

**PENGEMBANGAN *MOBILE APPLICATION* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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



Oleh:
LENY YULIANTI
12803241049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN *MOBILE APPLICATION* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh:

LENY YULIANTI

12803241049

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 29 November 2017

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Diana Rahmawati, M.Si.

NIP. 19760207 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

**PENGEMBANGAN *MOBILE APPLICATION* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

LENY YULIANTI
12803241049

Telah dipertahankan di depan dewan Penguji pada tanggal 18 Desember 2017
dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Moh. Djazari, M.Pd.	Ketua Penguji		12/12-18 17/12/2017
Diana Rahmawati, M.Si	Sekretaris Penguji	 10/1 2018
Endra Murti Sagoro, M.Sc.	Penguji Utama	

Yogyakarta, 17 Januari 2018

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leny Yulianti

NIM : 12803241049

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN *MOBILE APPLICATION*
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 2
MAGELANG TAHUN AJARAN 2016/2017

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

Yogyakarta, 28 November 2017

Penulis,



Leny Yulianti
12803241049

MOTTO

“It ain’t what you don’t know that gets you in trouble. It’s what you know for sure
that just ain’t so”
-Mark Twain

You only live once, so enjoy your life with no regret.
-Leny Yulianti

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dan karunia Allah SWT. Tugas Akhir Skripsi ini, saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ibu Mukaromah dan Bapak Muhamad Hasyim atas segala do’a dan dukungan dalam setiap langkahku.
2. Kakak-kakaku, Ari yuli Astuti, Eri Puji Astuti, Tri Widyaningsih, dan Achmad Yulianto atas segala do’a dan dukungan.

**PENGEMBANGAN *MOBILE APPLICATION* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA
KELAS XI AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 2 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:
Leny Yulianti
12803241049

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017; 2) Mengetahui kelayakan produk *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi; 3) Mengetahui pendapat/respon siswa mengenai penggunaan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Akuntansi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) namun hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi dan diimplementasikan kepada 36 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK N 2 Magelang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Berdasarkan analisis, media yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang yaitu *Mobile Application* Berbasis *Android*. 2) Desain, pada tahap ini peneliti membuat desain media (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban serta penyusunan instrumen penilaian media. 3) Pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi, serta dilakukan revisi. 4) Implementasi, pada tahap ini dilakukan implementasi di kelas XI Akuntansi 1 SMK N 2 Magelang. Tingkat kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* berdasarkan penilaian: (1) ahli materi diperoleh rata-rata 4,77 termasuk kategori “Sangat Layak” (2) ahli media diperoleh rata-rata 4,13 termasuk kategori “Layak” (3) praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata 4,4 termasuk kategori “Sangat Layak”. Media ini mendapat respon positif dari siswa dengan perolehan persentase pada semua indikator $\geq 65\%$. Siswa berpendapat bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mobile Application Berbasis Android, ADDIE

**DEVELOPING MOBILE APPLICATION ANDROID-BASED
AS ACCOUNTING LEARNING MEDIA FOR STUDENTS
IN CLASS XI ACCOUNTING 1 SMK NEGERI 2 MAGELANG
IN THE ACADEMIC YEAR OF 2016/2017**

By:
Leny Yulianti
12803241049

ABSTRACT

This research aimed to: 1) develop Mobile Application Android-Based as Accounting Learning Media for Students in Class XI Accounting 1 SMK Negeri 2 Magelang in the Academic Year of 2016/2017; 2) Find out the product feasibility of the Mobile Application Android-Based as Accounting Learning Media for Students in Class XI Accounting 1 SMK Negeri 2 Magelang in the Academic Year of 2016/2017 based on the validation aspects of material expert, media expert, and accountancy teaching practitioner; 3) Find out the students' responses toward the use of Mobile Application Android-Based as Accounting Learning Media.

This research was a development (Research and Development) adapted from ADDIE's development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yet only carried out up to the implementation phase. The validation of the media was carried out by the material and media expert and accountancy teaching practitioner. The developed media was implemented for the 36 students in Class XI Accounting 1 SMK Negeri 2 Magelang. The data were collected by distributing questionnaires. The data has analyzed by qualitative and quantitative description.

The result showed that: 1) Based on the analysis, media to be developed as a learning media in the merchandise inventory of a trading company is an Mobile Application Android-Based. 2) Design, in this phase, the researcher designed a media (storyboard), arranged the materials, questions and answers, and arranged the media assessment instrument. 3) Development, this phase was the phase for developing the media, validation from the material expert, media expert, and accountancy teaching practitioner, and revised media. 4) implementation, in this phase the media implemented in Class XI Accounting 1 SMK Negeri 2 Magelang. The assessment of the learning media Mobile Application Android-Based was based on the validation of: (1) material expert, obtained the mean score 4,77 including in the category of "Very Feasible", (2) media expert, obtained the mean score 4,13 including in the category of "Feasible", (3) Accountancy teaching practitioners, obtained the mean score 4,4 including in the category of "Very Feasible". This media obtained a positive response with percentage for all indicators $\geq 65\%$. Students opined that the explanation of materials, question and answer was clearly, this media is designed interestingly, using this media can increase comprehension, and this media useful in studying activity.

Keywords : Learning Media, Mobile Application Android-Based, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT., yang telah melimpahkan berkah, rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul “Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017”. Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini tentunya mendapat dukungan dan peran serta dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA. Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi dan ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media ini.
4. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan materi.
5. Endra Murti Sagoro M.Sc., Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir skripsi.

6. Dr. Ratna Candra Sari, SE., M.Si, Ak., Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan membantu penulis selama masa studi.
7. Ponco Wali Pranoto, M.Pd., ahli media yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media ini.
8. Cicilia Nugrahanti, S.Pd., yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media ini serta membantu selama pelaksanaan proses penelitian.
9. Drs. Supriyatno, Kepala SMK Negeri 2 Magelang yang telah memberikan ijin melakukan penelitian.
10. Siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri Magelang, atas partisipasi dan kerjasamanya.
11. Agung Setyo dan Arif Budiarto yang telah memberikan kritik, saran, masukan dan membimbing penulis dalam pembuatan media.
12. Serta semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 November 2017

Penulis,



Leny Yulianti

12803241049

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB. I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi Pengembangan	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Akuntansi	12
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	12
b. Pengertian Akuntansi	13
c. Pengertian Pembelajaran Akuntansi	14
d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	14
2. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	19
3. <i>Mobbile Application</i> Berbasis <i>Android</i>	24
a. <i>Mobbile Application</i>	24
b. Sistem Operasi <i>Android</i>	24
c. <i>Software</i> yang Digunakan dalam Pengembangan Media..	25
4. Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>).....	26
a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	26
b. Model Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	26
5. Penilaian Kelayakan Media	31
B. Penelitian yang Relevan.....	36
C. Kerangka Berfikir	39

D. Paradigma Penelitian	41
E. Pertanyaan Penelitian	43
BAB III. METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Prosedur Penelitian	44
D. Subjek dan Objek Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	56
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	63
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	65
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	103
B. Pembahasan.....	106
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile Application</i> Ber- Basis <i>Android</i>	106
2. Penilaian Media Pembelajaran <i>Mobile Application</i> BerBasis <i>Android</i>	114
3. Hasil Respon Pendapat Siswa untuk Penggunaan Media Pem- belajaran yang Berupa <i>Mobile Application</i> Berbasis <i>Android</i>	117
C. Kajian Media Akhir	119
D. Keterbatasan Penelitian.....	121
BAB V KESIMPILAN DAN SARAN	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	16
2. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Materi	51
3. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Materi	51
4. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi	52
5. Kisi-kisi Angket Pendapat Siswa	53
6. Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi, Ahli Media Dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi	54
7. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima	55
8. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	62
9. Cakupan Materi	63
10. Hasil Validasi Ahli Materi	86
11. Hasil Validasi Ahli Media	87
12. Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran Akuntansi	89
13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	103
14. Rekapitulasi Hasil Implementasi Penggunaan Media	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Paradigma Penelitian (Tahap Pengembangan)	42
2. Prosedur Pengembangan	48
3. Tampilan Halaman Splash Screen	69
4. Tampilan Halaman Awal	70
5. Tampilan Halaman Menu Utama	71
6. Tampilan Halaman Kompetensi	72
7. Tampilan Halaman Materi	73
8. Tampilan Halaman Sub-Materi	74
9. Tampilan Halaman Awal Kuis	75
10. Tampilan Halaman Kuis	76
11. Tampilan Halaman Penilaian Kuis	77
12. Tampilan Halaman Awal Evaluasi	78
13. Tampilan Halaman Evaluasi	79
14. Tampilan Halaman Cek Jawaban	80
15. Tampilan Halaman Akhir Evaluasi	81
16. Tampilan Halaman Profil	82
17. Tampilan Halaman Bantuan	83
18. Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi	84
19. Tampilan Halaman Materi sebelum direvisi	92
20. Tampilan Halaman Materi setelah direvisi	93
21. Tampilan Halaman Profil sebelum direvisi	94
22. Tampilan Halaman Profil setelah direvisi	95
23. Tampilan Halaman Materi sebelum direvisi	96
24. Tampilan Halaman Materi setelah direvisi	97
25. Tampilan Halaman <i>Recent View</i> sebelum direvisi	98
26. Tampilan Halaman <i>Recent View</i> setelah direvisi	99
27. Tampilan Halaman Dialog Konfirmasi Keluar Aplikasi setelah direvisi	100
28. Tampilan Halaman Bantuan Sebelum direvisi	101
29. Tampilan Halaman Bantuan Setelah direvisi	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> Media	129
2. <i>Printscreen</i> Media	135
3. Kompetensi	144
4. Materi.....	146
5. Soal dan Jawaban Kuis	159
6. Soal Dan Jawaban Evaluasi	185
7. Lembar Validasi.....	193
8. Hasil Validasi.....	202
9. Lembar Angket Pendapat Siswa.....	215
10. Hasil Uji Coba Media	217
11. Hasil Implementasi Media.....	223
12. Perizinan dan Dokumentasi	238

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia di mana hal tersebut menentukan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, hampir semua negara memprioritaskan pendidikan sebagai prioritas utama sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Ketiga hal tersebut, merupakan modal utama untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa. SDM yang berpendidikan tentunya akan menjadi modal utama dalam pembangunan nasional, karena semakin banyak orang yang berpendidikan maka semakin mudah bangsanya untuk membangun negara yang kuat.

Upaya untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan seseorang berkualitas adalah melalui pembelajaran. Ketercapaian suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik yang menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran.

Menurut UU. No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu bagian dari komponen kurikulum adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar serta pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan. Media pembelajaran sebagai alat bantu berarti akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Dengan demikian media bisa untuk melatih kemandirian siswa. Salah satu media yang dapat merangsang kemandirian siswa adalah modul.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar secara mandiri. Kegiatan belajar mandiri sangat diperlukan karena waktu belajar di kelas yang terbatas. Kegiatan belajar mandiri mampu mengukur kemampuan siswa sehingga ia mengetahui sejauh mana kemampuan dan pemahamannya dalam belajar. Jika kemampuan dan pemahaman siswa kurang baik, maka siswa dapat meningkatkan belajarnya. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat terpacu untuk belajar secara mandiri.

Perkembangan teknologi sangat cepat dari masa ke masa mengikuti perkembangan peradaban manusia. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia untuk menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu telepon selular (*handphone*). Telepon selular (*handphone*) merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang bersifat *portable*. Pada perkembangannya *handphone* yang ada saat ini yaitu berupa *smartphone*. *Smartphone* atau telepon pintar adalah perangkat telepon genggam/*handphone* yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar (mengirim pesan singkat dan telepon), serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini.

Di Indonesia pertumbuhan *smartphone* semakin meningkat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh eMarketer (eMarketer.com) pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 mencapai 55,4 juta orang. Kegunaan *smartphone* mampu menggantikan fungsi komputer dapat menggeser penggunaan komputer dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Muhammad Iqbal (2015), Indonesia merupakan salah satu dari 12 negara di dunia yang tingkat penggunaan *smartphone*-nya lebih tinggi daripada komputer dengan perbandingan 28% vs 15%.

Perkembangan teknologi yang pesat juga akan memberikan dampak bagi kehidupan manusia baik positif maupun negatif. Begitupun dalam dunia pendidikan dampak yang ditimbulkan akibat perkembangan teknologi

khususnya *smartphone* juga beragam. Dampak yang ditimbulkan bergantung pada bagaimana pemanfaatan *smartphone* itu sendiri. Dalam kegiatan belajar mengajar pemanfaatannya masih sangat minim yaitu untuk mengakses internet saja. Oleh karena itu perlu dikembangkan upaya untuk memanfaatkan secara maksimal dalam dunia pendidikan. Beberapa keuntungan mendayagunakan teknologi dalam dunia pendidikan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i (2002: 20), yaitu membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar, serta menghasilkan penguatan terhadap materi yang tinggi, dan siswa dapat menggunakan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan observasi secara langsung pada bulan Januari 2017 di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang, dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dengan adanya siswa yang berbicara dengan teman sebangku, melamun, dan terkadang terlihat sedang menggunakan *smartphone*. Kurang fokusnya siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dikarenakan dalam penyampaianya guru sering kali masih menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis. Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan zain (2013:97) metode ceramah dikatakan metode konvensional karena metode ini sejak dulu telah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah cenderung pada bentuk komunikasi satu arah. Keberhasilan metode tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru tetapi juga penggunaan media belajar. Kecenderungan komunikasi

satu arah dan penggunaan media yang tidak bervariasi dapat menyebabkan kebosanan bagi siswa.

