yang telah lewat waktu sebesar Rp6.000.000,00. Jumlah tersebut harus diakui (dicatat) sebagai beban periode 2015, yaitu dengan membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:	Pada tanggal 31 Desember 2015 adalah akun Beban Sewa dengan saldo debet sebesar Rp24.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan beban sewa periode 2015 yaitu Rp6.000.000,00. Artinya, di dalam saldo akun Beban Sewa per 31 Desember 2015 terkandung jumlah beban sewa untuk periode yang akan datang (sewa dibayar dimuka) sebesar Rp24.000.000,00 – Rp6.000.000,00 = Rp18.000.000,00. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Dibayar di Muka dengan jurnal sebagai berikut:
<u>Jurnal Penyesuaian:</u>	<u>Jurnal Penyesuaian:</u>
Beban Sewa Rp6.000.000	Beban Sewa Rp18.000.000
Sewa dibayar dimuka Rp6.000.000	Rp6.000.000

4) Pengakuan biaya yang belum dicatat / Beban yang masih harus dibayar (accrued expense)

Beban jenis ini terjadi jika dalam akhir periode akuntansi suatu perusahaan terdapat beban yang masih menjadi tanggungan perusahaan, dan beban tersebut belum dapat dibayar oleh perusahaan.

Beban yang masih harus dibayar harus dibuatkan jurnal penyesuaian karena pada dasarnya beban tersebut telah diakui oleh perusahaan tetapi belum dibayar dan belum dicatat dalam periode tersebut sehingga perlu dicatat dalam jurnal penyesuaian sebagai utang (...) atau beban (...) yang masih harus dibayar.

Contoh Soal :

Biaya Listrik untuk bulan Desember 2015 sebesar Rp750.000,00 belum dibayar hingga akhir periode 2015. Buatlah jurnal penyesuaian yang tepat!

Penyelesaian:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des	31	Biaya Listrik	750.000	-
2015		Utang Listrik	-	750.000

Biaya Listrik ditempatkan di debet karena telah terjadi penambahan beban listrik sedangkan utang listrik ditempatkan di kredit karena telah terjadi penambahan utang Listrik.

Masalah biaya yang harus dibayar dicatat dengan jurnal penyesuaian seperti biaya listrik di atas, bisa juga terjadi pada biaya gaji, biaya bunga, biaya asuransi dan biaya telepon atau biaya-biaya lainnya.

5) Pengakuan pendapatan yang berasal dari pendapatan diterima dimuka (deferred income)

Pendapatan diterima di muka adalah berbagai pendapatan yang diterima terlebih dahulu uang kasnya, tetapi pelaksanaan pekerjaan (jasa) baru akan dilakukan di waktu yang akan datang.

Ada 2 Metode dalam mencatat Pendapatan dibayar dimuka, yaitu:

1. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Pendapatan	2. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Utang
<u>Saat Pembayaran:</u>	<u>Saat Pembayaran:</u>
Kas XX Pendapatan Sewa XX	Kas XX Sewa diterima dimuka XX
<u>Jurnal Penyesuaian:</u>	<u>Jurnal Penyesuaian:</u>
Pendapatan Sewa XX Sewa diterima dimuka XX	Sewa diterima dimuka XX Pendapatan Sewa XX

Contoh Soal:

Pada tanggal 1 Oktober 2015 pelanggan membayar dimuka sewa kendaraan untuk 1 (satu) tahun sebesar Rp1.200.000,00. Buatlah jurnal umum saat menerima pembayaran sewa dan buat juga penyesuaian pada akhir periode!

Penyelesaian:

1. Pada saat penerimaan dicatat sebagai Utang	2. Pada saat penerimaan dicatat sebagai Pendapatan
<u>Saat penerimaan:</u>	<u>Saat Penerimaan:</u>
Kas Rp1.200.000,00 Sewa diterima dimuka Rp1.200.000,00	Kas Rp1.200.000,00 Pendapatan Sewa Rp1.200.000,00
Pada tanggal 31 Desember 2015 saldo akun Sewa Diterima di Muka kredit Rp1.200.000,00.	Pada tanggal 31 Desember 2015 saldo akun Pendapatan Sewa kredit Rp1.200.000,00.
Sampai dengan 31 Desember 2015, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama tiga bulan (1 Oktober – 31 Desember 2015).	Pendapatan yang harus diakui dalam periode 2015 adalah Rp300.000,00 sehingga saldo pendapatan sewa harus disesuaikan dengan cara mendebet
Artinya, pendapatan yang harus diakui	

dalam periode 2015 adalah $3/12 \times$ $Rp1.200.000,00 = Rp300.000,00.$	pendapatan sewa sebesar Rp1.200.000,00 $- Rp300.000,00 = Rp900.000,00.$
<u>Jurnal Penyesuaian:</u> Sewa diterima dimuka Rp300.000,00 Pendapatan Sewa Rp300.000,00	<u>Jurnal Penyesuaian:</u> Pendapatan Sewa Rp900.000,00 Sewa diterima dimuka Rp900.000,00

6) Pengakuan pendapatan yang belum dicatat / Pendapatan yang masih harus diterima (*accrued income*)

Pendapatan yang masih harus diterima terjadi ketika perusahaan telah memberikan pelayanan jasa kepada pelanggannya namun pelanggan tersebut belum membayar jasa yang telah dinikmatinya hingga akhir periode.

Pendapatan yang masih harus diterima juga dapat terjadi jika terdapat pendapatan bunga yang belum diterima baik pendapatan bunga bank maupun pendapatan bunga wesel tagih dan pendapatan bunga lainnya yang belum diterima perusahaan hingga akhir periode.

Contoh Soal pertama :

Pada tanggal 1 Februari 2016, Salon Martha telah menyelesaikan pekerjaannya menata rambut dan make up pelanggannya, namun pelanggan tersebut hingga akhir periode belum membayar jasa tersebut sebesar Rp500.000,00. Buatlah jurnal penyesuaianya!

Penyelesaian:

Dari informasi tersebut akan mengakibatkan penambahan saldo pendapatan jasa dan menimbulkan akun pendapatan yang masih harus diterima. Besarnya pendapatan jasa dan pendapatan yang masih harus diterima adalah Rp500.000,00.

Maka jurnal penyesuaianya:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des	31	Piutang Pendapatan Jasa PendapatanJasa	500.000 -	- 500.000

Contoh Soal Kedua:

1 Juli 2015 Salon Martha menyimpan kas usaha salonnya di Bank, selama menyimpan uangnya mendapat bunga 12% per tahun dari besar simpanannya Rp50.000.000. Bunga diterima setiap bulan pada tanggal 1 bulan berikutnya. Hitunglah besarnya piutang bunga dan buatlah jurnal penyesuaian!

Penyelesaian:

Dari informasi tersebut, yang menjadi piutang pendapatan bunga adalah pendapatan bunga pada akhir periode (bulan Desember 2015) yaitu 1 bulan, hal ini karena pendapatan bunga bulan Desember baru diterima pada bulan berikutnya yaitu Januari. Perhitungan besarnya piutang pendapatan:

Dalam jurnal penyesuaian dicatat sebagai berikut:

$$\frac{1}{12} (\text{bulan}) \times \frac{12}{100} (\text{bunga 1 tahun}) \times \text{Rp}50.000.000,00 = \text{Rp} 500.000$$

Maka jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des 2015	31	Piutang Pendapatan Bunga	500.000	-
		Pendapatan Bunga	-	500.000

7) Pengakuan biaya dari piutang tak tertagih / Taksiran kerugian piutang

Kerugian piutang adalah kerugian akibat sejumlah piutang tidak bisa ditagih disebut piutang tak tertagih. Maka, perusahaan memperkirakan kerugian akibat dari piutang tidak tertagih dan mengakuinya sebagai biaya melalui pencatatan di jurnal penyesuaian maka perusahaan membuat akun piutang yang diperkirakan tidak dapat tertagih.

Ada 2 Metode dalam mencatat Kerugian Piutang, yaitu:

a) Metode Langsung

Metode ini digunakan apabila perusahaan mengalami tidak bisa menagih piutangnya atau meyakini bahwa piutang tidak dapat ditagih karena ada pemberitahuan resmi bahwa debitur dinyatakan pailit oleh instansi yang berwenang atau permohonan dari debitur untuk menghapus sebagian atau keseluruhan utangnya karena perusahaannya tidak mampu lagi membayar utang

atau sebab-sebab lain misalnya tiba-tiba debitur menghilang karena tidak mampu bayar, atau apa sajalah intinya piutang tidak dapat ditagih. Maka perusahaan yang punya piutang menghapus piutang tersebut dalam catatan laporan keuangannya dengan cara mendebit kerugian piutang dan mengkredit piutang dagang.

b) Metode Tidak Langsung

Perusahaan melakukan taksiran karena sesungguhnya belum dapat diketahui secara pasti berapa kerugian yang dialami. Penaksiran itu dilakukan adalah berdasarkan pengalaman. Hal ini hanyalah pendekatan bukan nilai yang sesungguhnya. Karena itu kerugian piutang tersebut ditampung pada rekening penilaian yang disebut cadangan piutang tak tertagih.

Untuk menafsirkan kerugian piutang tak tertagih yaitu menggunakan persentase dari penjualan atau persentase dari piutang.

1. Metode Langsung	2. Metode Tidak Langsung
<u>Saat Perkiraan:</u> -	<u>Saat Perkiraan:</u> Beban kerugian piutang XX
<u>Saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayar:</u> Beban kerugian piutang XX	<u>Saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayar:</u> Cadangan kerugian piutang XX
Piutang usaha XX	Piutang usaha XX

Contoh Soal:

Pada 31 Desember 2015 di neraca saldo terdapat akun piutang usaha Tn Heri sebesar Rp30.000.000,00. Taksiran kerugian piutang yang ditentukan perusahaan adalah 5% dari jumlah piutang. Usaha Tn Heri dinyatakan bangkrut sehingga tidak dapat melunasi utang sejumlah Rp5.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaian!

Penyelesaian:

1. Metode Langsung	2. Metode Tidak Langsung
<u>Saat Perkiraan:</u>	<u>Saat Perkiraan:</u>

<p>Tidak menggunakan prakiraan, karena langsung melakukan penghapusan piutang sejumlah utang yang tidak mampu dibayarkan saat diketahui bahwa Tn Heri bangkrut.</p> <p style="text-align: center;">-</p> <p>Berdasarkan informasi di atas, karena Usaha Tn Heri dinyatakan bangkrut, maka utang yang tidak mampu dibayarkan sebesar Rp5.000.000,00.</p> <p><u>Saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayar:</u></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Beban kerugian piutang Rp5.000.000</td> <td style="width: 50%;"></td> </tr> <tr> <td style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Piutang usaha</td> <td style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; text-align: right;">Rp5.000.000</td> </tr> </table> <p>Lampiran 3 Soal beserta Pembahasan</p>	Beban kerugian piutang Rp5.000.000		Piutang usaha	Rp5.000.000	<p>Taksiran kerugian piutang yang telah ditentukan perusahaan sebesar $5\% \times \text{Rp}30.000.000,00 = \text{Rp}6.000.000,00$. Maka jurnal saat perkiraan:</p> <p style="margin-left: 40px;">Beban kerugian piutang Rp6.000.000</p> <p style="margin-left: 40px;">Cadangan kerugian piutang Rp6.000.000</p> <p>Berdasarkan informasi di atas, karena Usaha Tn Heri dinyatakan bangkrut, maka utang yang tidak mampu dibayarkan sebesar Rp5.000.000,00.</p> <p><u>Saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayar:</u></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Cadangan kerugian piutang Rp5.000.000</td> <td style="width: 50%;"></td> </tr> <tr> <td style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Piutang usaha</td> <td style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; text-align: right;">Rp5.000.000</td> </tr> </table>	Cadangan kerugian piutang Rp5.000.000		Piutang usaha	Rp5.000.000
Beban kerugian piutang Rp5.000.000									
Piutang usaha	Rp5.000.000								
Cadangan kerugian piutang Rp5.000.000									
Piutang usaha	Rp5.000.000								

SOAL 1

Petunjuk:

1. Setelah mempelajari Media Pembelajaran Interaktif ini, kita akan mencoba mengerjakan Evaluasi untuk mengetahui seberapa besar kita mengerti tentang materi yang telah disampaikan.
2. Tipe Soal 1 adalah soal Pilihan Ganda yang terdiri dari 10 soal dengan 5 pilihan jawaban (a-e).
3. Pilihlah jawaban yang menurut Anda paling benar!
4. Klik terlebih dahulu tombol Start pada soal!

Selamat Mengerjakan ☺

1. Jurnal penyesuaian adalah.....(C)

- a. Pencatatan transaksi suatu perusahaan dalam suatu periode tertentu.
- b. Pencatatan akuntansi pada awal periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya.
- c. **Pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya.**
- d. Pencatatan harian secara kronologis (menurut tanggal) mengenai angka-angka dan fakta setiap transaksi.
- e. Pencatatan mengenai transaksi yang berhubungan dengan akun riil.

Pembahasan:

Neraca Saldo sebagai data untuk menyusun laporan keuangan tidak semua saldo akun-akunnya menunjukkan keadaan yang sebenarnya, sehingga perlu diadakan pencatatan penyesuaian yaitu dengan penyusunan Jurnal Penyesuaian (*adjusting journal entries*) untuk menyesuaikan akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya.

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya terjadi.

2. Di bawah ini merupakan akun-akun yang membutuhkan penyesuaian pada akhir periode, *kecuali.....(D)*
 - a. Beban yang masih harus dibayar
 - b. Penghasilan/pendapatan yang masih harus diterima
 - c. Penghasilan/pendapatan yang diterima dimuka
 - d. **Penyusutan perlengkapan**
 - e. Kerugian piutang

Pembahasan :

Akun-akun yang membutuhkan penyesuaian pada akhir periode adalah

1. Penyusutan aset tetap
2. Perlengkapan yang digunakan
3. Beban yang dibayar dimuka
4. Beban yang masih harus dibayar
5. Penghasilan/pendapatan yang diterima dimuka

6. Penghasilan/pendapatan yang masih harus diterima
7. Taksiran kerugian piutang
3. Di awal periode rekening perlengkapan (supplies) di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp1.200.000,00. Persediaan perlengkapan yang tersisa di akhir periode pada tanggal 31 Desember 2017 seharga Rp300.000,00. Jurnal penyesuaianya pada tanggal 31 Desember 2017 adalah.....(A)
- a. Beban perlengkapan **Rp900.000,00**

Perlengkapan	Rp900.000,00
b. Beban perlengkapan	Rp300.000,00
Perlengkapan	Rp300.000,00
c. Beban perlengkapan	Rp1.200.000,00
Akumulasi penyusutan perlengkapan	Rp1.200.000,00
d. Beban perlengkapan	Rp900.000,00
Akumulasi penyusutan perlengkapan	Rp900.000,00
e. Perlengkapan	Rp300.000,00
Beban perlengkapan	Rp300.000,00

Pembahasan:

Perlengkapan yang habis dipakai dalam periode 2017 seharga Rp1.200.000,00 – Rp300.000,00 = Rp900.000,00. Jumlah tersebut merupakan beban perlengkapan untuk periode 2017, sehingga harus dipindahkan dari akun Perlengkapan ke dalam akun Beban Perlengkapan. Maka jurnalnya :

Beban perlengkapan	Rp900.000,00
Perlengkapan	Rp900.000,00

4. Pada tanggal 1 Mei 2015 Tn. Beni menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp6.000.000,00 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai pendapatan sewa. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....(A)
- a. Pendapatan Sewa **Rp2.000.000,00**

Sewa diterima dimuka	Rp2.000.000,00
----------------------	-----------------------

b. Sewa diterima dimuka	Rp2.000.000,00
Pendapatan Sewa	Rp2.000.000,00
c. Pendapatan Sewa	Rp4.000.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp4.000.000,00
d. Sewa diterima dimuka	Rp4.000.000,00
Pendapatan Sewa	Rp4.000.000,00
e. Pendapatan Sewa	Rp6.000.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp6.000.000,00

Pembahasan:

Pendapatan sewa Rp6.000.000,00 tersebut, untuk masa satu 1 (satu) tahun (1 Mei 2015 - 1 Mei 2016). Sampai dengan 31 Desember 2015, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama delapan bulan (1 Mei – 31 Desember 2015). Artinya, pendapatan yang harus diakui dalam periode 2015 adalah $8/12 \times Rp6.000.000,00 = Rp4.000.000,00$.

Pada tanggal 31 Desember 2015 saldo akun Pendapatan Sewa kredit Rp6.000.000,00.

Pendapatan yang harus diakui dalam periode 2015 adalah Rp4.000.000,00 sehingga saldo pendapatan sewa harus disesuaikan dengan cara mendebet pendapatan sewa sebesar $Rp6.000.000,00 - Rp4.000.000,00 = Rp2.000.000,00$. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Diterima Dimuka. Maka jurnalnya :

Pendapatan Sewa	Rp2.000.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp2.000.000,00

5. Perusahaan menyimpan uang di Bank BCA Rp50.000.000,00 pada tanggal 1 Oktober 2017. Bunga 12% per tahun diterima setiap 1 Maret dan 1 September. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 Desember 2017? (D)

a. Kas	Rp6.000.000,00
Pendapatan Bunga	Rp6.000.000,00
b. Piutang pendapatan bunga	Rp4.500.000,00
Pendapatan Bunga	Rp4.500.000,00

c. Pendapatan bunga	Rp1.500.000,00
Piutang pendapatan bunga	Rp1.500.000,00
d. Piutang pendapatan bunga	Rp1.500.000,00
Pendapatan Bunga	Rp1.500.000,00
e. Pendapatan bunga	Rp4.500.000,00
Piutang pendapatan bunga	Rp4.500.000,00

Pembahasan:

Yang menjadi piutang pendapatan bunga adalah pendapatan bunga untuk 3 bulan (Oktober – Desember 2017). Perhitungan besarnya piutang pendapatan = $3/12 \times 12\% \times Rp50.000.000,00 = Rp1.500.000,00$. Maka jurnalnya penyesuaianya:

Piutang pendapatan bunga	Rp1.500.000,00
Pendapatan Bunga	Rp1.500.000,00

6. Suatu perusahaan membayar gaji karyawan seminggu sekali (6 hari kerja) setiap hari Sabtu sebesar Rp3.000.000,00. Sabtu terakhir tanggal 28 Desember 2016. Jurnal penyesuaianya pada tanggal 31 Desember 2016 adalah.....(B)

a. Beban gaji	Rp1.000.000,00
Kas	Rp1.000.000,00
b. Beban gaji	Rp1.000.000,00
Utang gaji	Rp1.000.000,00
c. Beban gaji	Rp2.000.000,00
utang gaji	Rp2.000.000,00
d. Utang gaji	Rp2.000.000,00
Beban gaji	Rp2.000.000,00
e. Utang gaji	Rp1.000.000,00
Kas	Rp1.000.000,00

Pembahasan:

Sampai pada 31 Desember 2016, Perusahaan masih memiliki beban gaji untuk tgl 30-31 Desember 2016 karena Perusahaan belum membayarkan gaji karyawan yang harus dibayarkan pada hari Sabtu selanjutnya. Beban gaji sebesar $2/6 \times Rp3.000.000 = Rp1.000.000,00$. Maka jurnal nya:

Beban gaji	Rp1.000.000,00
Utang gaji	Rp1.000.000,00

7. Pada tanggal 1 April 2015 membayar sewa kantor Rp6.000.000,00 untuk 2 tahun (1 April 2015 – 31 Maret 2017) dicatat sebagai harta. Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2015 adalah....(C)

a. Sewa dibayar dimuka Rp6.000.000,00

Kas Rp6.000.000,00

b. Sewa dibayar dimuka Rp3.750.000,00

Beban sewa Rp3.750.000,00

c. Beban sewa Rp2.250.000,00

Sewa dibayar dimuka Rp2.250.000,00

d. Beban sewa Rp2.250.000,00

Kas Rp2.250.000,00

e. Sewa dibayar dimuka Rp2.250.000,00

Beban sewa Rp2.250.000,00

Pembahasan:

Pada tanggal 31 Desember 2015 akun sewa dibayar dimuka bersaldo debet Rp6.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan saldo yang seharusnya, sebab dalam periode 2015 masa sewa sudah dilewati 9 (sembilan) bulan atau seharga $9/24 \times \text{Rp}6.000.000,00 = \text{Rp}2.250.000,00$. Artinya di dalam saldo akun Sewa Dibayar di Muka pada tanggal 31 Desember 2015 terkandung jumlah yang telah lewat waktu sebesar Rp2.250.000,00. Jumlah tersebut harus diakui (dicatat) sebagai beban periode 2015, yaitu dengan membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Beban sewa Rp2.250.000,00

Sewa dibayar dimuka Rp2.250.000,00

8. Sebuah Peralatan Salon diketahui harga perolehannya Rp5.000.000,00, peralatan tersebut ditaksir mempunyai nilai ekonomis selama 2 tahun dengan

nilai residu Rp1.000.000,00. Hitunglah beban penyusutan sampai dengan akhir periode 31 Desember 2016 dan bagaimana jurnal penyesuaianya!

a. Beban penyusutan peralatan	Rp2.500.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp2.500.000,00
b. Peralatan	Rp 4.000.000,00
Kas	Rp 4.000.000,00
c. Beban penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00
d. Beban peralatan	Rp2.000.000,00
Peralatan	Rp2.000.000,00
e. Akumulasi penyusutan peralatan	Rp 5.000.000,00
Beban penyusutan peralatan	Rp5.000.000,00

Pembahasan:

Perhitungan beban penyusutan dengan metode garis lurus

$$\begin{aligned} \text{Penyusutan} &= \frac{\text{Harga Perolehan Aset Tetap} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis Aset Tetap}} \\ &= \frac{5.000.000 - 1.000.000}{2} \\ &= 2.000.000 \end{aligned}$$

Jadi, didapatkan besarnya beban penyusutan per tahun sebesar Rp2.000.000,00. Penyusutan nilai gedung tersebut dicatat di kredit dalam akun Akumulasi Penyusutan dan di debet Beban Penyusutan. Ayat jurnal untuk mencatat beban depresiasi (beban penyusutan) adalah sebagai berikut:

Beban penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00

9. Pada 31 Desember 2015 di neraca saldo terdapat akun piutang usaha Ny. Nina sebesar Rp10.000.000,00. Taksiran kerugian piutang yang ditentukan perusahaan adalah 10% dari jumlah piutang. Usaha Ny. Nina dinyatakan

bangkrut sehingga tidak dapat melunasi utang sejumlah Rp2.000.000,00. Bagaimana jurnal penyesuaian saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayarkan dalam metode tidak langsung? (A)

a. Cadangan kerugian piutang	Rp2.000.000,00
Piutang Usaha	Rp2.000.000,00
b. Beban kerugian piutang	Rp6.000.000,00
Cadangan kerugian piutang	Rp6.000.000,00
c. Beban kerugian piutang	Rp5.000.000,00
Piutang usaha	Rp5.000.000,00
d. Cadangan kerugian piutang	Rp1.000.000,00
Piutang Usaha	Rp1.000.000,00
e. Beban kerugian piutang	Rp1.000.000,00
Cadangan kerugian piutang	Rp1.000.000,00

Pembahasan:

Taksiran kerugian piutang yang telah ditentukan perusahaan sebesar $10\% \times$ Rp10.000.000,00 = Rp1.000.000,00. Maka jurnal saat perkiraan:

Beban kerugian piutang	Rp1.000.000
Cadangan kerugian piutang	Rp1000.000

Berdasarkan informasi di atas, karena Usaha Ny. Nina dinyatakan bangkrut, maka utang yang tidak mampu dibayarkan sebesar Rp2.000.000,00.

Jurnal saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayarkan:

Cadangan kerugian piutang	Rp2.000.000
Piutang usaha	Rp2.000.000

10. Pada tanggal 1 Mei 2016 Ny. Joni menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp12.000.000,00 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai sewa diterima dimuka. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2016 adalah.... (B)

a. Pendapatan Sewa	Rp2.000.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp2.000.000,00
b. Sewa diterima dimuka	Rp8.000.000,00

Pendapatan Sewa	Rp8.000.000,00
c. Pendapatan Sewa	Rp4.000.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp4.000.000,00
d. Sewa diterima dimuka	Rp4.000.000,00
Pendapatan Sewa	Rp4.000.000,00
e. Pendapatan Sewa	Rp6.000.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp6.000.000,00

Pembahasan:

Pada tanggal 31 Desember 2016 saldo akun Sewa Diterima di Muka kredit Rp12.000.000,00.

Sampai dengan 31 Desember 2016, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama delapan bulan (1 Mei – 31 Desember 2016).

Artinya, pendapatan yang harus diakui dalam periode 2016 adalah $8/12 \times$ Rp12.000.000,00 = Rp8.000.000,00.