Selain permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan *smartphone* juga menjadi kendala dalam kegiatan belajar mandiri. Berdasarkan observasi yang dilakukan seluruh siswa kelas XI Akuntansi 1 telah menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Dalam kegiatan sehari-hari siswa seringkali menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media dan permainan. Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar waktu luang digunakan untuk memanfaatkan *smartphone* sehingga menyebabkan kurangnya waktu untuk kegiatan belajar. Selain itu siswa juga seringkali menggunakan *smartphone* di sela-sela kegiatan belajar sehingga mengganggu kegiatan belajar. Hal tersebut merupakan contoh pemanfaatan *smartphone* yang kurang baik sehingga memiliki dampak negatif yaitu kurangnya kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru akuntansi kelas XI Akuntansi 1, materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang dianggap sulit oleh siswa. Anggapan bahwa materi tersebut sulit dibuktikan dengan hasil latihan soal siswa dan jawaban pertanyaan secara mendadak oleh guru. Siswa yang mampu menjawab benar saat latihan soal pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang kurang dari 50%. Ketika guru memberikan pertanyaan secara langsung masih terdapat siswa yang belum mampu menjawab dengan benar. Hanya sekitar 3-5 orang yang mengangkat tangan ketika pertanyaan yang belum terjawab dilempar

ke siswa lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi tersebut masih kurang. Materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang memiliki karakteristik yang berupa penggunaan berbagai macam metode dalam pencatatan dan penilaian persediaan sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan banyak latihan. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran, menuntut seorang guru akuntansi untuk mampu menggunakan media yang tepat. Inovasi media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi permasalahan kurang fokusnya perhatian siswa saat kegiatan belajar berlangsung. Inovasi media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan membuat *Mobile Application* Berbasis *Android*. Pemilihan media tersebut didasari atas penggunaan *smartphone* yang menghabiskan banyak waktu luang siswa. Media tersebut dibuat dengan tujuan untuk menggeser pemanfaatan *smartphone* yang biasanya digunakan untuk mengakses sosial media dan permainan menjadi salah satu media untuk belajar siswa.

Media pembelajaran berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* merupakan media yang sesuai untuk dikembangkan pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang karena *Mobile Application* Berbasis *Android* dapat dikembangkan secara fleksibel, sehingga dapat

dikembangkan sesuai kebutuhan pengembangan. Pengembangan media yang dilakukan ditujukan untuk mendukung kegiatan belajar siswa. Kegiatan pembelajaran pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang menuntut siswa untuk selalu berlatih agar dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran sebagai media berlatih secara mandiri yang siap digunakan di mana saja dan kapan saja tanpa batas waktu tertentu dalam 24 jam sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat dioperasikan pada *smartphone* berbasis *android*. Penelitian yang dilakukan berjudul: “ Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Lebih dari 50% siswa kurang fokus dalam kegiatan belajar. Hal tersebut ditunjukkan sebanyak 20 siswa dari 36 siswa yang berbicara dengan teman sebangku, melamun, dan menggunakan *smartphone* ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi yaitu masih terbatas pada media papan tulis sehingga menyebabkan siswa mudah bosan.

3. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah memiliki kecenderungan komunikasi satu arah. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak bervariasi menyebabkan siswa mudah bosan.
4. Pemanfaatan *smartphone* oleh siswa terbatas pada akses sosial media dan permainan. Hal tersebut dapat memberikan dampak negatif yaitu kurangnya waktu untuk belajar.
5. Materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang merupakan materi yang dianggap sulit oleh siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya siswa yang mampu menjawab latihan soal dengan benar kurang dari 50%.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 dan kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Materi yang disajikan dibatasi pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimanakah pendapat siswa mengenai penggunaan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan validasi/ penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
3. Mengetahui pendapat siswa mengenai penggunaan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi media yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Media yang dihasilkan berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi yang memuat materi pembelajaran, latihan soal dan pembahasan, kuis dan evaluasi. Media ini didesain dengan menarik untuk membuat siswa tertarik

menggunakan media ini sebagai media pelengkap dalam kegiatan belajar.

2. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan untuk siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang yaitu pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang.
3. *Mobile Application* ini merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *android* sehingga dapat diakses secara mandiri oleh siswa baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan *smartphone* berbasis *android*, dan *laptop/PC*.

G. Manfaat Penelitian

Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada pembelajaran Akuntansi khususnya mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan Materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan

tujuan belajar sehingga anak didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

b. Bagi siswa

Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu menambah pengalaman belajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahamannya. Selain itu juga meningkatkan minat belajar siswa.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri baik di kelas maupun di luar kelas.
2. Media ini dapat digunakan oleh siswa melalui *smartphone* dengan sistem operasi *android* ataupun menggunakan *laptop/PC* dengan berbantu *software emulator android*.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran akuntansi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Ratna Wilis Dahar (2011:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sedangkan menurut Sugihartono, dkk (2012: 74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Belajar tidak terlepas kaitannya dengan proses yang nantinya akan terjadi perubahan tingkah laku seseorang di dalam segala situasi. Seperti disampaikan oleh Oemar Hamalik (2013: 36) bahwa “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan akan tetapi merupakan perubahan perilaku.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2013: 57) merupakan “suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran”. Menurut Cecep kurnadi dan Bambang Sutjipto (2013: 5) “pembelajaran merupakan suatu

usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya"

b. Pengertian Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut Suwardjono (2006: 10) didefinisikan ke dalam dua aspek. Aspek yang pertama sebagai seperangkat pengetahuan akuntansi didefinisikan sebagai:

Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit – unit organisasi dalam suatu lingkungan negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan.

Dalam aspek yang lebih sempit sebagai proses, fungsi, atau praktik, akuntansi didefinisikan sebagai:

Proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan dan penyajian data keuangan dasar (bahan oleh akuntansi) yang terjadi dari kejadian – kejadian, transaksi – transaksi, atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan.

Hendry Somantri (2009) menyebutkan definisi akuntansi dapat dirumuskan dari dua sudut pandang, yaitu definisi dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatan. Definisi dari sudut pandang pemakainya, akuntansi dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas jasa yang menyediakan informasi yang diperlukan dalam pembuatan perencanaan, pengawasan, dan pengambilan keputusan. Bagi pihak manajemen

(pimpinan) perusahaan, selain untuk kepentingan tersebut juga sebagai pertanggungjawaban kepada para investor, kreditor, instansi pemerintah, dan pihak lainnya. Definisi dari sudut pandang kegiatannya, akuntansi dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu unit usaha, agar pihak-pihak yang berkepentingan terhadap unit usaha yang bersangkutan dapat membuat pertimbangan-pertimbangan dan mengambil keputusan ekonomi sesuai dengan kepentingannya.

c. Pengertian Pembelajaran Akuntansi

Berdasarkan pengertian pembelajaran dan akuntansi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya yaitu memahami ilmu yang mempelajari suatu rangkaian kegiatan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu unit usaha untuk menghasilkan informasi yang relevan yang diperlukan bagi pihak yang berkepentingan.

d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Menurut Permendikbud Nomor 64 tahun 2013 tentang Standar Isi, Kompetensi Inti (KI) adalah Kompetensi yang bersifat generik yang mencakup 3 (tiga) ranah yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ranah sikap dipilah menjadi sikap spiritual dan sikap

sosial. Pemilahan ini diperlukan untuk menekankan pentingnya keseimbangan fungsi sebagai manusia seutuhnya yang mencakup aspek spiritual dan aspek sosial sebagaimana diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian, Kompetensi inti terdiri atas 4 (empat) dimensi yang merepresentasikan: (1) sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) keterampilan, dan (4) pengetahuan.

Kompetensi Dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang minimal harus dikuasai siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). Kompetensi inti merupakan dasar acuan yang digunakan untuk menentukan kompetensi dasar. Kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang dapat di lihat pada tabel 1. Berdasarkan pengertian dari pembelajaran akuntansi dan penjabaran kompetensi inti serta kompetensi dasar pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran akuntansi pada perusahaan dagang khususnya persediaan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya yaitu memahami ilmu yang mempelajari suatu rangkaian kegiatan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan pelaporan transaksi keuangan terkait persediaan yang dilakukan suatu unit usaha dagang untuk menghasilkan informasi yang relevan yang diperlukan bagi pihak yang berkepentingan.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang keuangan dan akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang keuangan dan akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	<p>3.1. Menjelaskan pengertian dan sistem pencatatan persediaan</p> <p>3.2. Menjelaskan metode-metode yang digunakan dalam menentukan nilai persediaan</p> <p>3.3. Menjelaskan perhitungan nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penilaian persediaan.</p> <p>3.4. Menjelaskan perhitungan nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok.</p>
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	<p>4.1. Mengidentifikasi pengertian persediaan dan sistem pencatatannya</p> <p>4.2. Mengidentifikasi penggunaan metode dalam menentukan nilai persediaan</p> <p>4.3. Menghitung nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penentuan harga pokok.</p> <p>4.4. Menghitung nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok</p>

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Azhar Arsyad (2011:3) media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) dalam Azhar Arsyad (2011:4) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2011:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer.

Definisi media pembelajaran secara umum adalah sarana yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang

ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2011:119) media pembelajaran apabila digunakan untuk perorangan kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar dapat memenuhi tiga fungsi utama media, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Memberi instruksi.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pesan dan informasi sehingga 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 antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka,

serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 46-52) terdapat empat pengelompokan media pembelajaran yaitu:

1) Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisik media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat macam yaitu:

- a) Media pembelajaran dua dimensi yaitu media yang hanya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dapat dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja.
- b) Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal.
- c) Media pandang diam yaitu media yang menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam pada layar.
- d) Media pandang gerak yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar.

Pengelompokan media berdasarkan ciri fisik menurut Gerlach dan Elly dalam Rayandra Asyhar (2012:47-48) dibagi ke

dalam delapan tipe yaitu:

- a) *Real object and model*, yaitu media dari benda dan model sebenarnya. Media ini bisa berupa orang, kejadian objek atau benda tertentu yang ada di alam.
- b) *Printed verbal*, berupa media presentasi verbal tercetak merupakan kata – kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi, cetakan di papan tulis, majalah dan papan tempel.
- c) *Printed visuals*, adalah media visual cetak seperti bahan presentasi grafis, bagan, peta, grafik, diagram, lukisan, kartun dan karikatur.
- d) *Still picture*, yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek
- e) *Motion picture* yaitu film atau *video tape* dari pemotretan/perekaman benda atau kejadian sebenarnya, maupun film dari permohonan gambar-gambar.
- f) *Audio recorder* yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik (*sound effect*).
- g) *Programed instruction*, terkenal pula dengan istilah pengajaran terprogram, yaitu sekuen dari informasi baik verbal, visual, atau audio yang sengaja dirancang untuk

merangsang adanya respon dari pembelajar. Ada pula yang dipersiapkan dan diprogram melalui mesin komputer.

- h) *Simulation* adalah peniruan situasi atau proses yang sengaja dirancang untuk mendekati/menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya. Misalnya simulasi metode mengajar guru dan tata cara pelaksanaan haji yang didemonstrasikan sebagai bahan pelatihan, proses industri yang ditunjukkan dengan bantuan komputer, dan lain-lain.

2) Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indra yang dirangsang media ini digolongkan ke dalam media visual, media audio dan media audio visual. Penjabaran ketiga media tersebut oleh Sulaiman dalam Rayandra Asyhar (2012: 48) yaitu:

- a) Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *audio, cassette, tape recorder*, dan radio.
- b) Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c) Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.
- d) *Media audio motion visual*: penggunaan segala kemampuan audio dan visual kedalam kelas, seperti televisi, *video tape/cassette recorder* dan *sound-film*.

- e) *Media audio still visual*: media lengkap kecuali penampilan motion/geraknya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi.
- f) *Media audio semi-motion*: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa mentransmit secara utuh suatu *motion* yang nyata. Misalnya: *telewriting* dan *recorded telewriting*.
- g) *Media motion visual: silent film* (film bisu) dan (*loop-film*).
- h) *Media still visual*: gambar, *slides*, *filmstrips*, *OHP* dan transparansi.
- i) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol – simbol tertentu saja dan berupa alphanumeric, seperti buku – buku, modul, majalah dll.

3) Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar

Berdasarkan pengalaman belajar menurut Thomas dan Sutjiono dalam Rayandra Asyhar (2012:50) media pembelajaran dibagi ke dalam tiga kelompok yaitu:

- a) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata – kata baik secara lisan, rekaman ataupun yang ditulis.
- b) Pengalaman melalui media nyata, yaitu pengalaman dari peristiwa langsung atau pengamatan objek sebenarnya di lokasi.

c) Pengalaman melalui media tiruan adalah media yang berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda.

4) Pengelompokan berdasarkan penggunaan

Menurut Midun dalam Rayandra Asyhar (2012:50-52) penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi dua kelompok, yaitu :

a. Berdasarkan jumlah penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam, yakni:

(1) Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual oleh peserta didik.

(2) Media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok/kelas, misal film, slides dan media proyeksi lainnya.

(3) Media Pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misalnya televisi, radio, film, slide.

b. Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:

(1) Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta), ritatoon (simbol-simbol grafis), rotatoon (gambar berseri), dll. Metode penggunaan media-media sederhana secara konvensional. Setiap

guru secara individual memegang peranan dalam proses pembelajaran.

(2) Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya.