Sewa diterima dimuka	Rp8.000.000,00
Pendapatan Sewa	Rp8.000.000,00

11. Pada tanggal 1 November 2016 perusahaan membayar dimuka sewa gedung sebesar Rp36.000.000,00 untuk masa sewa 1 tahun dicatat sebagai beban. Buatlah jurnal penyesuaian yang sesuai! (B)

a. Sewa dibayar dimuka	Rp6.000.000,00
Kas	Rp6.000.000,00
b. Sewa dibayar dimuka	Rp30.000.000,00
Beban sewa	Rp30.000.000,00
c. Beban sewa	Rp2.250.000,00
Sewa dibayar dimuka	Rp2.250.000,00
d. Beban sewa	Rp30.000.000,00
Kas	Rp30.000.000,00
e. Sewa dibayar dimuka	Rp2.250.000,00
Beban sewa	Rp2.250.000,00

Pembahasan:

Dalam periode 2016 masa sewa sudah dilewati 2 (tiga) bulan atau seharga $2/12 \times \text{Rp}36.000.000,00 = \text{Rp}6.000.000,00$.

Pada tanggal 31 Desember 2016 adalah akun Beban Sewa dengan saldo debet sebesar Rp36.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan beban sewa periode 2016 yaitu Rp6.000.000,00. Artinya, di dalam saldo akun Beban Sewa per 31 Desember 2016 terkandung jumlah beban sewa untuk periode yang akan datang (sewa dibayar dimuka) sebesar $\text{Rp}36.000.000,00 - \text{Rp}6.000.000,00 = \text{Rp}30.000.000,00$. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Dibayar di Muka dengan jurnal sebagai berikut:

Sewa dibayar dimuka	Rp30.000.000,00
Beban sewa	Rp30.000.000,00

12. Pada 31 Desember 2015 di neraca saldo terdapat akun piutang usaha Tn Danang sebesar Rp15.000.000,00. Taksiran kerugian piutang yang ditentukan perusahaan adalah 30% dari jumlah piutang. Usaha Tn Danang dinyatakan pailit sehingga tidak dapat melunasi utang sejumlah Rp4.000.000,00. Buatlah jurnal penyesuaian saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayarkan dalam metode langsung! (C)

a. Cadangan kerugian piutang	Rp4.000.000,00
Piutang Usaha	Rp4.000.000,00
b. Beban kerugian piutang	Rp4.500.000,00
Cadangan kerugian piutang	Rp4.500.000,00
c. Beban kerugian piutang	Rp4.000.000,00
Piutang usaha	Rp4.000.000,00
d. Cadangan kerugian piutang	Rp15.000.000,00
Piutang Usaha	Rp15.000.000,00
e. Beban kerugian piutang	Rp1.000.000,00
Cadangan kerugian piutang	Rp1.000.000,00

Pembahasan:

Berdasarkan informasi di atas, karena Usaha Tn Danang dinyatakan bangkrut, maka utang yang tidak mampu dibayarkan sebesar Rp4.000.000,00. Maka jurnal penyesuaian saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayarkan adalah

Beban kerugian piutang	Rp4.000.000,00
Piutang usaha	Rp4.000.000,00

SOAL 2

Petunjuk:

1. Setelah mempelajari Media Pembelajaran Interaktif ini, kita akan mencoba mengerjakan Evaluasi untuk mengetahui seberapa besar kita mengerti tentang materi yang telah disampaikan.
2. Tipe Soal 2 adalah soal BENAR atau SALAH yang terdiri dari 10 pernyataan.
3. Tentukan apakah pernyataan tersebut BENAR atau SALAH.
4. Klik terlebih dahulu tombol Start pada soal!

Selamat Mengerjakan 😊

1. Asset tetap perlu disusutkan karena nilai asset tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian. (**BENAR**)

Pembahasan:

Asset tetap merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk digunakan dalam jangka waktu lama atau lebih dari 1 periode. Asset tetap yang telah digunakan nilainya akan menurun.

2. Beban dibayar dimuka adalah Pengeluaran yang belum terjadi pada suatu periode yang merupakan beban yang seharusnya sudah dibayar perusahaan. (**SALAH**)

Pembahasan:

Beban dibayar dimuka adalah Pengeluaran yang sudah terjadi pada suatu periode yang merupakan beban periode di masa datang. Contoh: Pembayaran sewa gedung.

3. Rekening perlengkapan di neraca saldo menunjukkan saldo debet sebesar Rp2.500.000,00. Persediaan perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2016 seharga Rp1.500.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2016 adalah sebagai berikut:

Beban perlengkapan	Rp1.500.000,00
Perlengkapan	Rp1.500.000,00

(SALAH)**Pembahasan:**

Perlengkapan yang habis dipakai dalam periode 2016 seharga Rp2.500.000,00 – Rp1.500.000,00 = Rp1.000.000,00. Jumlah tersebut merupakan beban perlengkapan untuk periode 2016, sehingga harus dipindahkan dari akun Perlengkapan ke dalam akun Beban Perlengkapan. Jurnal penyesuaian yang diperlukan sebagai berikut:

Beban perlengkapan Rp1.000.000,00

Perlengkapan Rp1.000.000,00

4. Pada tanggal 1 Maret 2015 Tn Donny menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp7.200.000,00 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai Sewa diterima dimuka. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah sebagai berikut:

Sewa diterima dimuka Rp6.000.000,00

Pendapatan Sewa Rp6.000.000,00

(BENAR)**Pembahasan:**

Sampai dengan 31 Desember 2015, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama sepuluh bulan (1 Maret – 31 Desember 2015). Artinya, pendapatan yang harus diakui dalam periode 2015 adalah $10/12 \times Rp7.200.000,00 = Rp6.000.000,00$.

Jurnal penyesuaianya:

Sewa diterima dimuka Rp6.000.000,00

Pendapatan Sewa Rp6.000.000,00

5. Perusahaan menyimpan uang di Bank BNI Rp60.000.000,00 pada tanggal 1 Oktober 2015. Bunga 12% per tahun diterima setiap 1 Maret dan 1 September. Jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 Desember 2015 adalah sebagai berikut:

Piutang pendapatan bunga Rp1.800.000,00

Pendapatan Bunga Rp1.800.000,00

(BENAR)

Pembahasan:

Yang menjadi piutang pendapatan bunga sampai dengan tanggal 31 Desember 2015 yaitu tiga bulan (Oktober-Desember 2015). Perhitungan besarnya piutang pendapatan bunga $3/12 \times 12\% \times \text{Rp}60.000.000,00 = \text{Rp}1.800.000,00$. Maka jurnalnya:

Piutang pendapatan bunga	Rp1.800.000,00
Pendapatan Bunga	Rp1.800.000,00

6. Sebuah Peratan mesin fotokopi diketahui harga perolehannya Rp15.000.000,00, peralatan tersebut ditaksir mempunyai nilai ekonomis selama 5 tahun dengan nilai residu Rp5.000.000,00. Hitunglah beban penyusutan sampai dengan akhir periode 31 Desember 2016 dan bagaimana jurnal penyesuaianya!

Akumulasi penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00
Beban Penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00

(SALAH)

Pembahasan:

Perhitungan beban penyusutan dengan metode garis lurus

$$\begin{aligned}\text{Penyusutan} &= \frac{\text{Harga Perolehan Aset Tetap} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis Aset Tetap}} \\ &= \frac{15.000.000 - 5.000.000}{5} \\ &= 2.000.000\end{aligned}$$

Jadi, didapatkan besarnya beban penyusutan per tahun sebesar Rp2.000.000,00. Penyusutan nilai gedung tersebut dicatat di kredit dalam akun Akumulasi Penyusutan dan di debet Beban Penyusutan. Ayat jurnal untuk mencatat beban depresiasi (beban penyusutan) adalah sebagai berikut:

Beban penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp2.000.000,00

7. Tanggal 1 Juli 2016 Premi asuransi dibayar dimuka sebesar Rp100.000.000,00 sudah kadaluarsa Rp20.000.000,00. Ayat jurnal penyesuaianya adalah sebagai berikut:

Biaya Asuransi	Rp20.000.000,00
Asuransi dibayar dimuka	Rp20.000.00,00

(BENAR)

Pembahasan:

Premi asuransi yang sudah kadaluarsa adalah beban asuransi yang harus dicatat dalam penyesuaian, maka jurnalnya:

Biaya Asuransi	Rp20.000.000,00
Asuransi dibayar dimuka	Rp20.000.00,00

8. Suatu perusahaan pada akhir periode 31 Desember 2016 memiliki saldo akun Beban Iklan sebesar Rp2.000.000,00 dan diketahui masih memiliki biaya iklan yang belum dibayar sebesar Rp750.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2016 adalah:

Beban iklan	Rp750.000,00
Utang Iklan	Rp750.000,00

(BENAR)

Pembahasan:

Perusahaan harus mencatat jurnal penyesuaian untuk mengakui biaya yang sudah dinikmati tetapi belum dilakukan pencatatan akuntansi. Walaupun belum membayar beban iklan perusahaan harus mengakuinya sebagai beban iklan dalam periode dimana jasa iklan tersebut dinikmati. Perusahaan masih memiliki biaya iklan yang belum dibayar sebesar Rp750.000,00. Maka jurnalnya :

Beban iklan	Rp750.000,00
Utang Iklan	Rp750.000,00

9. Saldo akun piutang usaha Ny. Rana pada tanggal 31 Desember 2016 sebesar Rp25.000.000,00. Taksiran kerugian piutang yang ditentukan perusahaan adalah 3% dari jumlah piutang. Usaha Ny. Rana dinyatakan bangkrut sehingga

tidak dapat melunasi utang sejumlah Rp6.000.000,00. Pencatatan Jurnal penyesuaian dengan metode langsung adalah sebagai berikut:

Beban kerugian piutang	Rp6.000.000,00
Cadangan kerugian piutang	Rp6.000.000,00

(SALAH)

Pembahasan:

Langsung melakukan penghapusan piutang usaha sejumlah utang yang tidak mampu dibayarkan saat diketahui bahwa Ny Rana bangkrut. Jadi Jurnal penyesuaian yang tepat adalah

Beban kerugian piutang	Rp6.000.000,00
Piutang usaha	Rp6.000.000,00

10. Pada tanggal 1 Agustus 2015 Yosep menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp3.600.000,00 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai pendapatan sewa. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah

Pendapatan Sewa	Rp2.700.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp2.700.000,00

(BENAR)

Pembahasan:

Pendapatan sewa Rp3.600.000,00 tersebut, untuk masa satu 1 (satu) tahun (1 Agustus 2015 - 1 Agustus 2016). Sampai dengan 31 Desember 2015, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama lima bulan (1 Agustus – 31 Desember 2015). Artinya, pendapatan yang harus diakui dalam periode 2012 adalah $3/12 \times \text{Rp}3.600.000,00 = \text{Rp}900.000,00$.

Pada tanggal 31 Desember 2015 saldo akun Pendapatan Sewa kredit Rp3.600.000,00.

Pendapatan yang harus diakui dalam periode 2015 adalah Rp900.000,00 sehingga saldo pendapatan sewa harus disesuaikan dengan cara mendebet pendapatan sewa sebesar $\text{Rp}3.600.000,00 - \text{Rp}900.000,00 = \text{Rp}2.700.000,00$. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Diterima Dimuka. Maka jurnalnya :

Pendapatan Sewa	Rp2.700.000,00
Sewa diterima dimuka	Rp2.700.000,00

11. Pada neraca saldo tanggal 31 Desember 2017 terdapat akun piutang usaha pelanggan sebesar Rp12.000.000,00. Taksiran kerugian piutang yang ditentukan perusahaan adalah 10% dari jumlah piutang. Namun pelanggan tersebut mengalami pailit sehingga tidak dapat melunasi utang sejumlah Rp1.000.000,00. Maka jurnal penyesuaian yang dibuat Saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayarkan dalam metode tidak langsung adalah:

Cadangan kerugian piutang Rp1.000.000,00

Piutang usaha Rp1.000.000,00

(BENAR)

Pembahasan:

Taksiran kerugian piutang yang telah ditentukan perusahaan sebesar $1\% \times$ Rp12.000.000,00 = Rp120.000,00. Maka jurnal saat perkiraan:

Beban kerugian piutang Rp120.000

Cadangan kerugian piutang Rp120.000

Berdasarkan informasi di atas, karena usaha pelanggan tersebut dinyatakan pailit, maka utang yang tidak mampu dibayarkan sebesar Rp1.000.000,00.

Saat piutang sesungguhnya tidak bisa dibayarkan:

Cadangan kerugian piutang Rp1.000.000

Piutang usaha Rp1.000.000

12. Pada tanggal 1 Maret 2016 perusahaan membayar dimuka sewa kendaraan sebesar Rp6.000.000,00 untuk masa sewa 1 tahun dicatat sebagai beban. Jurnal penyesuaian di akhir periode 2016 adalah

Beban Sewa Rp6.000.000

Sewa dibayar dimuka Rp6.000.000

(SALAH)

Pembahasan:

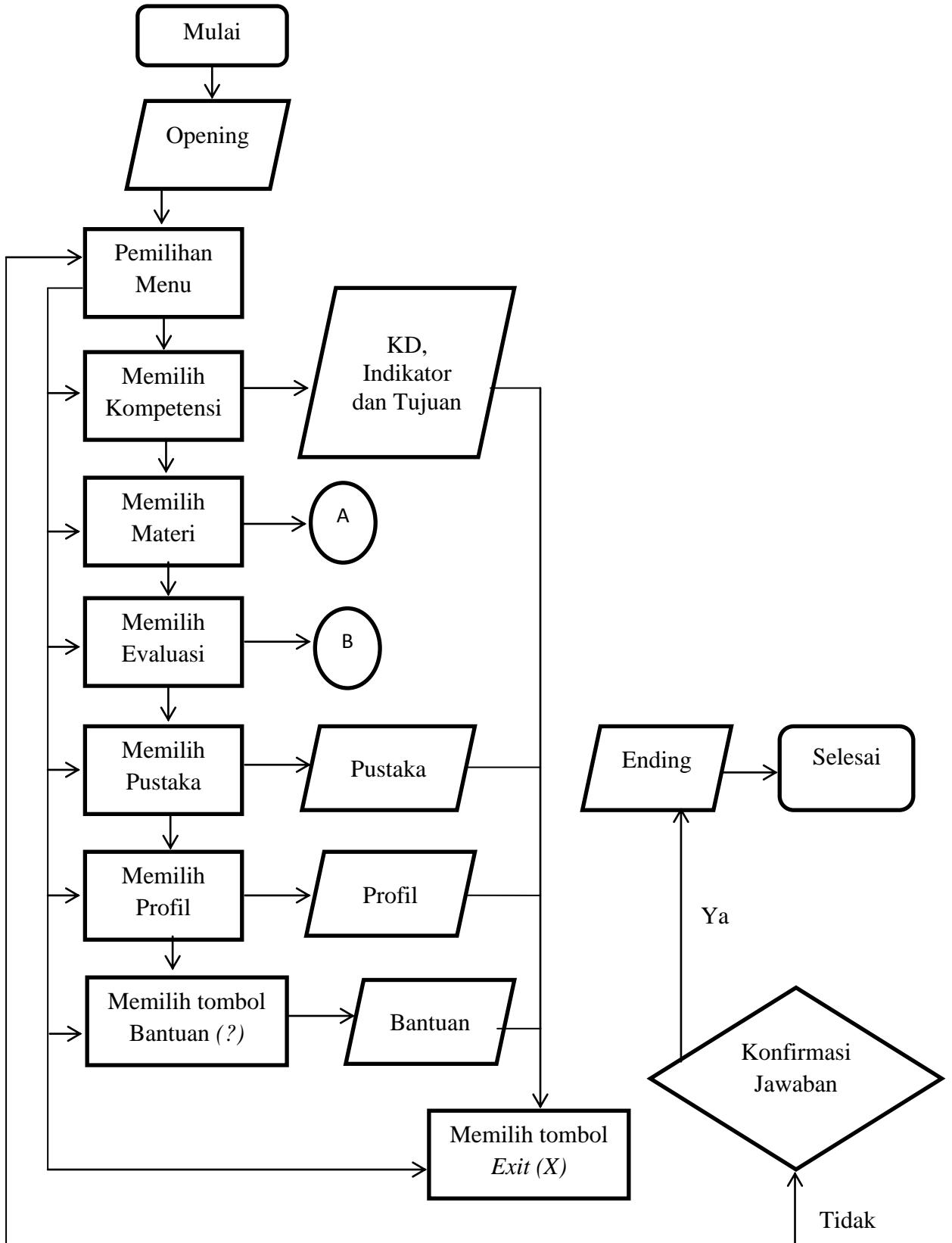
Dalam periode 2016 masa sewa sudah dilewati 10 (sepuluh) bulan atau seharga $10/12 \times \text{Rp}6.000.000,00 = \text{Rp}5.000.000,00$. Pada tanggal 31 Desember 2016 adalah akun Beban Sewa dengan saldo debet sebesar Rp6.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan beban sewa periode 2016 yaitu Rp5.000.000,00. Artinya, di dalam saldo akun Beban Sewa per 31 Desember 2016 terkandung jumlah beban sewa untuk periode yang akan datang (sewa dibayar dimuka) sebesar $\text{Rp}6.000.000,00 - \text{Rp}5.000.000,00 = \text{Rp}1.000.000,00$. Maka jurnal penyesuaianya:

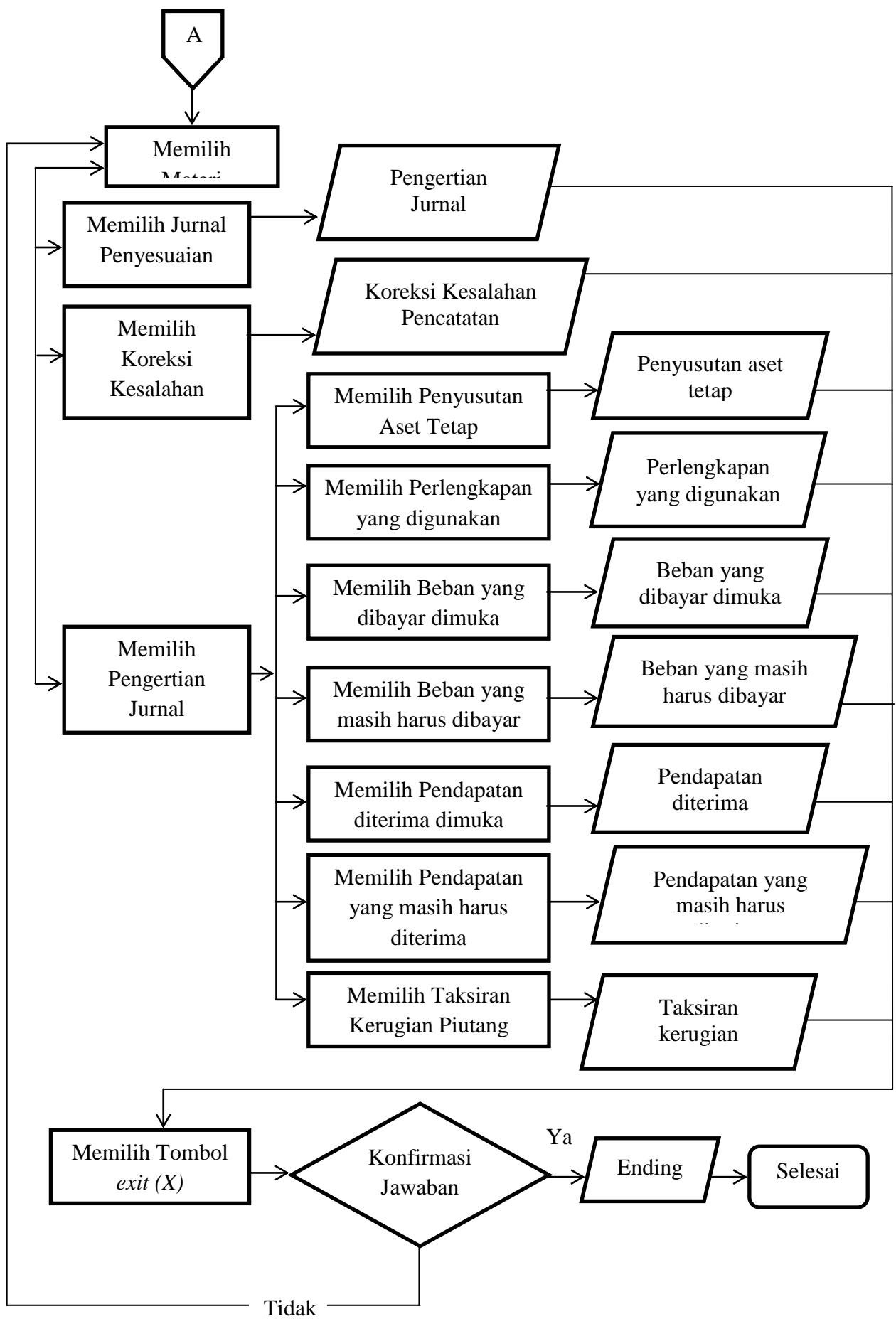
Sewa dibayar dimuka	Rp1.000.000,00
Beban sewa	Rp1.000.000,00