3. *Mobile Application Berbasis Android*

a. *Mobile Application*

Mobile Application (aplikasi mobile) adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan anda melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *Handphone*. Dengan menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur *game*, *music player*, sampai *video player* membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun. (Rifqi Mulyadi:2010).

b. *Sistem Operasi Android*

Definisi *Android* menurut Nazrudin Safaat (2014: 1) “adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi”. *Android* menyediakan *platform* yang bersifat *open source* bagi para

pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi. Awalnya, Google Inc. mengakuisi *Android Inc.* yang mengembangkan *software* untuk ponsel/ *smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan *Android* dibentuk *Open Handset Alliance* (OHA). OHA adalah grup konsorsium dengan anggota lebih dari 34 perusahaan dari bidang *hardware*, *software* dan telekomunikasi diantaranya HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile Nvidia dan Asus (Nazrudin Safaat, 2014: 1-2)

Android adalah sistem operasi terbuka (*open source*) sejak tanggal 5 November 2007 dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada *Android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, *Android* memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman *Java*.

c. *Software* yang Digunakan dalam Pengembangan Media

- 1) *Notepad ++* yaitu aplikasi yang digunakan untuk menginput teks dan membuat *coding*.
- 2) *Github.com* yaitu situs yang digunakan untuk menyimpan data pemrograman.

- 3) *Build.phonegap.com* yaitu situs yang digunakan untuk *build* *APK*.
- 4) *Firefox/chrome* yaitu aplikasi browser yang digunakan untuk melihat hasil aplikasi yang dibuat dan digunakan untuk membuka situs web yang diperlukan.
- 5) *Coreldraw* yaitu aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat berbagai desain yang diperlukan dalam media ini.

4. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

- a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2011: 407) adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Endang Mulyatiningsih (2011:161) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media baru melalui proses pengembangan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut melalui proses pengembangan.

- b. Model Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

Model penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Endang Mulyatiningsih (2014:194-195) yaitu model 4D dan

ADDIE. Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan 1974 terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Development*, dan *Dissemination* dan model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *evaluation*.

Emzir (2015:270-278) mengemukakan beberapa model pengembangan antara lain model pengembangan Borg dan Gall, model pengembangan menurut Sugiono dan model pengembangan Jolly Bolitho. Model pengembangan borg dan gall terdiri dari 10 langkah pengembangan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk awal; (4) uji lapangan awal; (5) revisi produk; (6) uji lapangan utama; (7) revisi produk operasional; (8) uji lapangan operasional; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Model pengembangan menurut sugiono terdiri dari 10 langkah pengembangan yaitu: (1) identifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk tahap akhir; dan (10) produksi masal. Model pengembangan Jolly Bolitho untuk pengembangan materi bahan ajar terdiri dari 7 langkah pengembangan yaitu: (1) identifikasi kebutuhan; (2) analisis kebutuhan; (3) realisasi

kontekstual; (4) realisasi pedagogik; (5) pengembangan media; (6) penggunaan Media; dan (7) evaluasi media.

Berdasarkan penjelasan model pengembangan di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan model tersebut yaitu; (1) sesuai dengan saran yang dikemukakan oleh Brog dan Gall (dalam Emzir, 2015: 271) bahwa diperlukan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil dan langkah penelitian sehingga peneliti memilih model yang lebih ringkas; (2) sesuai pendapat Endang Mulyatiningsih (2014: 195) bahwa model *ADDIE* lebih lengkap jika dibandingkan dengan model *4D*. Meskipun peneliti menggunakan model yang lebih ringkas akan tetapi tetap mempertimbangkan kelengkapan dari model pengembangan yang dipilih. Berikut ini penjelasan yang lebih lengkap mengenai tahap pengembangan model *ADDIE* Menurut Endang Mulyatiningsih (2014: 199-202):

1) *Analysis* (analisis)

Dalam tahap ini dilakukan analisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru yang didasari oleh masalah pada pembelajaran yang sudah ada dan menganalisis syarat – syarat pengembangan model atau metode

baru. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a) Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, dan bahan ajar).
- b) Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

2) *Design* (perancangan)

Kegiatan utama pada tahap desain adalah merancang kegiatan pembelajaran. Rancangan pada tahap ini masih bersifat konseptual dan akan melandasi pengembangan pada proses pengembangan berikutnya. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a) Merancang konsep produk baru diatas kertas.
- b) Merancang perangkat pengembangan produk baru yang ditulis untuk masing – masing unit pembelajaran.
- c) Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk situlis secara rinci.

3) *Develop* (pengembangan)

Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a) Mengembangkan perangkat produk yang diperlukan.

- b) Berbasis pada rancangan produk pada tahap ini mulai dibuat produk yang sesuai dengan struktur model.
- c) Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4) *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini dilaksanakan pengimplementasian produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu kelas. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a) Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata.
- b) Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pengembangan model. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model tersebut. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

- a) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis.
- b) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.
- c) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran.

- d) Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

5. Penilaian Kelayakan Media

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

a. Aspek Rekaya Perangkat

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- 2) *Reliable* (handal).
- 3) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- 4) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- 6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- 7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- 8) 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).

- 9) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

b. Aspek Desain Pembelajaran

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- 3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- 4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- 5) Interaktivitas.
- 6) Pemberian motivasi belajar.
- 7) Kontekstualitas dan aktualitas.
- 8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- 9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- 10) Kedalaman materi.
- 11) Kemudahan untuk dipahami.
- 12) Sistematis, runtut, alur logika jelas.
- 13) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- 14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- 15) Ketepatan dan kecepatan alat evaluasi.
- 16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

c. Aspek Komunikasi Visual

- 1) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.

- 2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
- 3) Sederhana dan memikat.
- 4) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik).
- 5) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna).
- 6) Media bergerak (animasi, *movie*).
- 7) *Layout interactive* (ikon navigasi).

Berdasarkan aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Romi Satria Wahono, peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria yang digunakan untuk menilai pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* berbasis *Android*. Penilaian media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Selain untuk penilaian pengembangan media, juga ditetapkan aspek dan kriteria yang digunakan untuk mengetahui respon siswa. Berikut ini aspek dan kriteria yang ditetapkan :

a. Aspek dan kriteria untuk ahli materi

Aspek dan kriteria yang digunakan untuk menilai materi yaitu aspek desain pembelajaran yang meliputi:

- 1) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD
- 2) Kelengkapan materi
- 3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 4) Kejelasan penyampaian materi
- 5) Kemudahan dalam memahami materi

- 6) Sistematika penyampaian materi
 - 7) Kejelasan contoh
 - 8) Ketepatan kunci jawaban
 - 9) Kejelasan pembahasan jawaban
 - 10) Kelengkapan soal
 - 11) Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - 12) Kesesuaian evaluasi dengan materi
 - 13) Pemberian umpan balik terhadap evaluasi
- b. Aspek dan kriteria untuk ahli media
- Aspek dan kriteria yang digunakan untuk menilai media yaitu aspek rekayasa perangkat dan komunikasi visual yang meliputi:
- 1) Aspek Rekayasa Perangkat
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan
 - b) Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah
 - c) Kemudahan pengoperasian media
 - d) Kejelasan petunjuk penggunaan
 - e) Ketepatan pemilihan aplikasi
 - 2) Aspek Tampilan Visual
 - a) Kesesuaian pemilihan warna
 - b) Kesesuaian pemilihan huruf
 - c) Kesesuaian desain tombol
 - d) Kesesuaian tata letak pola desain

- e) Kesesuaian tampilan gambar dengan materi
 - f) Keseimbangan proporsi gambar
 - g) Kesesuaian pemilihan efek suara
 - h) Kerapian desain
 - i) Kemenarikan desain
- c. Aspek dan kriteria untuk praktisi pembelajaran akuntansi

Aspek dan kriteria yang digunakan untuk menilai media yaitu aspek desain pembelajaran, rekayasa perangkat dan komunikasi visual yang meliputi:

- 1) Aspek Desain Pembelajaran
 - a) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD
 - b) Kelengkapan materi
 - c) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - d) Kejelasan penyampaian materi
 - e) Kemudahan dalam memahami materi
 - f) Sistematika penyampaian materi
 - g) Kejelasan contoh
 - h) Ketepatan kunci jawaban
 - i) Kejelasan pembahasan jawaban
 - j) Kelengkapan soal
 - k) Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - l) Kesesuaian evaluasi dengan materi
 - m) Pemberian umpan balik terhadap evaluasi

- 2) Aspek Rekayasa Perangkat
 - a) Efektif dan efisien dalam penggunaan
 - b) Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah
 - c) Kemudahan pengoperasian media
 - d) Kejelasan petunjuk penggunaan
- 3) Aspek Tampilan Visual
 - a) Komunikatif
 - b) Kerapian desain
 - c) Kemenarikan desain
- d. Aspek dan kriteria untuk mengetahui respon siswa

Aspek dan kriteria yang digunakan untuk mengetahui respon siswa yaitu:

- 1) Kejelasan penyampaian materi
- 2) Kejelasan contoh yang diberikan
- 3) Kejelasan rumusan soal
- 4) Kejelasan pembahasan contoh soal
- 5) Kejelasan penggunaan bahasa
- 6) Kemenarikan desain media
- 7) Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
- 8) Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar

B. Penelitian yang Relevan

- 1. Gian Dwi Oktaviani (2015), dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital

untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian dari ahli media sebesar 83,00 (sangat baik) atau dalam bentuk prosentase sebesar 90,21% (sangat layak), penilaian dari ahli materi sebesar 103,00 (sangat baik) atau dalam bentuk prosentase 95,37% (sangat layak) dan penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi sebesar 123,00 (sangat baik) atau dalam bentuk prosentase sebesar 99,19%. Berdasarkan hasil tersebut buku saku digital ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu bentuk penelitian yang berupa penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android dan model penelitian yang digunakan yaitu *ADDIE*. Perbedaannya pada terletak materi yang disajikan. Materi yang digunakan dalam penelitian Gian yaitu siklus perusahaan jasa untuk siswa MAN XI IPS, sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang untuk siswa SMK XI Akuntansi.

2. Weni Rinta Aryantari (2015), dengan judul penelitian “ Pengembangan Mobile Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA”. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian ahli materi sebesar 4,97 (sangat layak), penilaian ahli media sebesar 4,81 (sangat layak) dan penilaian praktisi pembelajaran akuntansi sebesar 4,73 (sangat layak). Berdasarkan hasil

penilaian tersebut mobile edukasi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu bentuk penelitian yang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis android dan model pengembangan yang digunakan yaitu *ADDIE*. Perbedaannya pada terletak materi yang disajikan. Materi yang digunakan dalam penelitian Weni yaitu siklus perusahaan jasa untuk siswa SMA Kelas XI IPS, sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang untuk siswa SMK XI Akuntansi.

3. Aulia Yushlihannisa Adnin (2015), dengan judul penelitian “Developing Learning Media Mind-Mapping Accounting Based on Android for XI IPS SMA Students”. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian ahli materi sebesar 4,75 (sangat layak), penilaian ahli media sebesar 4,38 (sangat layak) dan penilaian praktisi pembelajaran akuntansi sebesar 4,1 (layak). Berdasarkan hasil penilaian tersebut mobile edukasi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu bentuk penelitian yang berupa pengembangan media pembelajaran berbasis android dan model pengembangan yang digunakan yaitu *ADDIE*. Perbedaannya pada terletak materi yang disajikan. Materi yang digunakan dalam penelitian Aulia yaitu siklus perusahaan jasa untuk siswa SMA Kelas XI IPS semester 2, sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang untuk siswa SMK XI Akuntansi.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Pemilihan media yang dilakukan oleh guru harus dilakukan secara optimal. Namun kenyataannya, guru masih menerapkan model pembelajaran yang konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang monoton. Keadaan tersebut juga dialami di SMK Negeri 2 Magelang. Berdasarkan observasi yang dilakukan, dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung guru masih menggunakan cara mengajar yang konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan dengan alat bantu media papan tulis. Metode pembelajaran yang konvensional akan menyebabkan siswa mudah bosan. Dalam kegiatan tersebut siswa terlihat kurang fokus yang ditunjukkan dengan adanya siswa yang berbicara dengan teman sebangku, melamun, atau menggunakan ponsel. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar yang ditunjukan berdasarkan hasil wawancara yaitu kurang dari 50% siswa yang mampu menjawab latihan soal dengan benar.

Perkembangan teknologi semakin meningkat dari masa ke masa mengikuti perkembangan peradaban manusia. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu telepon selular (*handphone*). Telepon selular (*handphone*) merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang bersifat *portable*. Pada perkembangannya *handphone* yang ada saat ini yaitu berupa

smartphone. Berdasarkan observasi yang dilakukan penggunaan *smartphone* khususnya oleh siswa kelas XI Akuntansi 1 siswa seringkali menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media dan permainan. Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar waktu luang digunakan untuk memanfaatkan *smartphone* sehingga menyebabkan kurangnya waktu untuk kegiatan belajar.

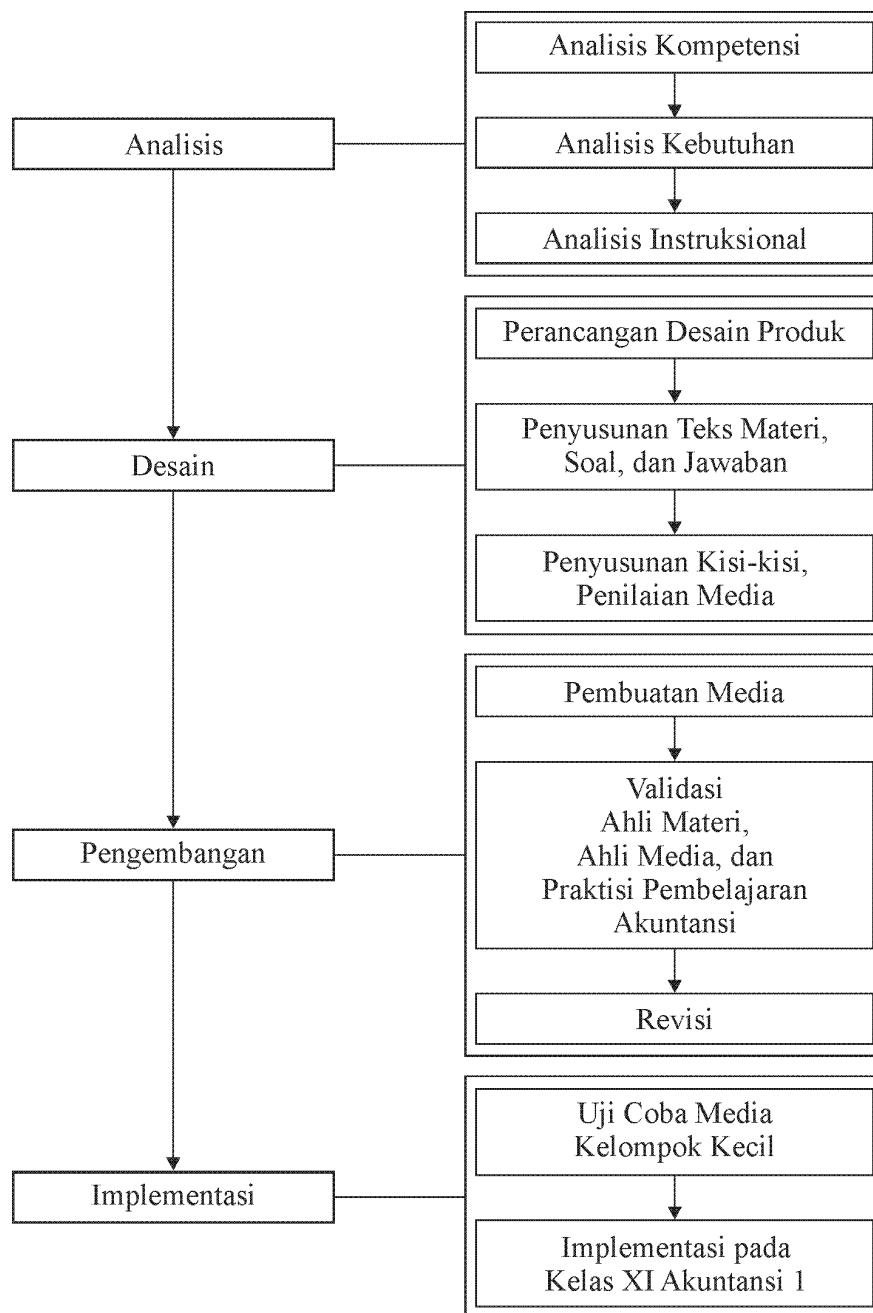
Berdasarkan uraian diatas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa di dalam kelas maupun secara mandiri. Media pembelajaran yang dikembangkan harus menyenangkan sehingga mampu membuat siswa tertarik untuk terus belajar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada yaitu dengan mengembangkan *Mobile Application Berbasis Android*.

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan metode *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada tahap implementasi saja. Pada tahap Analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kompetensi dan analisis instruksional. Pada tahap desain dilakukan perancangan desain produk, penyusunan teks materi, soal dan jawaban dan penyusunan kisi-kisi penilaian media. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan media, penilaian media dan revisi media. Pada tahap implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Media yang yang dikembangkan berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan nama *Smart Stockist* Media ini dapat dioperasikan dalam *smartphone* dengan sistem operasi *android* minimal versi 2.3.7 (*ginggerbread*). Selain itu, media ini juga dapat dioperasikan menggunakan *PC/Laptop* dengan bantuan *emulator android* atau *web browser*. Media ini berisi materi pembelajaran, soal dan pembahasan. Materi pembelajaran disampaikan sistematis serta dilengkapi dengan latihan soal dan pembahasan. Selain materi media ini dilengkapi dengan kuis untuk berlatih dan evaluasi untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa dalam belajar.

D. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian dalam penelitian ini adalah tahap-tahap pengembangan media yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Paradigma Penelitian (Tahap Pengembangan)

E. Pernyataan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahap-tahap mengembangkan media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?
2. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli materi mengenai media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli media mengenai media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?
4. Bagaimana penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi mengenai media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?
5. Bagaimana pendapat/respon siswa mengenai media *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berupa *Mobile Application* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu, dan menguji keefektifan media tersebut”. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media baru melalui proses pengembangan”. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Android*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Magelang yang beralamat di Jl. A. Yani No. 135A, Magelang. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu 9 Januari 2017 sampai dengan 22 Juni 2017 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian dan pelaporan.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2014: 199-202) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*),

dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian dibatasi sampai dengan tahap implementasi. Prosedur pengembangan media pembelajaran Akuntansi berupa *Mobile Application* berbasis *Android* terdiri dari 4 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan media. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu meliputi:

- a. Analisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).
- b. Analisis kompetensi yang meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media ini.
- c. Analisis Instruksional yaitu meliputi penjabaran Kompetensi Dasar menjadi cakupan materi yang akan disajikan dalam media.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, langkah selanjutnya adalah membuat desain *Mobile Application* berbasis *android*. Tahap ini meliputi tiga kegiatan yaitu:

a. Perancangan Desain Produk

Dalam perancangan desain produk yang dilakukan yaitu menyusun *storyboard*. *Storyboard* merupakan desain media secara keseluruhan yang berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan media.

b. Penyusunan Teks Materi, Soal dan Jawaban

Teks materi, soal dan jawaban yang dimuat dalam media disusun sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Penyusunan dilakukan di *MS. Word* yang kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan media.

c. Penyusunan Kisi – Kisi Penilaian Media

Pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media. Instrumen penilaian media dari penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan meliputi:

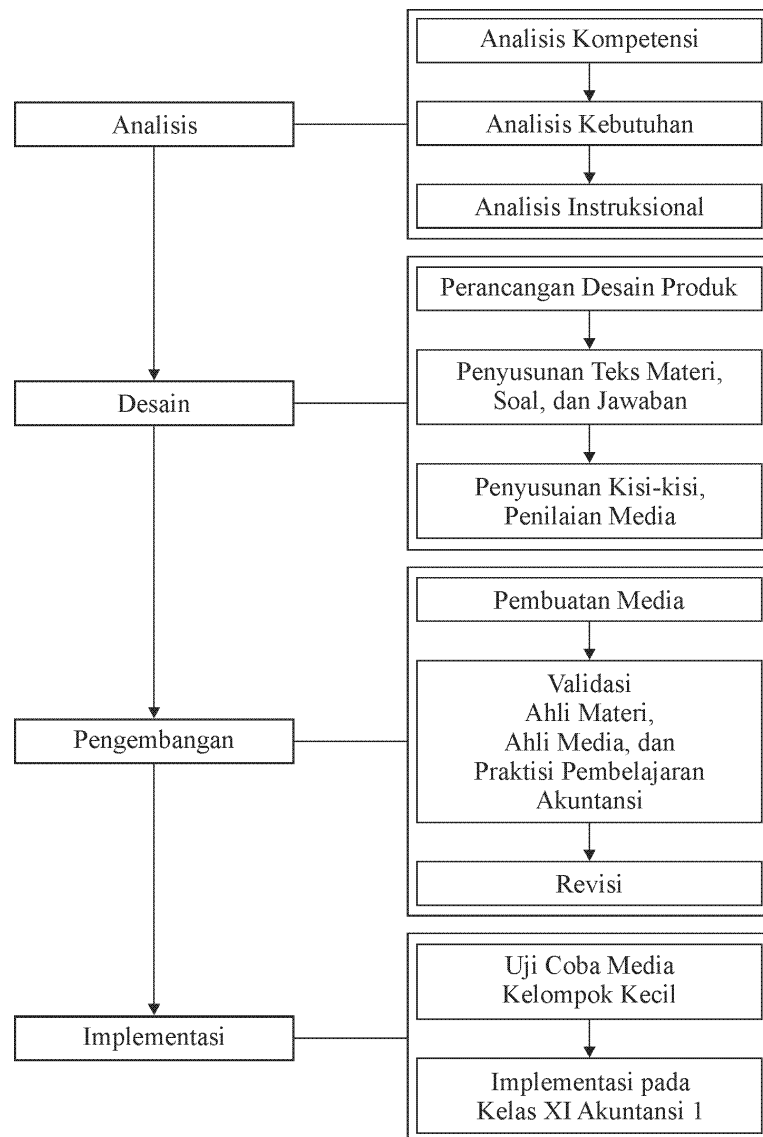
- a. Pembuatan media. Pembuatan media pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: membuat *github repository*, membuat *coding*, mengunggah hasil *coding* ke *github repository*, membuat *APK*, melakukan pengujian aplikasi, dan revisi.
- b. Validasi. Pada tahap ini media awal divalidasi oleh satu ahli media (dosen), satu ahli materi (dosen) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.
- c. Revisi . Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen), ahli media (dosen) dan

praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Media hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan dalam dua tahap yaitu:

- a. Uji coba kelompok kecil. Ujicoba ini dilakukan pada 8 siswa XI Akuntansi 1. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui pendapat/respon siswa mengenai media yang telah dibuat.
- b. Implementasi. Implementasi dilakukan kepada 36 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui pendapat/respon siswa mengenai media yang telah dibuat.



Gambar 2. Prosedur Pengembangan

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah 36 siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Magelang. Objek uji coba yang diteliti adalah media *Mobile Application Berbasis Android* sebagai media pembelajaran akuntansi.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu: data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif merupakan data mengenai pengembangan media yang meliputi proses pengembangan media, kritik, dan saran mengenai proses pengembangan media dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi.
- b. Data kuantitatif berupa data penilaian kelayakan media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi serta data pendapat siswa mengenai penggunaan media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Definisi angket menurut Sugiyono (2013:199) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kelayakan media dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi serta data pendapat siswa mengenai penggunaan media.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket penilaian kelayakan media

Angket penilaian kelayakan media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. “Skala *likert* sering digunakan untuk kuesioner yang mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena” (Endang Mulyatiningsih, 2011: 29). Tanggapan responden dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban dari tidak setuju hingga sangat setuju dengan format sebagai berikut:

- 1) Tidak setuju
- 2) Kurang setuju
- 3) Netral
- 4) Setuju
- 5) Sangat setuju

Responden dapat memilih salah satu pilihan jawaban. Skala *likert* digunakan untuk mengukur tanggapan positif terhadap suatu pernyataan.

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Kisi – kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi dari aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik media

yang dikembangkan. Berikut ini kisi – kisi angket penilaian kelayakan media yang digunakan:

Tabel 2. Kisi – kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	1
2	Kelengkapan materi	1
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
4	Kejelasan penyampaian materi	1
5	Kemudahan dalam memahami materi	1
6	Sistematika penyampaian materi	1
7	Kejelasan contoh	1
8	Ketepatan kunci jawaban	1
9	Kejelasan pembahasan jawaban	1
10	Kelengkapan soal	1
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	1
13	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	1
Total Butir Instrumen		13

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 3. Kisi – kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Rekayasa Perangkat		
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan	1
2	Effektif dan efisien dalam penggunaan	1
3	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	1
4	Kemudahan pengoperasian media	1
5	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
6	Ketepatan pemilihan aplikasi	1
Aspek Tampilan Visual		
7	Kesesuaian pemilihan warna	1
8	Kesesuaian pemilihan huruf	1
9	Kesesuaian desain tombol	1
10	Kesesuaian tata letak pola desain	1
11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	1
12	Keseimbangan proporsi gambar	1
13	Kesesuaian pemilihan efek suara	1
14	Kerapian desain	1
15	Kemenarikan desain	1
Total Butir Instrumen		15

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi – kisi Angket Penilaian Kelayakan Media untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	1
2	Kelengkapan materi	1
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
4	Kejelasan penyampaian materi	1
5	Kemudahan dalam memahami materi	1
6	Sistematika penyampaian materi	1
7	Kejelasan contoh	1
8	Ketepatan kunci jawaban	1
9	Kejelasan pembahasan jawaban	1
10	Kelengkapan soal	1
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	1
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	1
13	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	1
Aspek Rekayasa Perangkat		
14	Efektif dan efisien dalam penggunaan	1
15	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	1
16	Kemudahan pengoperasian media	1
17	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
Aspek Tampilan Visual		
18	Komunikatif	1
19	Kerapian desain	1
20	Kemenarikan desain	1
Total Butir Instrumen		20

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

b. Angket pendapat siswa

Angket pendapat siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. “Skala guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden” (Endang Mulyatiningsih, 2011:30). Dalam skala ini pilihan jawaban yang disediakan terdiri dari dua pilihan jawaban yaitu “YA” atau “TIDAK”. Dengan adanya

dua pilihan jawaban tersebut siswa akan lebih tegas dalam memilih. Namun peneliti tidak dapat menggali informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, angket yang digunakan menggunakan angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala Guttman. Sedangkan angket terbuka berupa pertanyaan mengenai alasan pemilihan jawaban. Kisi- kisi angket pendapat siswa dimodifikasi dari aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) sesuai dengan kebutuhan dari pengembangan media yang dilakukan. Berikut ini kisi – kisi angket yang digunakan untuk memperoleh data pendapat siswa:

Tabel 5. Kisi – kisi Angket Pendapat Siswa

No	Indikator	Jumlah Butir
1	Kejelasan penyampaian materi	1
2	Kejelasan contoh yang diberikan	1
3	Kejelasan rumusan soal	1
4	Kejelasan pembahasan	1
5	Kejelasan penggunaan bahasa	1
6	Kemenarikan desain media	1
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
8	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	1
Total Butir Instrumen		8

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan

atau menggambarkan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013:208).