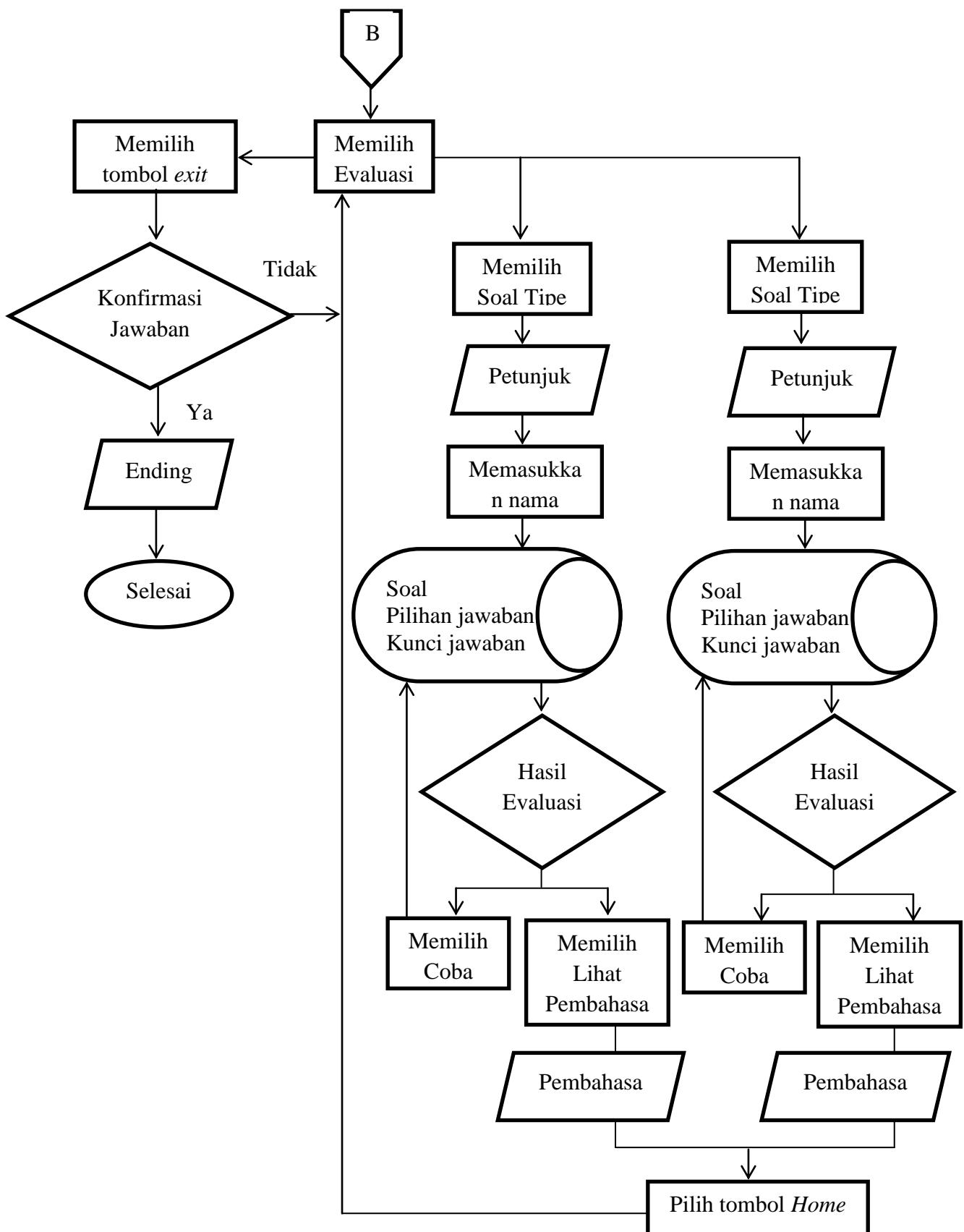
LAMPIRAN

- 4. *Flowchart*
- 5. *Story Board*
- 6. Produk Akhir

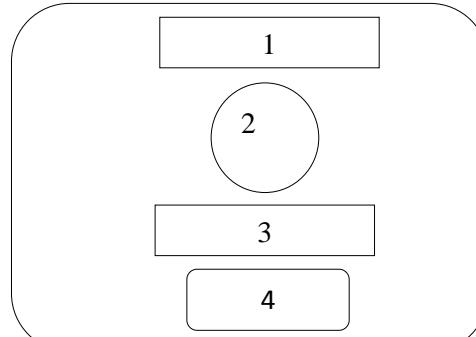
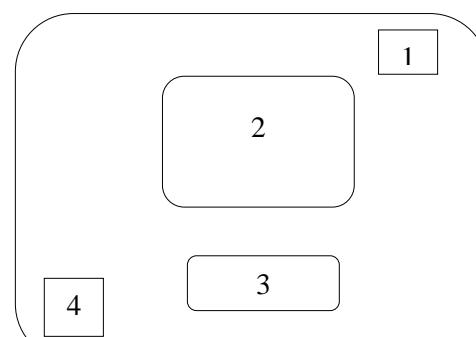
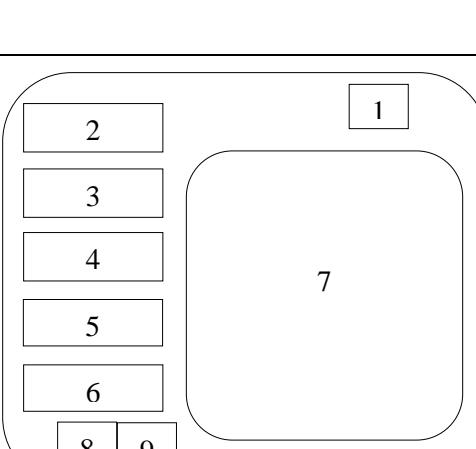
Lampiran 4 Flowchart

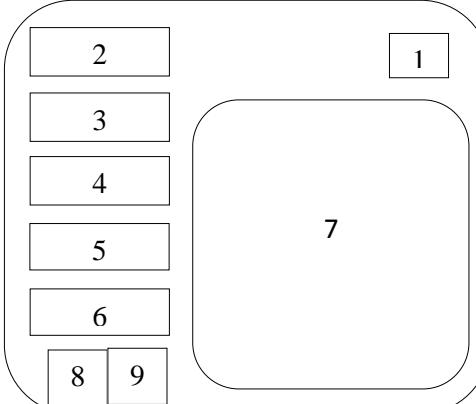
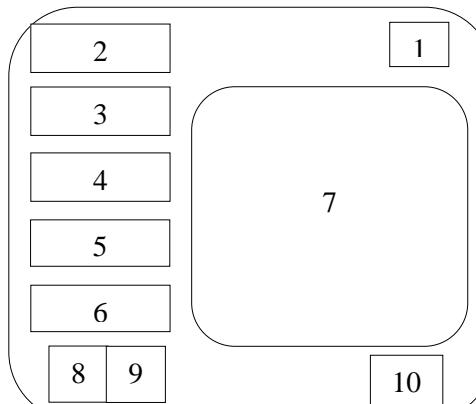
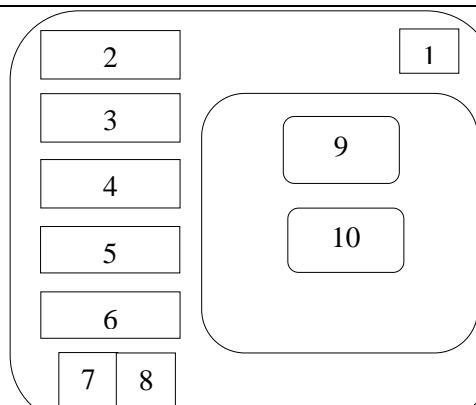


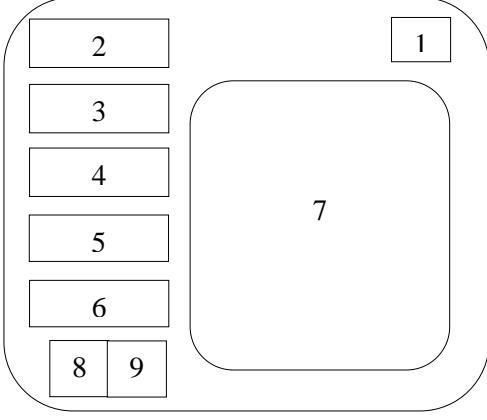
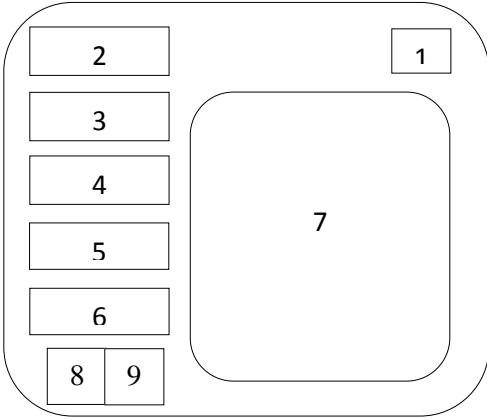




Lampiran 5 Story Board

Halaman	Desain	Keterangan
Pembuka		<ol style="list-style-type: none"> 1. Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi 2. Logo UNY 3. Identitas Peneliti 4. Tombol Mulai
Halaman Awal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol keluar 2. Gambar dan tulisan materi Jurnal Penyesuaian, jika diklik akan masuk ke Halaman menu 3. Tombol Bantuan, berisi petunjuk mengenai simbol dan fungsi yang terdapat pada media. 4. Tombol Volume dan pilihan musik
Halaman Menu		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Menu Kompetensi 3. Materi 4. Evaluasi 5. Pustaka 6. Profil 7. Ucapan selamat datang dan tampilan tentang media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan 8. Tombol Volume dan pilihan musik 9. Tombol Home

Halaman Kompetensi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Menu Kompetensi 3. Materi 4. Evaluasi 5. Pustaka 6. Profil 7. Penjelasan tentang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar 8. Tombol Volume dan pilihan musik 9. Tombol Home
Halaman Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Menu Kompetensi 3. Materi 4. Evaluasi 5. Pustaka 6. Profil 7. Peta konsep materi Jurnal Penyesuaian 8. Tombol Volume dan pilihan musik 9. Tombol Home 10. Next dan Previous
Halaman Evaluasi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Menu Kompetensi 3. Materi 4. Evaluasi 5. Pustaka 6. Profil 7. Tombol Volume dan pilihan musik 8. Tombol Home 9. Tombol tipe soal pilihan ganda 10. Tombol tipe soal benar salah

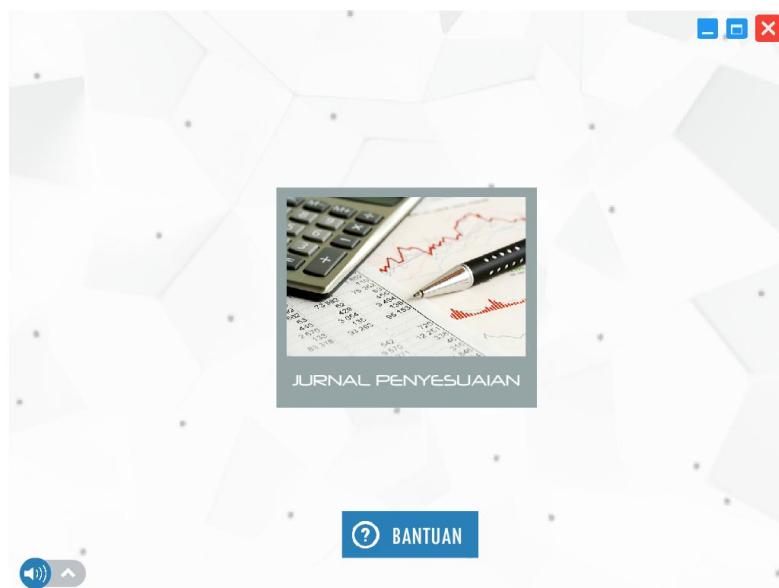
Halaman Pustaka		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Menu Kompetensi 3. Materi 4. Evaluasi 5. Pustaka 6. Profil 7. Rincian daftar pustaka yang digunakan 8. Tombol Volume dan pilihan musik 9. Tombol Home
Halaman Profil		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Keluar 2. Menu Kompetensi 3. Materi 4. Evaluasi 5. Pustaka 6. Profil 7. Penjelasan profil peneliti 8. Tombol Volume dan pilihan musik 9. Tombol Home

Lampiran 6 Produk Akhir

1. Pembuka



2. Halaman Awal



3. Halaman Menu



4. Halaman Kompetensi

Kompetensi
- Jurnal Penyesuaian -

Kompetensi Dasar
Pencatatan Jurnal Penyesuaian dalam siklus akuntansi Perusahaan Jasa.

Indikator

1. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan asset tetap.
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan yang digunakan.
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka.
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka.
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.
8. Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.

5. Halaman Materi



6. Halaman dalam Materi

The screenshot shows a learning module page for accounting adjustments (Jurnal Penyesuaian). The main content area displays two accounting entries related to prepaid expenses:

c. Pengakuan biaya yang berasal dari biaya dibayar dimuka / Beban yang dibayar dimuka (Prepaid expense)

Beban dibayar dimuka adalah berbagai beban yang dikeluarkan terlebih dahulu kasnya, tetapi manfaat ekonomisnya baru akan dinikmati di waktu yang akan datang.

1. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Asset Saat Pembayaran: Sewa dibayar dimuka XX Kas XX	2. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Beban Saat Pembayaran: Beban Sewa XX Kas XX
Jurnal Penyesuaian: Beban Sewa XX Sewa dibayar dimuka XX	Jurnal Penyesuaian: Sewa dibayar dimuka XX Beban Sewa XX

7. Halaman Latihan Soal dalam Materi

The screenshot shows a web-based application for accounting practice. At the top, there's a navigation bar with icons for Kompetensi, Materi, Evaluasi, Pustaka, and Profil. Below the navigation is a title 'Latihan Soal' and a subtitle '- Jurnal Penyesuaian -'. A text box contains the following information:

Saldo Latihan Pengakuan biaya yang belum dicatat / Beban yang masih harus dibayar (accrued expense)

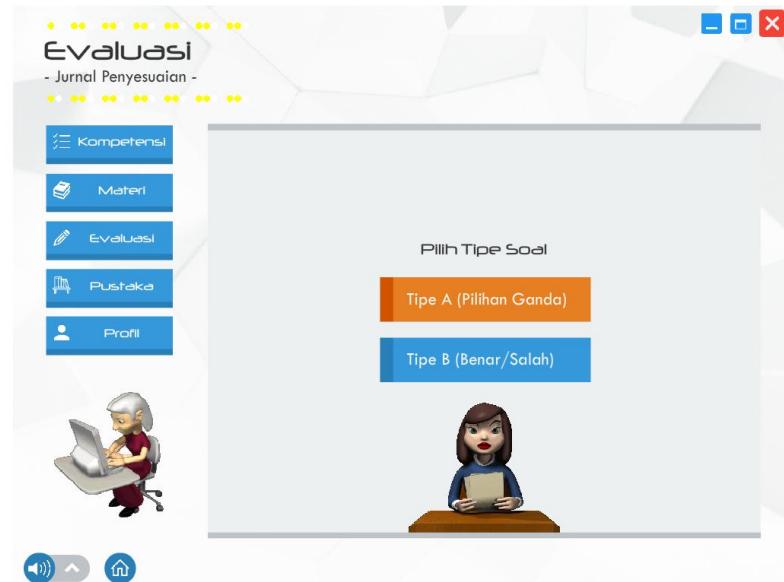
Satu perusahaan pada akhir periode 31 Desember 2016 memiliki saldo akun Beban iklan sebesar Rp2.000.000,00 dan diketahui masih memiliki biaya iklan yang belum dibayar sebesar Rp800.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2016 adalah...

Kolom jawaban:

Tanggal	Keterangan	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Des 31 2016		-	

At the bottom of the page are buttons for 'Reset' and 'submit'.

8. Halaman Evaluasi



The screenshot shows a web-based evaluation application. At the top, there's a navigation bar with icons for Kompetensi, Materi, Evaluasi, Pustaka, and Profil. Below the navigation is a title 'Evaluasi' and a subtitle '- Jurnal Penyesuaian -'. A text box displays the message 'Pilih Tipe Soal' (Select Question Type). Two options are shown: 'Tipe A (Pilihan Ganda)' (Type A (Multiple Choice)) highlighted in orange, and 'Tipe B (Benar/Salah)' (Type B (True/False)) in a blue box. At the bottom of the page are buttons for 'Reset' and 'submit'.