1. Data penilaian kelayakan media oleh ahli

Langkah – langkah yang dilakukan dalam menganalisis data penilaian kelayakan oleh ahli yaitu sebagai berikut:

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 6. Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Klasifikasi	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- b) Menghitung rata – rata skor tiap indikaror dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah nilai
 N = jumlah subjek
(Sukardjo, 2012: 98)

- c) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria konversi skala lima menurut sukardjo (2012:98) yang dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{X} > Xi + 1,8 SBi$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 SBi < \bar{X} < Xi + 1,8 SBi$	3,41 – 4,20	Layak
3	$Xi - 0,6 SBi < \bar{X} < Xi + 0,6 SBi$	2,61 – 3,40	Kurang Layak
2	$Xi - 1,8 SBi < \bar{X} < Xi - 0,6 SBi$	1,81 – 2,60	Tidak Layak
1	$\bar{X} < Xi - 1,8 SBi$	0 – 1,80	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

Nilai maksimal = 5

Nilai minimal = 1

Nilai maksimal ideal = Jumlah indikator X nilai tertinggi

Nilai minimal ideal = Jumlah indikator X nilai terendah

\bar{X} = nilai rata – rata

Xi = $\frac{1}{2}$ (nilai maks ideal + nilai min ideal)

SBI (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (nilai maks ideal - nilai min ideal)

2. Data pendapat siswa

Data pendapat siswa merupakan data yang diperoleh dari angket yang berupa angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup dibuat dengan pilihan jawaban “YA” dan “TIDAK”. Analisis respon siswa dilakukan dengan menggunakan persentase. Respon siswa dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$ (Sunoto, 2007: 38). Persentase dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

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

(Sunoto, 2007: 37)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyaningsih (2014: 199-202) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi.

Prosedur pengembangan media pembelajaran Akuntansi berupa *Mobile Application Berbasis Android* terdiri dari 4 tahap yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian ini yaitu meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Pada Tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

1) Permasalahan Karakteristik Siswa

Peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 2 Magelang kelas XI Akuntansi 1. Dalam kegiatan observasi peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan

observasi dilakukan pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan guru kemudian dilanjutkan mengerjakan latihan soal. Penjelasan oleh guru dilakukan dengan metode ceramah dan menggunakan alat bantu media papan tulis. Metode tersebut tergolong kedalam metode konvensional. Penggunaan metode konvensional dirasa kurang menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan. Banyak siswa yang merasa bosan dengan metode tersebut. Selama kegiatan berlangsung siswa kurang fokus terhadap penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku ataupun terlihat sedang menggunakan *handphone*. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak mampu mengerjakan latihan soal dengan baik. Pada saat pengerjaan soal siswa sering kali ramai karena kurang memahami bagaimana cara mengerjakannya.

Selain media papan tulis, dikelas terdapat LCD proyektor yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Namun hal tersebut kurang dimanfaatkan dalam mata pelajaran tersebut. Selain itu, seluruh siswa juga telah menggunakan *smartphone* berbasis *android*. Akan tetapi penggunaan *smartphone* sering kali mengganggu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut

diketahui dengan adanya siswa yang menggunakan *smartphone* ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru akuntansi kelas XI Akuntansi 1, materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang dianggap sulit oleh siswa. Anggapan bahwa materi tersebut sulit didasari oleh hasil latihan soal siswa dan jawaban pertanyaan secara dadakan oleh guru. Siswa yang mampu menjawab benar saat latihan soal kurang dari 50%. Ketika guru memberikan pertanyaan secara langsung masih terdapat siswa yang belum mampu menjawab dengan benar. Hanya sekitar 3-5 orang yang mengangkat tangan ketika pertanyaan yang belum terjawab dilempar ke siswa lainnya.

Keadaan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif sehingga dapat mempengaruhi hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk lebih memperhatikan. Inovasi tersebut dapat dilakukan pada media pembelajaran yang digunakan. Pesatnya kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android*

merupakan pengembangan yang tepat. Pemilihan media tersebut didasari atas penggunaan *smartphone* oleh seluruh siswa dikelas. Media tersebut dikembangkan dengan tujuan untuk menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih memperhatikan.

2) Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*)

Pembuatan media pembelajaran berbasis android dibutuhkan adanya perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu:

- a) *Windows 7, 32 bit atau 64 bit*
- b) *Processor Inter Core 2 Duo*
- c) *2 GB Ram*
- d) *1 GB Hardisk*

Kebutuhan perangkat lunak dalam pembuatan media ini yaitu:

- a) *Notepad ++* yaitu aplikasi yang digunakan untuk menginput teks dan membuat *coding*.
- b) *Github.com* yaitu situs yang digunakan untuk menyimpan data pemrograman.
- c) *Build.phonegap.com* yaitu situs yang digunakan untuk *build APK*.

- d) *Fireox/chrome* yaitu aplikasi browser yang digunakan untuk melihat hasil aplikasi yang dibuat dan digunakan untuk membuka situs web yang diperlukan.
- e) *Coreldraw* yaitu aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat berbagai desain yang diperlukan dalam media ini.

Spesifikasi *smartphone* berbasis *android* yang dapat digunakan untuk menjalankan media pembelajaran ini yaitu:

- a) Sistem operasi android minimal versi 2.3.7 yaitu android gingerbread
- b) Ram minimal 512 MB

Selain menggunakan *smarthhone* media ini dapat dioperasikan menggunakan *laptop* ataupun komputer dengan menggunakan bantuan *software emulator android*. Spesifikasi minimum *laptop* ataupun komputer yang dapat digunakan untuk menjalankan media pembelajaran ini yaitu:

- a) Sistem operasi pada *windows*, yaitu *windows 2000*
- b) Ram 512MB
- c) 200MB *space hardisk*

b. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dimuat dalam media ini. Pada analisis ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa terkait materi yang

dibutuhkan yaitu Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Materi tersebut merupakan materi pada mata pelajaran akuntansi keuangan, sehingga kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan diambil dari silabus akuntansi keuangan kelas XI Akuntansi

Kompetensi inti mencakup kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi inti yang digunakan dalam pengembangan materi yaitu kompetensi terkait pengetahuan dan keterampilan. Kedua kompetensi inti tersebut membutuhkan adanya penjabaran terkait pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa yang kemudian dijabarkan dalam kompetensi dasar. Penjabaran kompetensi inti ke dalam kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Kompetensi terkait pengetahuan (K3)	1.1. Menjelaskan pengertian dan sistem pencatatan persediaan 1.2. Menjelaskan metode-metode yang digunakan dalam menentukan nilai persediaan 1.3. Menjelaskan perhitungan nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penilaian persediaan. 1.4. Menjelaskan perhitungan nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok.
Kompetensi terkait keterampilan (K4)	2.1. Mengidentifikasi pengertian persediaan dan sistem pencatatannya 2.2. Mengidentifikasi penggunaan metode dalam menentukan nilai persediaan 2.3. Menghitung nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penentuan harga pokok. 2.4. Menghitung nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok

Berdasarkan uraian kompetensi dasar diatas, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan cukup banyak dan terdapat berbagai definisi dan metode pada materi tersebut sehingga menuntut siswa untuk belajar mandiri agar dapat memahami materi dengan baik. Adanya kebutuhan untuk belajar mandiri memerlukan media yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa adanya ketergantungan pada guru.

c. Analisis Instruksional

Analisis instruksional yaitu meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan dalam analisis kompetensi

menjadi cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Penjabaran kompetensi dasar ke dalam cakupan materi dilakukan dengan penyederhanaan kompetensi dasar kedalam cakupan materi. Hal tersebut dikarenakan adanya keterkaitan antara kompetensi inti K3 yang terkait dengan pengetahuan dan kompetensi inti K4 terkait keterampilan. Cakupan materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Cakupan Materi

Kompetensi Dasar	Materi
Menjelaskan dan mengidentifikasi pengertian dan sistem pencatatan persediaan.	1) Mendeskripsikan pengertian persediaan 2) Mendeskripsikan sistem pencatatan persediaan
Menjelaskan dan mengidentifikasi metode-metode yang digunakan dalam menentukan nilai persediaan.	3) Mengidentifikasi metode penilaian persediaan
Menjelaskan perhitungan dan menghitung nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penilaian persediaan.	4) Membuat penilaian persediaan pada sistem periodik
Menjelaskan perhitungan dan menghitung nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok.	5) Membuat penilaian persediaan pada sistem perpetual

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang didasarkan pada hasil analisis. Langkah yang diperlukan yaitu membuat desain *Mobile Application* berbasis *android*. Tahap ini meliputi tiga kegiatan yaitu:

a. Perancangan Desain Produk

Dalam desain produk yang dilakukan yaitu menyusun *story*

board. *Story Board* merupakan desain media secara keseluruhan yang dibuat untuk memudahkan pembuatan media yang berfungsi sebagai acuan pembuatan media. *Story Board* yang dibuat meliputi desain tata letak dari media yang akan dibuat. *Story Board* media ini ditampilkan pada lampiran 1 halaman 131 yang meliputi: Halaman *Splash Screen*, Halaman Awal, Halaman Menu Utama, Halaman Kompetensi, Halaman Kompetensi, Halaman Sub-Materi, Halaman Awal Kuis, Halaman Kuis, Halaman Penilaian Kuis, Halaman Awal Evaluasi, Halaman Evaluasi, Halaman Cek Jawaban (Jika Jawaban Salah), Halaman Cek Jawaban (Jika Jawaban Benar), Halaman Akhir Evaluasi, Halaman Profil, Halaman Bantuan dan Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi.

b. Penyusunan Teks Materi, Soal dan Jawaban

Pada tahap ini peneliti menyusun teks materi, soal dan jawaban dibuat dalam file *Ms. Word*. Berdasarkan tahap analisis materi yang di susun yaitu Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Peneliti mengumpulkan materi dari berbagai sumber yang mendukung materi tersebut.

Berdasarkan referensi dari berbagai sumber yang mendukung peneliti kemudian menyusun menjadi suatu materi. Pada materi terdapat contoh soal latihan yang merupakan pengembangan yang dilakukan secara mandiri oleh peneliti. Materi yang ditampilkan dalam media ini dapat dilihat di lampiran 4

halaman 148. Soal dan jawaban yang dimuat dalam media ini selain dalam materi yang berupa contoh soal yaitu soal pilihan ganda yang di muat dalam kuis dan soal siklus akuntansi perusahaan dagang yang dimuat dalam evaluasi. Soal kuis dalam media ini terdiri dari 50 soal pilihan ganda yang dapat dilihat di lampiran 5 halaman 161. Soal evaluasi dalam media ini berupa siklus akuntansi selama satu periode dengan berbagai metode penilaian persediaan. Soal evaluasi ini dapat dilihat di lampiran 6 halaman 187.

c. Penyusunan Instrumen Penilaian Media

Pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media. Instrumen penilaian media dari penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa. Instrumen penilaian media berupa angket validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi dapat dilihat di lampiran 7 halaman 195. Angket yang digunakan untuk siswa berupa angket pendapat siswa yang dapat dilihat di lampiran 9 halaman 217.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Pembuatan media

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media. Media pembelajaran yang dibuat diberi nama *Smart Stockist*. Pembuatan media pembelajaran

dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1) Membuat *Github Repository*

Tahap pertama dalam tahap pengembangan media ini yaitu dengan membuat *Github Repository*. *Github* merupakan sebuah website yang berfungsi untuk megunggah *project opensource* untuk dikembangkan. Dalam mengunggah *project* yang diperlukan yaitu memiliki akun *github*, sehingga langkah pertama yaitu membuat akun *github*. Setelah akun *github* dibuat langkah selanjutnya yaitu membuat *github repository*. *Github repository* ini merupakan tempat yang digunakan untuk mengunggah file *project* yang dibuat.

2) Membuat *Coding*

Tahap kedua dalam tahap pengembangan media ini yaitu membuat *coding*. *Coding* merupakan proses penerjemahan rancangan media yang di buat ke dalam bahasa pemrograman. Dalam pembuatan *coding* bertujuan untuk membuat rancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi. Pembuatan *coding* dilakukan menggunakan aplikasi *Notepad ++*. Pembuatan coding dilakukan dengan mengacu pada *storyboard*, teks materi, soal dan jawaban yang telah dibuat pada tahap desain.

3) Mengunggah Hasil *Coding* ke *Github Repository*

Tahap ketiga dalam tahap pengembangan media ini yaitu mengunggah hasil *coding* ke *Github Repository*. Setelah pembuatan *coding* selesai selanjutnya *file project* diunggah ke *Github Repository* yang telah dibuat pada Tahap pertama.

4) Membuat APK

Tahap keempat dalam tahap pengembangan media ini yaitu membuat *APK*. *APK (Application Package file)* adalah format berkas yang digunakan untuk mendistribusikan dan memasang *software* dan *middleware* ke ponsel dengan sistem operasi *android*. Pembuatan *apk* dilakukan melalui *website build.phonegap.com*. Langkah yang diperlukan yaitu membuat akun di website tersebut. Setelah membuat akun langkah selanjutnya yaitu menghubungkan akun *github* yang telah dibuat dengan akun pada *website build.phonegap.com* dengan cara sign in akun *github*. Selanjutnya klik *new app* untuk membuat aplikasi baru. Lalu masukkan *repository* yang telah dibuat pada *github*. Selanjutnya klik *pull from github repository*. Sampai pada tahap ini aplikasi telah selesai dibuat. Kemudian lakukan pengunduhan file *APK* yang telah dibuat.

5) Pengujian

Tahap kelima dalam tahap pengembangan media ini yaitu pengujian. Setelah aplikasi selesai dibuat pada tahap keempat dan

telah mengunduh file *APK* media pembelajaran ini selanjutnya memasang file tersebut pada *smartphone* dengan sistem *android* untuk melakukan ujicoba. Pada tahap pengujian ini yang dilakukan yaitu dengan melakukan uji coba pada file yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembuatan aplikasi telah sempurna atau masih terdapat kesalahan. Apabila masih terdapat kesalahan maka dicatat seluruh kesalahan yang ada dan selanjutnya diperlukan tahap revisi. Jika tidak terdapat kesalahan maka aplikasi ini telah selesai dibuat.

6) Revisi

Tahap keenam dalam tahap pengembangan media ini yaitu revisi. Tahap revisi hanya dilakukan apabila dalam tahap pengujian menemukan kesalahan. Revisi dilakukan dengan kembali pada tahap kedua. Lebih jelasnya berikut ini langkah revisi:

- a) Membuat *coding*.
- b) Mengunggah hasil *coding* ke *github repository*.
- c) Membuat *APK* dan pengujian.

7) Selesai

Tahap terakhir dalam tahap pengembangan media ini yaitu yaitu selesainya proses pembuatan aplikasi. Berikut merupakan

tampilan hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti:

a) Tampilan *Splash Screen*

Tampilan *Splash Screen* merupakan halaman sebelum masuk ke halaman awal media. Tampilan ini berdurasi 2 detik. Tampilan *Splash Screen* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan *Splash Screen*

b) Tampilan Halaman Awal

Halaman selanjutnya yaitu halaman awal. Pada halaman ini terdapat logo UNY, nama media, materi dalam aplikasi dan tombol masuk. Apabila tombol masuk di klik akan menampilkan halaman menu utama. Tampilan halaman awal dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal

c) Tampilan halaman menu utama

Setelah memilih tombol masuk pada halaman awal maka akan ditampilkan halaman menu utama. Pada

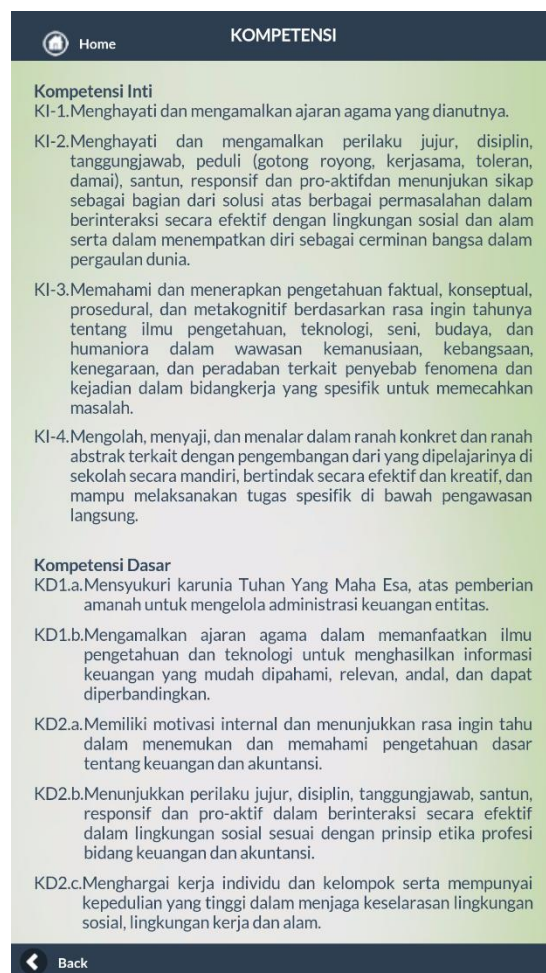
halaman menu utama terdapat gambar yang berkaitan dengan akuntansi dan 7 tombol. Ketujuh tombol tersebut yaitu tombol kompetensi, tombol materi, tombol kuis, tombol evaluasi, tombol profil, tombol bantuan, tombol keluar. Pada halaman ini tombol tidak dapat ditampilkan dalam satu layar penuh sehingga untuk melihat tombol bagian bawah perlu men-*scroll* keatas. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama

d) Tampilan Halaman Kompetensi

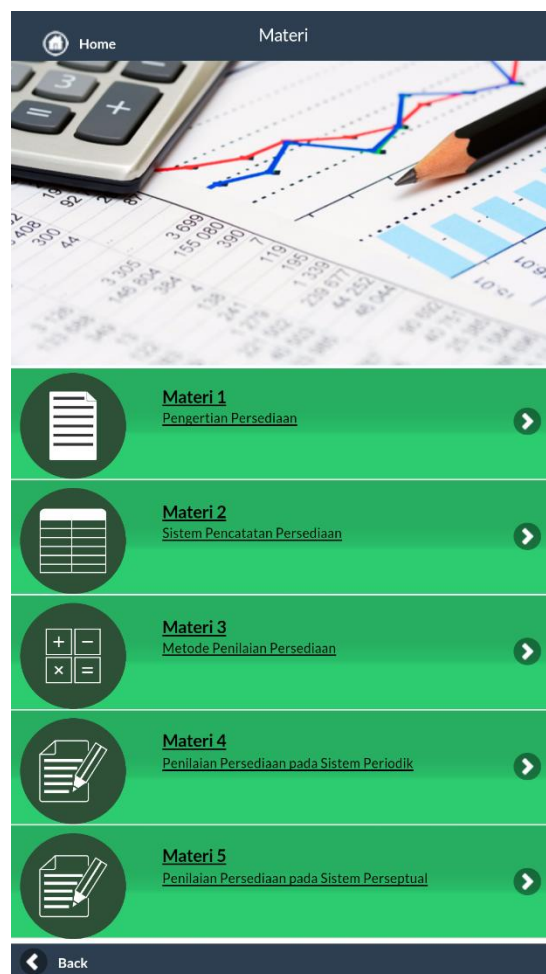
Setelah mengklik tombol kompetensi pada halaman menu utama maka akan muncul halaman kompetensi. Pada halaman ini terdapat nama halaman, tombol *home*, tombol *back* dan berisi kompetensi dari materi yang dimuat dalam media ini. Tampilan halaman kompetensi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Kompetensi

e) Tampilan Halaman Materi

Setelah mengklik tombol materi pada halaman menu utama maka akan muncul halaman materi. Pada halaman ini terdapat nama halaman, gambar, tombol *home*, tombol sub-materi dan tombol *back*. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 7.

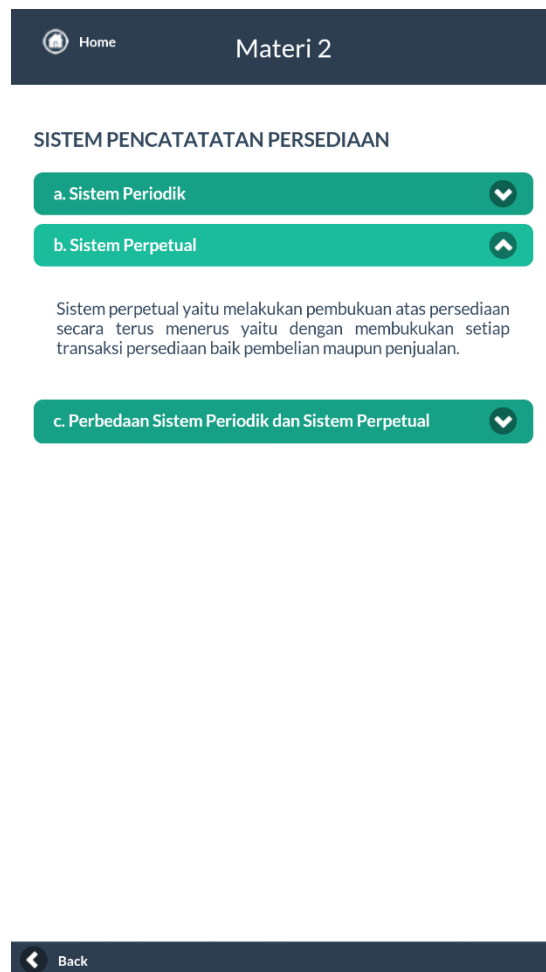


Gambar 7. Tampilan Halaman Materi

f) Tampilan Halaman Sub-Materi

Halaman sub-materi ini menampilkan materi secara detail. Pada halaman ini terdapat nama halaman, tombol

home, tombol *back* dan materi. Pada penyampaian materi ada beberapa bagian yang menggunakan tombol *drop down*. Pada tombol ini berisi judul sub-bab dan jika diklik maka akan menampilkan materi secara detail. Tampilan halaman sub-materi dapat dilihat pada gambar 8.

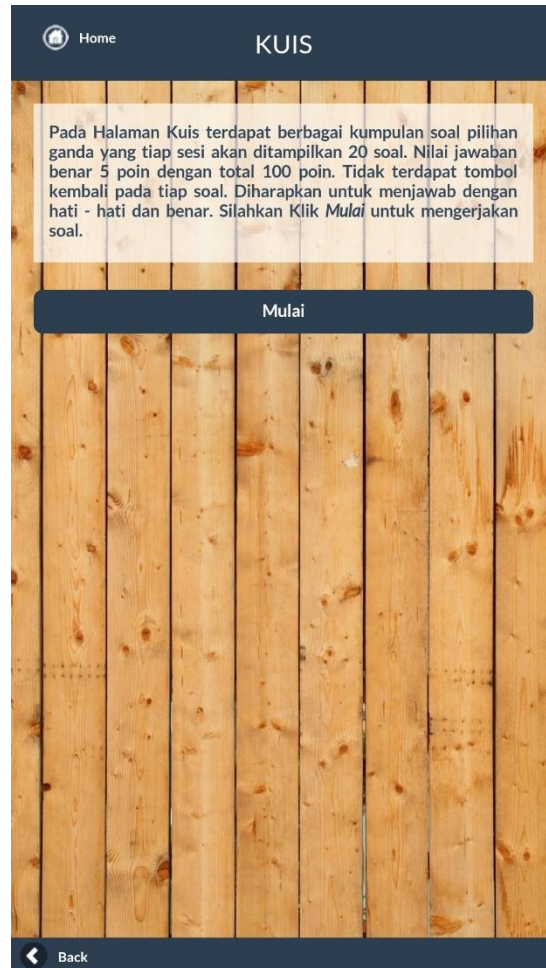


Gambar 8. Tampilan Halaman Sub-Materi

g) Tampilan Halaman Awal Kuis

Halaman awal kuis akan muncul setelah mengklik tombol kuis pada halaman menu utama. Pada halaman awal kuis terdapat nama halaman, tombol *home*, penjelasan kuis,

tombol mulai dan tombol *back*. Tampilan halaman awal kuis dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman Awal Kuis

h) Tampilan Halaman Kuis

Setelah mengklik tombol mulai pada halaman awal kuis maka akan ditampilkan soal dan jawaban. Soal dan jawaban yang disediakan pada kuis sebanyak 50 soal dan 5 pilihan jawaban tiap soal. Dalam pelaksanaan kuis akan ditampilkan 20 soal secara acak. Tampilan pada halaman ini berisi nama halaman, soal dan pilihan jawaban. Tombol

home dan *back* dihilangkan pada halaman ini. Hal tersebut bertujuan agar siswa menyelesaikan kuis hingga akhir. Tampilan halaman kuis dapat dilihat pada gambar 10.

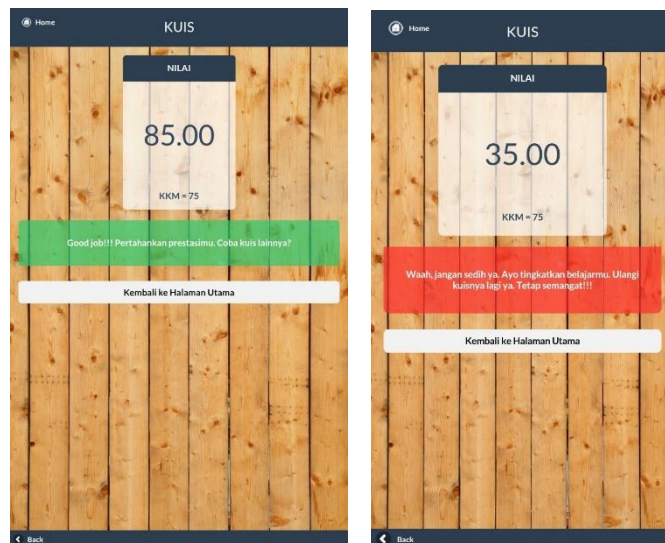


Gambar 10. Tampilan Halaman Kuis

i) Tampilan Halaman Penilaian Kuis

Tampilan halaman penilaian kuis akan otomatis muncul setelah siswa menyelesaikan 20 soal. Pada halaman ini terdapat tombol *home*, nama halaman, bagian penilaian yang terdiri dari nama bagian, total nilai yang diperoleh dan KKM, tombol komentar hasil kuis, tombol kembali ke

halaman utama dan tombol *back*. Pada bagian tombol kembali ke kuis akan menunjukkan tampilan yang berbeda tergantung pada nilai yang diperoleh. Apabila nilai yang diperoleh lebih dari KKM maka akan berwarna hijau dan terdapat tulisan “good job!!! Pertahankan prestasimu. Coba kuis lainnya?” dan apabila nilai yang diperoleh kurang dari KKM maka akan berwarna merah dan terdapat tulisan “waah, jangan sedih ya. Ayo tingkatkan belajarmu. Ulangi kuisnya lagi ya. Tetap semangat!!!” Tampilan halaman penilaian kuis dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Penilaian Kuis

j) Tampilan Halaman Awal Evaluasi

Halaman awal evaluasi akan muncul setelah mengklik tombol evaluasi pada halaman menu utama. Pada halaman awal evaluasi terdapat nama halaman, tombol

home, soal evaluasi, tombol pemilihan metode dan tombol *back*. Tampilan halaman awal evaluasi dapat dilihat pada gambar 12.