9. Halaman Pustaka

The screenshot shows a web page titled "Pustaka - Jurnal Penyesuaian -". The left sidebar has blue buttons for "Kompetensi", "Materi", "Evaluasi", "Pustaka" (which is highlighted in yellow), and "Profil". Below the sidebar is a cartoon character of an elderly person at a computer. The main content area contains three text entries:

- (2014). Medeskripsikan Jurnal Penyesuaian atau Adjusting Entries.
<http://www.akuntansidasar.com/2014/05/mendeskripsikan-jurnal-penesuaian-atau-adjusting-entries.html>. Diunduh tanggal 28 Januari 2017.
- Andi Pujiyanto. (2012). Cara Penyusunan Jurnal Penyesuaian dengan Penalaran.
<http://www.akuntansipendidik.com/2012/09/Cara-penyusunan-jurnal-penesuaian-dengan-penalaran.html>. Diunduh Tanggal 1 Desember 2016.
- Tim Penyusun. (2006). Modul Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Yogyakarta: SMA N 1 Tempel.

At the bottom are navigation icons for speaker, back, forward, and home.

10. Halaman Profil

The screenshot shows a web page titled "Profil - Jurnal Penyesuaian -". The left sidebar has blue buttons for "Kompetensi", "Materi", "Evaluasi", "Pustaka", and "Profil" (highlighted in yellow). Below the sidebar is a cartoon character of an elderly person at a computer. The main content area features a circular profile picture of a woman wearing a pink hijab. Below the picture is a block of text:

Nama: Arin Dwi Cahyanti. **Tempat, tanggal lahir:** Jayapura, 8 September 1995. **Status:** Mahasiswi. **Jurusan:** Pendidikan Akuntansi. **Fakultas:** Ekonomi UNY. **Organisasi:** Marching Band CDB UNY. **Alamat Rumah:** Pisangan RT 04 / RW 06 Sumberrejo, Tempel Sleman Yogyakarta. **Email:** arindwi.cahyanti@gmail.com

At the bottom are navigation icons for speaker, back, forward, and home.

LAMPIRAN

7. Angket Validasi Ahli Materi
8. Angket Validasi Ahli Media
9. Produk Validasi Praktisi Pembelajaran
10. Angket Penilaian Siswa

Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Peneliti : Arin Dwi Cahyanti

Pembimbing : Sumarsih, M.Pd.

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, M.Si.

Petunjuk

1. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari ahli materi jika ada.
2. Bapak/Ibu ahli materi dimohon menilai dan mengevaluasi materi dan media ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi diucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK MATERI					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
2	Kesesuaian materi dengan indikator				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
4	Materi disajikan secara sistematis				
5	Materi yang disajikan jelas				
6	Materi yang disampaikan dikemas secara Menarik				
7	Materi yang disajikan mudah dipahami				
8	Materi yang dibahas dalam media lengkap				
9	Materi yang disajikan aktual				
ASPEK SOAL					
10	Soal dirumuskan dengan jelas				
11	Petunjuk penggerjaan soal disampaikan dengan jelas				
12	Soal bervariasi sesuai dengan materi				
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran				
14	Soal sesuai teori dan konsep				
15	Jawaban sesuai dengan soal				
ASPEK BAHASA					
16	Bahasa yang digunakan komunikatif				
17	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai				
ASPEK KETERLAKSANAAN					
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa				
19	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar Akuntansi secara mandiri				
20	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan Belajar				

B. Jenis Kesalahan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aspek yang dinilai, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar atau saran secara umum

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dinyatakan:

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

(Mohon melingkari salah satu nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta,

Ahli Materi

.....
 NIP.

Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Peneliti : Arin Dwi Cahyanti

Pembimbing : Sumarsih, M.Pd.

Ahli Media : Sigit Pambudi, M. Eng.

Petunjuk

1. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari ahli media jika ada.
2. Bapak/Ibu ahli media dimohon menilai dan mengevaluasi media ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Baik
 - 4 : Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi diucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK					
1	Ukuran file Modul Interaktif Jurnal Penyesuaian tidak besar				
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berjalan lambat				
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat pengoperasian				
4	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat dioperasikan				
5	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat dijalankan di semua jenis <i>PC</i> ataupun <i>Laptop</i>				
6	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat dijalankan diberbagai versi sistem operasi <i>windows</i>				
7	CD Pembelajaran Modul Interaktif mudah dijalankan				
8	CD Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi petunjuk penggunaan				
9	CD Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi umpan balik yang jelas				
10	Memiliki alur penggunaan Modul Interaktif yang jelas				
11	Pengoperasian sesuai petunjuk				
12	Pengoperasian sederhana				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan media				
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
15	Penggunaan suara tidak mengganggu				
16	Suara yang digunakan sudah tepat				
17	Suara yang digunakan menarik				
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik				
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik				
20	Komposisi warna sudah tepat				
21	Animasi yang digunakan menarik				
22	Animasi tidak mengganggu				
23	Tombol sederhana				
24	Tombol berfungsi dengan baik				

B. Jenis Kesalahan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aspek yang dinilai, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar atau saran secara umum

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dinyatakan:

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

(Mohon melingkari salah satu nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta,

Ahli Media

Lampiran 9 Angket Validasi Praktisi Pembelajaran

(.....)

NIP

LEMBAR VALIDASI

PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Peneliti : Arin Dwi Cahyanti

Pembimbing : Sumarsih, M.Pd.

Guru : Sri Wati Lestari, BE

Petunjuk

1. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari Bapak/Ibu Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) jika ada.
2. Bapak/Ibu Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) dimohon menilai dan mengevaluasi media ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Baik
 - 4 : Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi diucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK					
1	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat dioperasikan				
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak menyebabkan <i>PC/Laptop hang</i> (berhenti)				
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat diakses dengan mudah				
4	CD Pembelajaran Modul Interaktif memiliki petunjuk dalam pengoperasiannya				
5	CD Pembelajaran Modul Interaktif memiliki <i>troubleshooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)				
6	CD Pembelajaran Modul Interaktif ini memiliki gambaran alur program yang jelas				
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN					
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				
8	Kesesuaian materi dengan indikator				
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
10	Materi disajikan secara sistematis				
11	Materi yang disajikan jelas				
12	Materi yang disampaikan dikemas secara Menarik				
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran				
14	Soal dirumuskan dengan jelas				
15	Soal benar secara teori dan konsep				
16	Jawaban sesuai dengan soal				
17	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri				
18	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
19	Kreatif dalam menggunakan ide gagasan				
20	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu				
21	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik				
22	Tampilan yang digunakan menarik				
23	Tulisan dapat dibaca dengan baik				
24	Animasi yang digunakan menarik				
25	Petunjuk yang digunakan sederhana				
26	Petunjuk yang digunakan berfungsi dengan baik				

B. Jenis Kesalahan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aspek yang dinilai, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
 2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar atau saran secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dinyatakan:

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

(Mohon melengkapi salah satu nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta,

(.....)
NIP

Lampiran 10 Angket Penilaian Siswa

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif

Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa

Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel

Peneliti : Arin Dwi Cahyanti

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
2. Lembar evauasi ini terdiri dari materi pembelajaran dan tampilan program
3. Jawaban diberikan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Baik
 - 4 : Sangat Baik

A. Instrumen Evaluasi Siswa

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK REKAYA PERANGKAT LUNAK					
1	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat diakses dengan mudah				
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif ini memiliki				

	petunjuk pengoperasian yang jelas			
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak <i>hang</i> (berhenti) saat mengaplikasikan media			
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN				
4	Materi disajikan secara runtut			
5	Bahasa yang digunakan komunikatif			
6	Modul Interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi belajar secara mandiri			
7	Alur penyampaian materi dalam Modul jelas			
8	Soal dalam Modul sesuai dengan materi			
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL				
9	Musik yang digunakan dalam Modul menarik			
10	Tulisan dalam Modul dapat dibaca dengan jelas			
11	Tampilan yang digunakan dalam Modul menarik			
12	Petunjuk yang digunakan dalam Modul berfungsi dengan baik			
13	Petunjuk arah / tombol navigasi yang digunakan sederhana			
14	Animasi yang digunakan menarik			
15	Animasi yang digunakan dalam Modul tidak Mengganggu			
16	Media pembelajaran Modul Interaktif ini kreatif dan inovatif			

B. Komentar / Saran:

Tempel,.....

(.....)

LAMPIRAN

Validasi Ahli Materi

11. Surat Permohonan Validasi
12. Angket Validasi
13. Data Hasil Penilaian

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi
Lamp : 1 Ekslempiar Instrumen Penelitian
1 Ekslempiar Silabus Mata Pelajaran Ekonomi
1 Ekslempiar Materi Jurnal Penyesuaian
1 Ekslempiar Soal dan Kunci Jawaban

Kepada
Adeng Pustikaningsih, M.Si
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Arin Dwi Cahyanti
NIM : 13803241026
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Ahli Materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.
Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terima kasih

Yogyakarta, Januari 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hormat saya,
Pemohon

Sumarsih, M.Pd
NIP. 19520818197803 2 002

Arin Dwi Cahyanti
NIM. 13803241026

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel
Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel
Peneliti : Arin Dwi Cahyanti
Pembimbing : Sumarsih, M.Pd.
Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, M.Si.

Petunjuk

1. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari ahli materi jika ada.
2. Bapak/Ibu ahli materi dimohon menilai dan mengevaluasi materi dan media ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi diucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK RAKAYASA MATERI					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator				✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Materi disajikan secara sistematis				✓
5	Materi yang disajikan jelas				✓
6	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik				✓
7	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
8	Materi yang dibahas dalam media lengkap				✓
9	Materi yang disajikan aktual				✓
ASPEK SOAL					
10	Soal dirumuskan dengan jelas				✓
11	Petunjuk penggeraan soal disampaikan dengan jelas			✓	
12	Soal bervariasi sesuai dengan materi			✓	
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran			✓	
14	Soal sesuai teori dan konsep			✓	
15	Jawaban sesuai dengan soal			✓	
ASPEK BAHASA					
16	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
17	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai				✓
ASPEK KETERLAKSANAAN					
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa				✓
19	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar Akuntansi secara mandiri				✓
20	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar				✓

B. Jenis Kesalahan

Petunjuk:

- Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aspek yang dinilai, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
- Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	kesalahan sistematis kelengkapan soal	memperbaiki sistematis menyelesaikan soal

C. Komentar atau saran secara umum

Dengan metode pembelajaran
dikutipi yang semakin banyak dan
menarik dalam proses pembelajaran
dapat dari menjelaskan soal dan memberi
solusi yang benar.

D. Kesimpulan

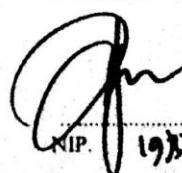
Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dinyatakan:

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

(Mohon melengkapi salah satu nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta, 3 Februari 2017

Ahli Materi



NIP. 19850815 200912 2001

ASPEK MATERI		
No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Materi disajikan secara sistematis	4
5	Materi yang disajikan jelas	4
6	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	4
7	Materi yang disajikan mudah dipahami	3
8	Materi yang dibahas dalam media lengkap	4
9	Materi yang disajikan aktual	4
Jumlah Skor		35
Rata-rata Skor		3,89
Kategori Aspek Materi		Sangat Baik
ASPEK SOAL		
No	Pernyataan	Skor
10	Soal dirumuskan dengan jelas	4
11	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	3
12	Soal bervariasi sesuai dengan materi	3
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	4
14	Soal sesuai teori dan konsep	4
15	Jawaban sesuai dengan soal	4
Jumlah Skor		22
Rata-rata Skor		3,67
Kategori Aspek Soal		Sangat Baik
ASPEK BAHASA		
No	Pernyataan	Skor
16	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
17	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai	4
Jumlah Skor		8
Rata-rata Skor		4,00
Kategori Aspek Bahasa		Sangat Baik
ASPEK KETERLAKSANAAN		
No	Pernyataan	Skor
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	4
19	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar Akuntansi secara mandiri	4
20	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	4
Jumlah Skor		12
Rata-rata Skor		4,00
Kategori Aspek Keterlaksanaan		Sangat Baik

LAMPIRAN

Validasi Ahli Media

- 14. Surat Permohonan Validasi
- 15. Angket Validasi
- 16. Data Hasil Penilaian

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media
Lamp : 1 Ekslempiar Instrumen Penelitian
1 CD Pembelajaran berisi Modul Interaktif Jurnal Penyesuaian

Kepada
Sigit Pambudi, M.Eng
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Arin Dwi Cahyanti
NIM : 13803241026
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Ahli Media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terima kasih

Yogyakarta, Februari 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hormat saya,
Pemohon

Sumarsih, M.Pd
NIP. 19520818197803 2 002

Arin Dwi Cahyanti
NIM. 13803241026

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel
Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel
Peneliti : Arin Dwi Cahyanti
Pembimbing : Sumarsih, M.Pd.
Ahli Media : Sigit Pambudi, M.Eng.