The screenshot shows a mobile application interface for evaluation. At the top, there is a dark blue header with a 'Home' button and the title 'EVALUASI'. Below the header is a table with the following data:

Kode Barang	Merek	Harga beli	Harga Jual	Stok
MI-001	LG	Rp 1.586.000,00	RP 2.440.000,00	45
MI-002	Samsung	Rp 1.430.000,00	RP 2.200.000,00	30
MI-003	Sony	Rp 1.787.500,00	RP 2.750.000,00	10

Below the table, there is a text prompt: 'Buatlah jurnal yang diperlukan selama bulan februari terkait dengan persediaan. Berikut transaksi bulan februari:'. This is followed by a transaction journal table:

Tanggal	Transaksi
3 Januari	Dijual secara tunai TV LG 40 unit dan TV Samsung 25 unit
7 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.464.000,00 TV Samsung 40 unit dengan harga Rp 1.320.000,00 TV Sony 35 unit dengan harga Rp 1.650.000,00
9 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 10 unit.
13 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 40 unit dan TV Sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga Rp 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 15 unit.

At the bottom of the screen, there are two green buttons with white text and dropdown arrows: 'Sistem Periodik' and 'Sistem Perpetual'. A dark blue 'Back' button is located at the very bottom.

Gambar 12. Tampilan Halaman Awal Evaluasi

k) Tampilan Halaman Evaluasi

Setelah memilih metode yang akan digunakan dalam kegiatan evaluasi maka akan muncul halaman evaluasi. Pada halaman evaluasi terdapat nama halaman, soal evaluasi, perintah pengerjaan soal, tombol pilikan akun

jawaban, bagian input nomor dan tombolcek jawaban.

Tampilan halaman evaluasi dapat dilihat pada gambar 13.

Periodik FIFO	
	1.650.000,00
9 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 10 unit.
13 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 40 unit dan TV Sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga RP 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 15 unit.

3 Januari

Isikan nominal uang dengan 2 (dua) angka di belakang koma.

Pilih

Pilih

Pilih

Pilih

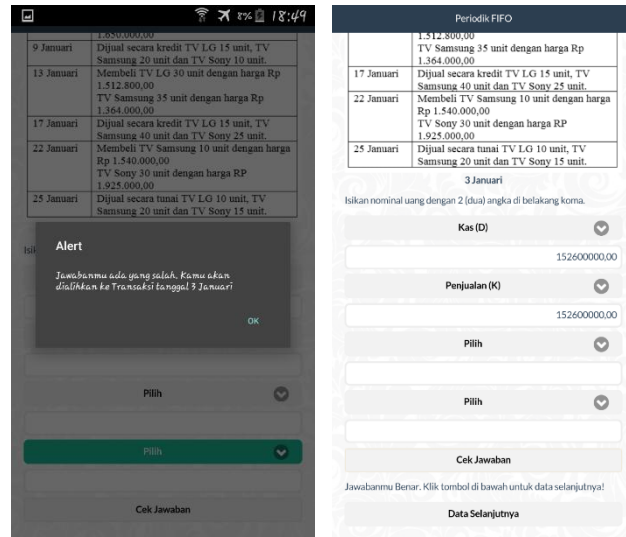
Cek Jawaban

Gambar 13. Tampilan Halaman Evaluasi

1) Tampilan Halaman Cek Jawaban

Setelah mengisi jawaban tiap transaksi langkah selanjutnya yaitu mengecek jawaban. Apabila jawaban salah maka akan ditampilkan kotak dialog yang menjelaskan untuk kembali ke transaksi yang pertama. Apabila jawaban benar maka dapat melanjutkan ke soal

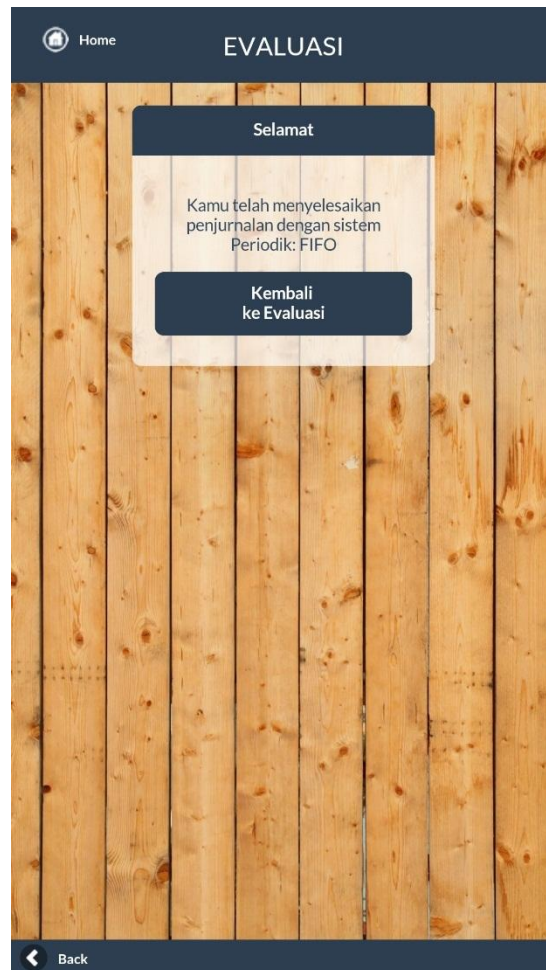
selanjutnya. Tampilan halaman cek jawaban dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Halaman Cek Jawaban

m) Tampilan Halaman Akhir Evaluasi

Halaman akhir evaluasi akan muncul apabila siswa dapat menjawab semua soal dalam kegiatan evaluasi dengan tepat. Pada halaman ini terdapat nama halaman, tombol *home*, kotak dialog ucapan selamat, tombol kembali ke halaman awal evaluasi, dan tombol *back*. Tampilan halaman akhir evaluasi dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman Akhir Evaluasi

n) Tampilan Halaman Profil

Halaman profil akan muncul setelah mengklik tombol profil pada halaman menu utama. Pada halaman ini berisi nama halaman, tombol *home*, tentang aplikasi, profil pengembang, dan tombol *back*. Profil pada halaman ini berisi profil pengembang, pembimbing, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Pada halaman ini profil tidak dapat ditampilkan dalam satu layar penuh, sehingga untuk melihat secara keseluruhan diperlukan

untuk men-*scroll* keatas. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Halaman Profil

o) Tampilah Halaman Bantuan

Halaman bantuan akan muncul setelah mengklik tombol profil pada halaman menu utama. Pada halaman ini berisi nama halaman, tombol *home*, penjelasan dan tombol *back*. Penjelasan pada halaman ini berisi tentang arahan penggunaan tombol -tombol dalam media ini. Pada halaman ini penjelasan tidak dapat ditampilkan dalam satu

layar penuh, sehingga untuk melihat secara keseluruhan diperlukan untuk men-*scroll* keatas. Tampilan halaman bantuan dapat dilihat pada gambar 17.

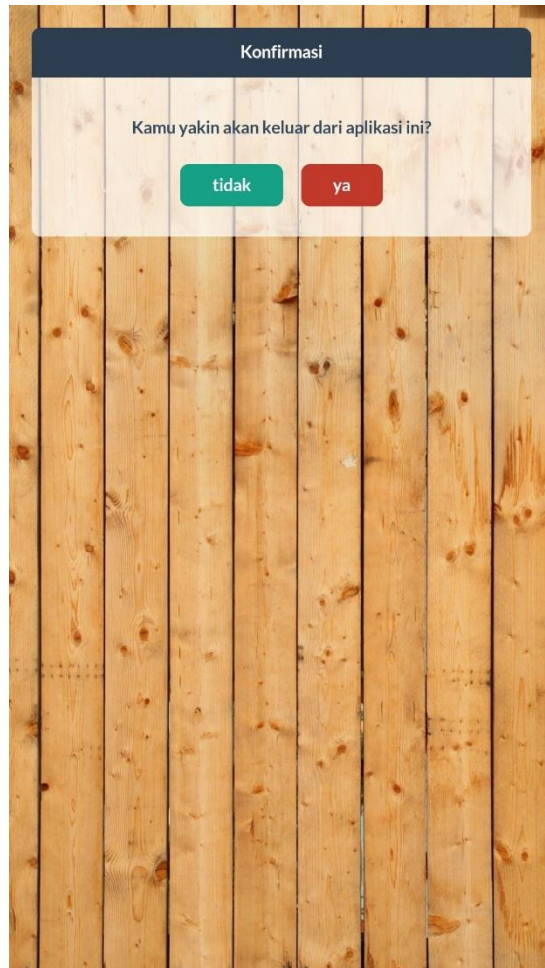


Gambar 17. Tampilan Halaman Bantuan

p) Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi

Apabila diklik tombol *Exit* maka akan muncul dialog konfirmasi keluar. Pengguna dapat melanjutkan menggunakan aplikasi ini dengan menekan tombol tidak dan keluar dari aplikasi ini dengan menekan tombol ya.

Tampilan halaman konfirmasi keluar aplikasi dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi

b. Validasi

Pada tahap ini media yang dibuat divalidasi oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 praktisi pembelajaran akuntansi. Validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan dari media yang dibuat. Pada tahap ini saran dan masukan dari validator akan dijadikan sebagai

dasar dalam revisi media. Berikut ini hasil Validasi yang telah dilakukan:

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M, Si., Ak., CA Dosen Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 13 indikator yang tergolong ke dalam satu aspek yaitu aspek desain pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat di lampiran 8 halaman 202. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kelengkapan materi	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kejelasan penyampaian materi	5
5	Kemudahan dalam memahami materi	5
6	Sistematika penyampaian materi	5
7	Kejelasan contoh	5
8	Ketepatan kunci jawaban	4
9	Kejelasan pembahasan jawaban	5
10	Kelengkapan soal	5
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
13	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	5
Total Skor		62
Rata-Rata		4,77
Kriteria		A/ Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 8 halaman 202)

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,77. Berdasarkan tabel konversi Sukarjo (2012:98) nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yaitu terletak pada rentang 4,21 – 5,00.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* yaitu Bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd Dosen Jurusan Pendidikan Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket

validasi menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket validasi untuk ahli media terdiri dari 15 indikator yang tergolong ke dalam dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual. Hasil validasi dapat dilihat di lampiran 8 halaman 202. Rekapitulasi hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat		
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan	4
2	Effektif dan efisien dalam penggunaan	4
3	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4
4	Kemudahan pengoperasian media	5
5	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
6	Ketepatan pemilihan aplikasi	4
Total Skor		25
Rata-Rata		4,17
Kriteria		B/ Layak
Aspek Tampilan Visual		
7	Kesesuaian pemilihan warna	4
8	Kesesuaian pemilihan huruf	4
9	Kesesuaian desain tombol	4
10	Kesesuaian tata letak pola desain	4
11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4
12	Keseimbangan proporsi gambar	4
13	Kesesuaian pemilihan efek suara	4
14	Kerapian desain	5
15	Kemenarikan desain	4
Total Skor		37
Rata-Rata		4,11
Kriteria		B/ Layak
Total Skor keseluruhan		62
Rata-Rata		4,13
Kriteria		B/ Layak

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 8 halaman 202)

Berdasarkan tabel konversi Sukarjo (2012:98), tabel 11 menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli media pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,17, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,11 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,13, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”.

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Praktisi Pembelajaran Akuntansi yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* yaitu Ibu Cicilia Nugrahanti, S.Pd., Guru SMK N 2 Magelang. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket validasi untuk praktisi pembelajaran akuntansi terdiri dari 20 indikator yang tergolong ke dalam tiga aspek yaitu aspek desain pembelajaran aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual. Hasil validasi dapat dilihat di lampiran 8 halaman 202. Rekapitulasi hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kelengkapan materi	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kejelasan penyampaian materi	4
5	Kemudahan dalam memahami materi	4
6	Sistematika penyampaian materi	4
7	Kejelasan contoh	4
8	Ketepatan kunci jawaban	4
9	Kejelasan pembahasan jawaban	4
10	Kelengkapan soal	4
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4
13	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	4
Total Skor		55
Rata-Rata		4,23
Kriteria		A/ Sangat Layak
Aspek Rekayasa Perangkat		
14	Efektif dan efisien dalam penggunaan	5
15	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	5
16	Kemudahan pengoperasian media	5
17	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
Total Skor		20
Rata-Rata		5,00
Kriteria		A/ Sangat Layak
Aspek Tampilan Visual		
18	Komunikatif	5
19	Kerapian desain	4
20	Kemenarikan desain	4
Total Skor		13
Rata-Rata		4,33
Kriteria		A/ Sangat Layak
Total Skor Keseluruhan		88
Rata-Rata		4,40
Kriteria		A/ Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 8 halaman 202)

Berdasarkan tabel konversi Sukarjo (2012:98), tabel 12 menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran akuntansi pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,23, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 5, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,33 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,4, nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

c. Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan pada tahap validasi.

1) Ahli Materi

Berdasarkan validasi oleh ahli materi ditemukan beberapa kesalahan yang perlu direvisi yaitu:

a) Kesalahan Tata Tulis

Kesalahan tata tulis yaitu terletak pada penggunaan kata hutang, kata yang benar yaitu utang. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan mengganti kata hutang menjadi utang.

b) Penulisan Jurnal

Penulisan jurnal dilakukan dengan debet/kreditnya tidak satu baris. Saran perbaikan dari ahli materi yaitu dijadikan satu baris dengan mengecilkan ukuran font yang dipakai. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan mengedit tata tulis jurnal dan mengecilkan font yang digunakan sehingga bisa satu baris.