Petunjuk

1. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari ahli media jika ada.
2. Bapak/Ibu ahli media dimohon menilai dan mengevaluasi media ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Baik
 - 4 : Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi diucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK					
1	Ukuran file Modul Interaktif Jurnal Penyesuaian tidak besar			✓	
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berjalan lambat			✓	
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat pengoperasian			✓	
4	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat dioperasikan			✓	
5	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat dijalankan di semua jenis <i>PC</i> ataupun <i>Laptop</i>				✓
6	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat dijalankan diberbagai versi sistem operasi <i>windows</i>			✓	
7	CD Pembelajaran Modul Interaktif mudah dijalankan			✓	
8	CD Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi petunjuk penggunaan			✓	
9	CD Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi umpan balik yang jelas			✓	
10	Memiliki alur penggunaan Modul Interaktif yang jelas			✓	
11	Pengoperasian sesuai petunjuk			✓	
12	Pengoperasian sederhana			✓	
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan media			✓	
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan			✓	
15	Penggunaan suara tidak mengganggu	✓			
16	Suara yang digunakan sudah tepat	✓			
17	Suara yang digunakan menarik	✓			
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik			✓	
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik			✓	
20	Komposisi warna sudah tepat			✓	
21	Animasi yang digunakan menarik	✓			
22	Animasi tidak mengganggu				✓
23	Tombol sederhana			✓	
24	Tombol berfungsi dengan baik			✓	

B. Jenis Kesalahan

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aspek yang dinilai, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Volume musik ketika sudah diaturkan/mute akan kembali seperti semula bila memilih menu lain	Dibuat konsisten
2.	Struktur tampilan menu evaluasi tidak sama dengan menu lainnya.	Dibuat Sama, terserah apakah mau ikut menu evaluasi atau menu yg lain, yang jelas harus seragam

C. Komentar atau saran secara umum

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

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dinyatakan:

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

(Mohon melengkapi salah satu nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta, 14 Februari 2017

Ahli Media



Sigit Pambudi, M.Eng.

NIDK. 8858110016

ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
No	Pernyataan	Skor
1	Ukuran file Modul Interaktif Jurnal Penyesuaian tidak besar	3
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berjalan lambat	3
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat pengoperasian	3
4	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat dioperasikan	3
5	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat dijalankan di semua jenis PC ataupun <i>Laptop</i>	4
6	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat dijalankan diberbagai versi sistem operasi <i>windows</i>	3
7	CD Pembelajaran Modul Interaktif mudah dijalankan	3
8	CD Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi petunjuk penggunaan	3
9	CD Pembelajaran Modul Interaktif dilengkapi umpan balik yang jelas	3
10	Memiliki alur penggunaan Modul Interaktif yang jelas	3
11	Pengoperasian sesuai petunjuk	3
12	Pengoperasian sederhana	3
Jumlah Skor		37
Rata-rata Skor		3,08
Kategori Aspek Materi		Baik
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
No	Pernyataan	Skor
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan media	3
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	3
15	Penggunaan suara tidak mengganggu	2
16	Suara yang digunakan sudah tepat	2
17	Suara yang digunakan menarik	2
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	3
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik	3
20	Komposisi warna sudah tepat	3
21	Animasi yang digunakan menarik	2
22	Animasi tidak mengganggu	4
23	Tombol sederhana	3
24	Tombol berfungsi dengan baik	3
Jumlah Skor		33
Rata-rata Skor		2,75
Kategori Aspek Komunikasi Visual		Baik

LAMPIRAN

Validasi Praktisi Pembelajaran

- 17. Surat Permohonan Validasi
- 18. Angket Validasi
- 19. Data Hasil Penilaian

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi dan Ahli Media
Lamp : 1 Ekslempiar Instrumen Penelitian
1 CD Pembelajaran berisi Modul Interaktif Kompetensi Jurnal
Penyesuaian
1 Ekslempiar Materi Jurnal Penyesuaian
1 Ekslempiar Soal dan Kunci Jawaban

Kepada
Sri Wati, S.Pd
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Arin Dwi Cahyanti

NIM : 13803241026

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Praktisi Pembelajaran untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan memberikan masukan terhadap materi dan media.

Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terima kasih

Yogyakarta, Februari 2017

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Hormat saya,
Pemohon

Sumarsih, M.Pd
NIP. 19520818197803 2 002

Arin Dwi Cahyanti
NIM. 13803241026

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel
Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel
Peneliti : Arin Dwi Cahyanti
Pembimbing : Sumarsih, M.Pd.
Guru :

Petunjuk

1. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari Bapak/Ibu Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) jika ada.
2. Bapak/Ibu Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) dimohon menilai dan mengevaluasi media ini dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria kelayakan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Baik
 - 4 : Sangat Baik
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar validasi diucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK					
1	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat dioperasikan			✓	
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak menyebabkan <i>PC/Laptop hang</i> (berhenti)			✓	
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat diakses dengan mudah			✓	
4	CD Pembelajaran Modul Interaktif memiliki petunjuk dalam pengoperasiannya			✓	
5	CD Pembelajaran Modul Interaktif memiliki <i>troubleshooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)			✓	
6	CD Pembelajaran Modul Interaktif ini memiliki gambaran alur program yang jelas			✓	
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN					
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar			✓	
8	Kesesuaian materi dengan indikator			✓	
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
10	Materi disajikan secara sistematis			✓	
11	Materi yang disajikan jelas			✓	
12	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik			✓	
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran			✓	
14	Soal dirumuskan dengan jelas			✓	
15	Soal benar secara teori dan konsep			✓	
16	Jawaban sesuai dengan soal			✓	
17	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri			✓	
18	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif			✓	
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
19	Kreatif dalam menggunakan ide gagasan			✓	
20	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu			✓	
21	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik			✓	
22	Tampilan yang digunakan menarik			✓	
23	Tulisan dapat dibaca dengan baik			✓	
24	Animasi yang digunakan menarik			✓	
25	Petunjuk yang digunakan sederhana			✓	
26	Petunjuk yang digunakan berfungsi dengan baik			✓	

B. Jenis Kesalahan**Petunjuk:**

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aspek yang dinilai, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar atau saran secara umum

Media andal dapat digunakan
dengan baik, instrumen / soal?
Supaya dikembangkan lagi dan
bervalasan

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dinyatakan:

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

(Mohon melengkapi salah satu nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Yogyakarta, 7-3-2017


Sriyati L.
NIP: 19600923 198602 2001-

ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
No	Pernyataan	Skor
1	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak berhenti saat dioperasikan	3
2	CD Pembelajaran Modul Interaktif tidak menyebabkan <i>PC/Laptop hang</i> (berhenti)	3
3	CD Pembelajaran Modul Interaktif dapat diakses dengan mudah	3
4	CD Pembelajaran Modul Interaktif memiliki petunjuk dalam pengoperasiannya	3
5	CD Pembelajaran Modul Interaktif memiliki <i>troubleshooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)	3
6	CD Pembelajaran Modul Interaktif ini memiliki gambaran alur program yang jelas	3
Jumlah Skor		18
Rata-rata Skor		3,00
Kategori Aspek Materi		Baik
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN		
No	Pernyataan	Skor
7	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	3
8	Kesesuaian materi dengan indikator	3
9	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
10	Materi disajikan secara sistematis	3
11	Materi yang disajikan jelas	3
12	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	3
13	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	3
14	Soal dirumuskan dengan jelas	3
15	Soal benar secara teori dan konsep	3
16	Jawaban sesuai dengan soal	3
17	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	3
18	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	3
Jumlah Skor		36
Rata-rata Skor		3,00
Kategori Aspek Materi		Baik

ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
No	Pernyataan	Skor
19	Kreatif dalam menggunakan ide gagasan	3
20	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu	3
21	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik	3
22	Tampilan yang digunakan menarik	3
23	Tulisan dapat dibaca dengan baik	3
24	Animasi yang digunakan menarik	3
25	Petunjuk yang digunakan sederhana	3
26	Petunjuk yang digunakan berfungsi dengan baik	3
Jumlah Skor		24,00
Rata-rata Skor		3,00
Kategori Aspek Materi		Baik

LAMPIRAN

20. Presensi Uji Coba Perorangan
21. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan
22. Presensi Uji Coba Kelompok Kecil
23. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
24. Presensi Uji Coba Lapangan Menggunakan Media
25. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan
26. Data Nilai *Prestest-Posttest* Menggunakan Media
27. Presensi Coba Lapangan Tanpa Menggunakan Media
28. Data Nilai *Prestest-Posttest* Tanpa Menggunakan Media

DAFTAR HADIR UJI COBA PERORANGAN
SISWA KELAS XI IPS 1
SMA NEGERI 1 TEMPTEL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

NO URUT	NAMA	L/P	TANDA TANGAN	KET
1	ABIYYU AL ABYAN	L		
2	HUSNUN LATHIFAH	P		
3	NUR AINI JOHANSYAH	P		

Tempel, 2 Maret 2017



Sri Wati Lestari, BA
NIP. 19600423 198602 2 001

Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan

NO	NAMA	PENILAIAN MEDIA													
		ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK			ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN			ASPEK KOMUNIKASI VISUAL							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	ABIYYU AL ABYAN	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3
2	HUSNUN LATIFAH	2	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3
3	NUR AINI JOHANSYAH	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3
JUMLAH		27		47		62									
RATA-RATA TIAP ASPEK		3,00		3,13		3,13								2,58	
KATEGORI		BAIK		BAIK		BAIK								BAIK	
RATA-RATA KESELURUHAN		2,91													
KATEGORI PENILAIAN OLEH SISWA														BAIK	

DAFTAR HADIR UJI COBA KELOMPOK KECIL
SISWA KELAS XI IPS 1
SMA NEGERI 1 TEMPET
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

NO	NAMA	L/ P	TANDA TANGAN	KET
1	ADI FIRLIAN LISARIO GUTAMA	L		
2	ADINIWAN HELMI LUKITO	L		
3	ANANDIKA ABI DHARMAWAN	L		
4	ARDIANSYAH BAGAS PRASETYA	L		
5	FIRA RIZKY FIORENTINA	P		
6	HAFIDZ AHMAD PAMILIH	L		
7	MUHAMMAD AMONG PRIAMBODO	L		
8	OCTIANA RISTANTI	P		
9	RANGGA NUR FATONI	L		

Tempel, 3 Maret 2017

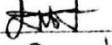
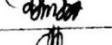
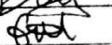
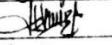
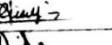
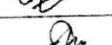
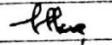
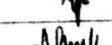
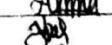
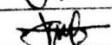
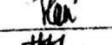
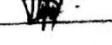


Sri Wati Lestari, BA
NIP. 19600423 198602 2 001

Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

NO	NAMA	PENILAIAN MEDIA													
		ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN		ASPEK KOMUNIKASI VISUAL									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	ADI FIRLIANLISARIO GUTAMA	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
2	ADINIWAN HELMILUKITO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	ANANDIKA ABI DHARMAWAN	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3
4	ARDIANSYAH BAGAS PRASETYA	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3
5	FIRARIZKY FIORENTINA	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
6	HAFIDZ AHMAD PAMILIH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	MUHAMMAD AMONG PRIAMBODO	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3
8	OCTIANA RISTANTI	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4
9	RANGGA NUR FATONI	3	1	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3
JUMLAH		89								156					227
RATA-RATA TIAP ASPEK		3,30									3,47				3,15
KATEGORI		SANGAT BAIK		SANGAT BAIK		SANGAT BAIK		SANGAT BAIK		SANGAT BAIK		SANGAT BAIK		BAIK	
RATA-RATA KESELURUHAN															
KATEGORI PENILAIAN OLEH SISWA															

**DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN
SISWA KELAS XI IPS 1
SMA NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

NO URUT	NAMA	L/P	TANDA TANGAN	KET
1	ABIYYU AL ABYAN	L		
2	ADELLA MARETA ABATIKA	P		
3	ADI FIRLIAN LISARIO GUTAMA	L		
4	ADINIWAN HELMI LUKITO	L		
5	AGNES AULIA	P		
6	ALIFIAN BINTARA EKA PAKSI	L		
7	ANANDIKA ABI DHARMAWAN	L		
8	ANGGI ISWANTIKA	P		
9	ARDIANSYAH BAGAS PRASETYA	L		
10	ARI RAMADHANI	L		
11	BAYU NUSANTARA	L		
12	DIMAS OKTAFIANTO	L		
13	ENDAH ERNI SUPRAPTI	P		
14	FIDA ENI HARYANTI	P		
15	FIRA RIZKY FIORENTINA	P		
16	HABBY WIRA DRANA	L		
17	HAFIDZ AHMAD PAMILIH	L		
18	HUSNUN LATHIFAH	P		
19	MIFTACHUL JANAH	P		
20	MUHAMMAD AMONG PRIAMBODO	L		
21	MUHAMMAD AMRI FADLI	L		
22	NINDHA ALFIANY FAJARERA	P		
23	NUR AINI JOHANSYAH	P		
24	OCTIANA RISTANTI	P		
25	RAIHAN YULISTYO BASKORO	L		
26	RANGGA NUR FATONI	L		
27	SALIS ATIQOH	P		
28	SALSABILLA KHOIRUNNISA	P		
29	YUNI EKA LESTARI	P		

Tempel, 6 Maret 2017


Sri Wati Lestari, BA
NIP. 19600423 198602 2 001

Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	PENILAIAN MEDIA													
		ASPEK REKAYASA PERANGKAT			ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN LUNAK			ASPEK KOMUNIKASI VISUAL							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	ABIYU AL ABYAN	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3
2	ADELLA MARETA ABATIKA	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2
3	ADI FIRLIAN LISARIO GUTAMA	4	4	4	3	3	4	4	3	4	1	4	3	1	4
4	ADINIWIAN HELMI LUKITO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	ALIFIAN BINTARA EKA PAKSI	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3
6	ANANDIKA ABI DHARMAWAN	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3
7	ANGGI ISWANTIKA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
8	ARDIANSYAH BAGAS PRASETYA	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4
9	ARI RAMADHANI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	BAYU NUSANTARA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
11	DIMAS OKTAFLANTO	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2
12	ENDAH ERNI SUPRANTI	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
13	FIDA ENI HARYANTI	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
14	FIRA RIZKY FIORENTINA	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3
15	HABBY WIRA DRANA	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3
16	HAFIDZ AHMAD PAMILIH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

17	HUSNUN LATHIFAH	3	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3
18	MIFTACHUL JANAH	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4
19	MUHAMMAD AMONG PRIAMBODO	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
20	MUHAMMAD AMRI FADLI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
21	NINDHA ALFTIANY FAJARERA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4
22	NUR AINI JOHANSYAH	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
23	OCTIANA RISTANTI	4	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3
24	RAIHAN YULISTYO BASKORO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	RANGGA NUR FATONI	3	4	3	3	2	4	4	4	3	2	3	3	3	1	3	3
26	SALIS ATIQOH	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3
27	SALSABILLA KHOIRUNNISA	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2	4	4	4
28	YUNI EKA LESTARI	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3
JUMLAH		290			456			685									
RATA-RATA TIAP ASPEK		3,45			3,26			3,06									
KATEGORI		SANGAT BAIK			SANGAT BAIK			BAIK									
RATA-RATA KESELURUHAN					3,26												
KATEGORI PENILAIAN OLEH SISWA								SANGAT BAIK									

NILAI PRE TEST DAN POST TEST XI IPS 1 (MENGGUNAKAN MEDIA)

NO	NAMA	L/P	PRE TEST	POST TEST	GAIN SCORE	KATEGORI
1	ABIYYU AL ABYAN	L	70	70	0,00	SEDANG
2	ADELLA MARETA ABATIKA	P	70	80	0,33	SEDANG
3	ADI FIRLIAN LISARIO GUTAMA	L	40	80	0,67	SEDANG
4	ADINIWAN HELMI LUKITO	L	50	70	0,40	SEDANG
5	ALIFIAN BINTARA EKA PAKSI	L	60	90	0,75	SEDANG
6	ANANDIKA ABI DHARMAWAN	L	60	90	0,75	SEDANG
7	ANGGI ISWANTIKA	P	50	70	0,40	SEDANG
8	ARDIANSYAH BAGAS PRASETYA	L	60	90	0,75	SEDANG
9	ARI RAMADHANI	L	40	70	0,50	SEDANG
10	BAYU NUSANTARA	L	60	60	0,00	SEDANG
11	DIMAS OKTAFIANTO	L	50	80	0,60	SEDANG
12	ENDAH ERNI SUPRAPTI	P	60	80	0,50	RENDAH
13	FIDA ENI HARYANTI	P	60	70	0,25	RENDAH
14	FIRA RIZKY FIORENTINA	P	40	60	0,33	SEDANG
15	HABBY WIRA DRANA	L	60	100	1,00	SEDANG
16	HAFIDZ AHMAD PAMILIH	L	50	80	0,60	RENDAH
17	HUSNUN LATHIFAH	P	50	70	0,40	SEDANG
18	MIFTACHUL JANAH	P	80	90	0,50	SEDANG
19	MUHAMMAD AMONG PRIAMBODO	L	60	90	0,75	SEDANG
20	MUHAMMAD AMRI FADLI	L	40	80	0,67	SEDANG
21	NINDHA ALFIANY FAJARERA	P	40	60	0,33	SEDANG
22	NUR AINI JOHANSYAH	P	90	100	1,00	SEDANG
23	OCTIANA RISTANTI	P	90	80	-1,00	RENDAH
24	RAIHAN YULISTYO BASKORO	L	50	70	0,40	RENDAH
25	RANGGA NUR FATONI	L	60	90	0,75	RENDAH
26	SALIS ATIQOH	P	80	100	1,00	RENDAH
27	SALSABILLA KHOIRUNNISA	P	70	80	0,33	SEDANG
28	YUNI EKA LESTARI	P	60	60	0,00	RENDAH
RATA-RATA			58,93	78,93	0,46	SEDANG

DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPS 2
SMA NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

NO URUT	NAMA	L/P	TANDA TANGAN	KET
1	ADINDA MELLY YUNITA	P		
2	AGHFA RONI ROHMAN	L		
3	ALIF RIKO APRILIAN	L		
4	ALIFIA ULFAH MA'RUFAH	P		
5	ANGGIT MAULUD DINA	P		
6	AQSHAL DHIMASTYAWAN VIRSYAPUTRA	L		
7	ARNETA WIDYA NUR HAPSARI	P		
8	BAYU WICAKSONO	L		
9	DASIH MAHARSININGSIH	P		
10	DWIKY WIRA NUGRAHA	L		
11	FERNANDA SATRIAYUDHA PRADANA	L		
12	HESTI DWI SULISTIAWATI	P		
13	IRRA DIANYA TYARA	P		
14	MIFTAKHUL HUDA	L		
15	MUHAMMAD ALIEF FERDIANSYAH	L		
16	MUHAMMAD BANU KRISTYAWAN	L		
17	MUHAMMAD RIZQI AUSA'IE	L		
18	NAILA RAHMAWATI	P		
19	NASRULLAH DAVID BUDHIANA	L		
20	NOVEMIASTUTI ARUMSARI	P		
21	RAMA NOVAN SAPUTRA	L		
22	RIO SETIAWAN SWARNAJAYA	L		
23	RIRIN SUNDARI	P		
24	SHOFIA ALFRA DIANTINA	P		
25	STANISLAUS ADAM WIDYAN ABRAHAM	L		
26	TRI HASTUTI OKTAVIANI	P		
27	WIDHI SABIHISMAWAN	L		
28	YOSAPAT PUTHUT WIJAYA	L		

Tempel 3 Maret 2017

Sri Wati Lestari, BA
NIP. 19600423 198602 2 001

NILAI PRETEST DAN POSTEST XI IPS 2 (TANPA MENGGUNAKAN MEDIA)

NO	NAMA	L/P	PRE TEST	POS TEST	GAIN SCORE	KATEGORI
1	ADINDA MELLY YUNITA	P	40	40	0,00	SEDANG
2	AGHFA RONI ROHMAN	L	40	50	0,17	RENDAH
3	ALIF RIKO APRILIAN	L	70	90	0,67	RENDAH
4	ALIFIA ULFAH MA'RUFIAH	P	70	60	-0,33	RENDAH
5	ANGGIT MAULUD DINA	P	70	70	0,00	RENDAH
6	AQSHAL DHIMASTYAWAN VIRSYAPUTRA	L	40	60	0,33	SEDANG
7	ARNETA WIDYA NUR HAPSARI	P	40	70	0,50	SEDANG
8	BAYU WICAKSONO	L	60	80	0,50	RENDAH
9	DASIH MAHARSININGSIH	P	60	70	0,25	RENDAH
10	DWIKY WIRA NUGRAHA	L	40	40	0,00	SEDANG
11	FERNANDA SATRIAYUDHA PRADANA	L	50	80	0,60	SEDANG
12	HESTI DWI SULISTIAWATI	P	60	50	-0,25	SEDANG
13	IRRADIANYA TYARA	P	40	60	0,33	SEDANG
14	MIFTAKHUL HUDA	L	70	70	0,00	RENDAH
15	MUHAMMAD ALIEF FERDIANSYAH	L	40	50	0,17	SEDANG
16	MUHAMMAD BANU KRISTYAWAN	L	70	80	0,33	RENDAH
17	MUHAMMAD RIZQI AUSA'IE	L	70	80	0,33	SEDANG
18	NAILA RAHMAWATI	P	50	70	0,40	SEDANG
19	NASRULLAH DAVID BUDHIANA	L	60	70	0,25	RENDAH
20	NOVEMIASTUTI ARUMSARI	P	70	80	0,33	RENDAH
21	RAMA NOVAN SAPUTRA	L	70	60	-0,33	SEDANG
22	RIO SETIAWAN SWARNAJAYA	L	50	70	0,40	RENDAH
23	RIRIN SUNDARI	P	70	90	0,67	RENDAH
24	SHOFIA ALFRA DIANTIKA	P	60	70	0,25	SEDANG
25	STANISLAUS ADAM WIDYAN ABRAHAM	L	80	100	1,00	RENDAH
26	TRI HASTUTI OKTAVIANI	P	40	50	0,17	RENDAH
27	WIDHI SABIHISMAWAN	L	80	90	0,50	RENDAH
28	YOSAPAT PUTHUT WIJAYA	L	70	90	0,67	RENDAH
JUMLAH			58,21	69,29	0,28	RENDAH

LAMPIRAN

- 29. Surat Ijin Penelitian
- 30. Surat Keterangan Telah melakukan
Penelitian
- 31. Dokumentasi

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website : www.bappeda.sleman.kab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 669 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Keshangpol/639/2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 16 Februari 2017

MENGIZINKAN :

Kepada	:
Nama	: ARIN DWI CAHYANTI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 13803241026
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Tempel Yogyakarta
Alamat Rumah	: Pisangan Sumberrejo Tempel Sleman
No. Telp / HP	: 08990764532
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA KOMPETENSI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMA N 1 TEMPEL
Lokasi	: SMAN 1 Tempel
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 16 Februari 2017 s/d 18 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat, Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya
2. Wajib menjaga tata tertib dan mematuhi ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 16 Februari 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan Pengelolaan



Ir. RATNANI HIDAYATI, MT
Rombut, IV/a
NIP 19660828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
3. Camat Tempel
4. Kepala SMAN 1 Tempel
5. Dekan FE UNY
6. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA

SMA NEGERI 1 TEMPEL

Banjarharjo, Pondokrejo,Tempel, Sleman, Yogyakarta 55552 ■ 081129566879
Email : smantempel1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 421.3 / 074 / 2017

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Tempel, menerangkan
dengan sesungguhnya bahwa

Nama	:	ARIN DWI CAHYANTI
NIM	:	13803241026
Program Studi	:	PENDIDIKAN AKUNTANSI
Jenjang	:	S.1
Instansi/Perguruan Tinggi	:	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat Rumah	:	Pisangan , Sumberrejo,Tempel, Sleman

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Tempel dari tanggal 17 Februari 2017
sd 8 Maret 2017
dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis
Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI
IPS SMA N 1 Tempel"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



DOKUMENTASI KELAS XI IPS 1 SMA N 1 TEMPEL



DOKUMENTASI KELAS XI IPS 2 SMA N 1 TEMPEL