2) Ahli Media

Berdasarkan validasi oleh ahli media ditemukan beberapa kesalahan yang perlu direvisi yaitu:

a) Penggunaan Tombol *Back* dan *Home*

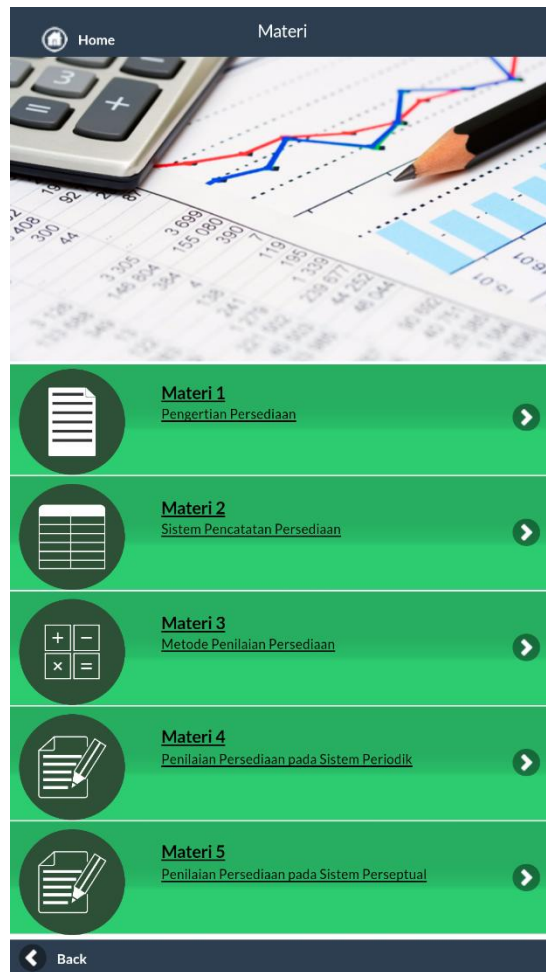
Pada media ini penggunaan tombol *back* atau *home* dihilangkan salah satunya untuk halaman yang apabila fungsi tombol *back* dan *home* sama, namun hal tersebut merupakan suatu kesalahan. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu tetap memberikan tombol *back* dan *home* meskipun fungsinya sama. Alasan penggunaan tombol *back* dan *home* yaitu untuk memudahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya. Ketika menggunakan media dan men-*scroll* ke atas untuk melihat materi yang dibagian bawah secara otomatis akan fokus pada bagian bawah, sehingga tombol *back* akan mempermudah kembali ke halaman sebelumnya. Revisi dilakukan dengan menambahkan tombol *back* atau

home. Dalam media ini terdapat dua jenis kesalahan yaitu menggunakan tombol *back* tetapi tidak menggunakan tombol *home* dan menggunakan tombol *home* tetapi tidak menggunakan tombol *back*.

Contoh untuk kesalahan pada halaman yang menggunakan tombol *back* tetapi tidak menggunakan tombol *home* terdapat pada halaman materi, tampilan halaman materi sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 19 dan 20.



Gambar 19. Tampilan Halaman Materi sebelum direvisi



Gambar 20. Tampilan Halaman Materi setelah direvisi

Contoh untuk kesalahan pada halaman yang menggunakan tombol *home* tetapi tidak menggunakan tombol *back* terdapat pada halaman profil, tampilan halaman profil sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 21 dan 22.



Gambar 21. Tampilan Halaman Profil sebelum direvisi



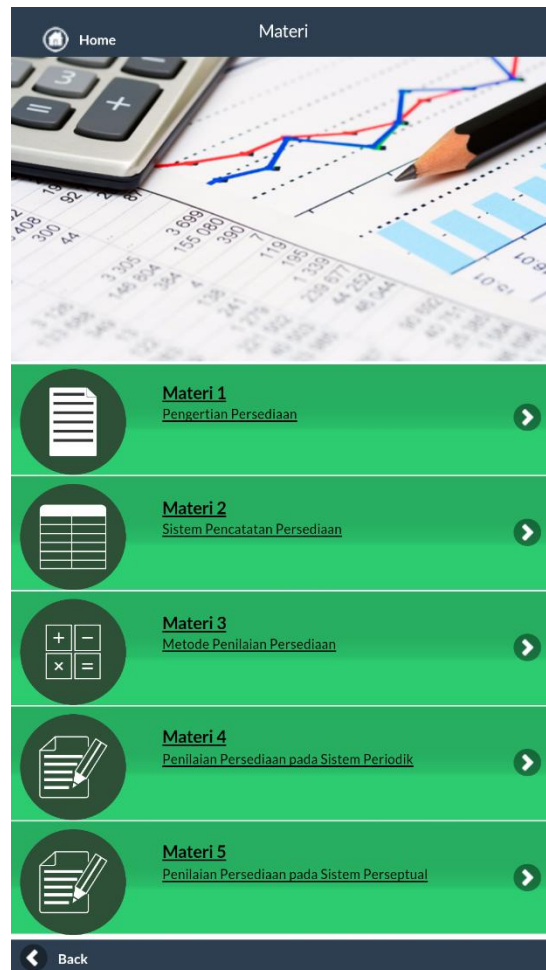
Gambar 22. Tampilan Halaman Profil setelah direvisi

b) Tampilan Halaman Materi

Pada tampilan halaman materi tulisan pada setiap tombol kurang jelas. Saran yang diberikan yaitu gunakan warna gelap untuk tulisan pada tombol pilihan materi. Tampilan halaman materi sebelum direvisi menggunakan warna huruf putih sehingga tulisan kurang jelas kemudian direvisi menggunakan warna hitam. Tampilan Halaman Materi sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 23 dan 24.



Gambar 23. Tampilan Halaman Materi sebelum direvisi

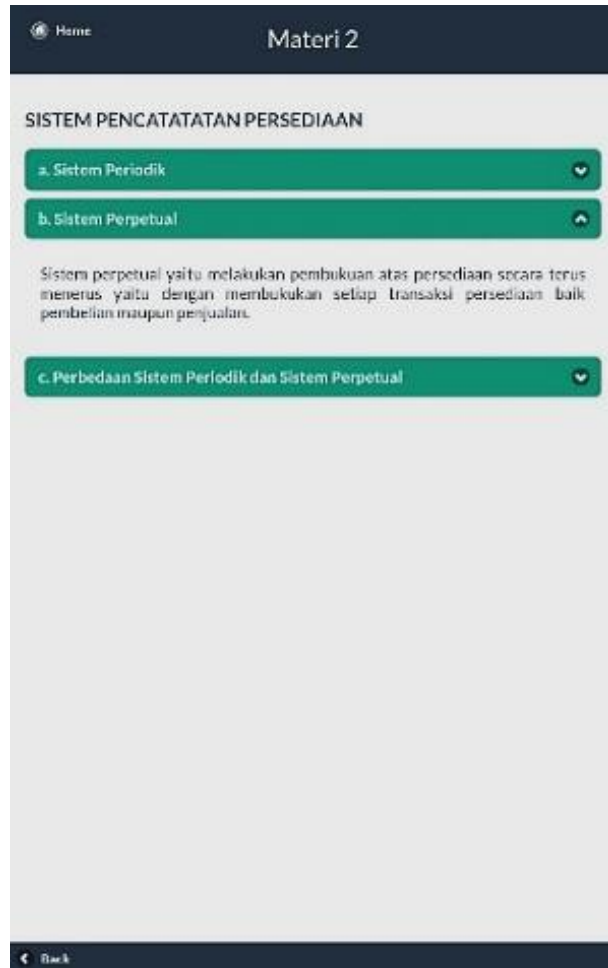


Gambar 24. Tampilan Halaman Materi setelah direvisi

c) Tampilan *Recent View*

Pada media ini apabila telah keluar dari materi yang sebelumnya dibuka secara detail kemudian kembali membuka materi yang sama maka akan menampilkan materi yang dibuka terakhir kali. Hal tersebut akan membuat pengguna menjadi susah dan bingung. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan media untuk menghilangkan tampilan *recent view* ke tampilan *default* aplikasi. Tampilan Halaman

recent view sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 25 dan 26.



Gambar 25. Tampilan Halaman *Recent View* sebelum direvisi



Gambar 26. Tampilan Halaman *Recent View* setelah direvisi

d) Notifikasi Exit

Pada media ini tidak terdapat notifikasi keluar. Apabila mengklik tombol exit maka akan langsung keluar dari aplikasi. Hal tersebut merupakan kesalahan dalam pembuatan media. Revisi yang dilakukan yaitu dengan menambahkan dialog konfirmasi keluar aplikasi. Tampilan halaman dialog konfirmasi keluar aplikasi dapat dilihat pada gambar 27.



Gambar 27. Tampilan Halaman Dialog Konfirmasi Keluar Aplikasi setelah direvisi

e) Bantuan

Pada halaman bantuan tidak terdapat keterangan untuk tombol *dropdown*. Revisi yang dilakukan yaitu dengan menambahkan penjelasan terkait tombol tersebut. Tampilan halaman bantuan sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 28 dan 29.



Gambar 28. Tampilan Halaman Bantuan Sebelum direvisi



Gambar 29. Tampilan Halaman Bantuan setelah direvisi

3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Pada tahap validasi media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* guru hanya memberikan penilaian terhadap media tersebut. Tidak terdapat koreksi untuk media yang dibuat, sehingga tidak memerlukan revisi berdasarkan validasi oleh praktisi pembelajaran akuntansi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah proses revisi selesai.

Implementasi dilakukan dalam 2 tahap, yaitu:

a. Uji Coba Kelompok kecil

Pada tahap Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 10 mei 2012. Pada tahap uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 8 siswa XI akuntansi 1. Sebelum pelaksanaan uji coba media siswa diminta untuk menginstal aplikasi pada *smartphone*. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat di lampiran 10 halaman 217. Berikut rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Coba kelompok Kecil

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Presentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kejelasan penyampaian materi	8		8	100%
2	Kejelasan contoh yang diberikan	8		8	100%
3	Kejelasan rumusan soal	8		8	100%
4	Kejelasan pembahasan	6	2	8	75%
5	Kejelasan penggunaan bahasa	8		8	100%
6	Kemenarikan desain media	7	1	8	87,5%
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	8		8	100%
8	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	8		8	100%

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 10 halaman 217)

Berdasarkan tabel 13, uji kelompok kecil menunjukkan respon positif dengan persentase $\geq 65\%$. Pada indikator kejelasan penyampaian materi, kejelasan contoh yang diberikan, kejelasan rumusan soal, kejelasan penggunaan bahasa, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa, kemanfaatan media dalam kegiatan belajar persentase yang diperoleh 100%. Kemenarikan desain media dinilai lebih rendah dengan persentase 87,5%. Posisi terendah ada pada indikator kejelasan pembahasan yaitu dengan persentase sebesar 75%

b. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Di Kelas XI Akuntansi 1

Pada tahap implementasi dilakukan pada tanggal 17 mei 2012. Tahap ini dilakukan di kelas XI Akuntansi 1 dengan jumlah 36 siswa. Sebelum pelaksanaan implementasi penggunaan media siswa diminta untuk menginstal aplikasi pada *smartphone*. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut berlangsung dengan baik. Siswa antusias dan merasa tertarik untuk belajar menggunakan media yang ada. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal tersebut ditunjukan dengan adanya diskusi untuk menyelesaikan kuis dan evaluasi yang ada pada media tersebut. Dengan adanya penggunaan media tersebut dapat meminimalkan kurangnya konsentrasi pada kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi menghasilkan respon positif dari siswa. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan adanya materi yang lengkap, latihan dan pembahasan soal, serta

adanya kuis dan evaluasi. Media ini memberikan manfaat dalam kegiatan belajar, sehingga siswa memberikan saran untuk menambah pokok bahasan materi lainnya.

Hasil implementasi dapat dilihat di lampiran 11 halaman 223. Berikut rekapitulasi hasil implementasi penggunaan media pembelajaran yang ditunjukkan dalam respon siswa:

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Implementasi Penggunaan Media

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Presentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kejelasan penyampaian materi	34	2	36	94,44%
2	Kejelasan contoh yang diberikan	32	4	36	88,89%
3	Kejelasan rumusan soal	31	5	36	86,11%
4	Kejelasan pembahasan	28	8	36	77,78%
5	Kejelasan penggunaan bahasa	30	6	36	83,33%
6	Kemenarikan desain media	33	3	36	91,67%
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	36	0	36	100%
8	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	36	0	36	100%

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 11 halaman 223)

Menurut Sunoto (2007:38) respon siswa dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan tabel 14, nilai tertinggi terletak pada indikator Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa dan kemanfaatan media dalam kegiatan belajar dengan persentase sebesar 100%. Posisi kedua ditempati indikator Kejelasan penyampaian materi dengan

persentase 94,44%. Posisi ketiga ditempati indikator Kemenarikan desain media dengan persentase 91,67%. Posisi keempat ditempati indikator Kejelasan contoh yang diberikan dengan persentase 88,89%. Posisi kelima ditempati indikator Kejelasan rumusan soal dengan persentase 86,11%. Posisi keenam ditempati indikator Kejelasan penggunaan bahasa dengan persentase 83,33%. Posisi terakhir ditempati indikator Kejelasan pembahasan dengan persentase 77,78%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran akuntansi yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* positif dengan persentase yang diperoleh $\geq 65\%$.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android*

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyaningsih (2011:183-186) yang terdiri dari 5 tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi. Berikut tahap-tahap

pengembangannya:

a. *Analysis*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, kompetensi dan instruksional. Analisis kebutuhan mencakup permasalahan karakteristik siswa, perangkat keras dan perangkat lunak. Analisis permasalahan dan karakteristik siswa dilakukan dengan observasi pada kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku dan terlihat sedang menggunakan *smartphone*. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Hal itu sesuai dengan penjelasan guru bahwa materi akuntansi persediaan dianggap sebagai materi yang sulit. Pada kegiatan pembelajarannya dilakukan secara terpusat pada guru yang dilakukan dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan mengerjakan latihan soal. Penggunaan metode pembelajaran oleh guru seharusnya disesuaikan oleh karakteristik siswa dan materi yang disampaikan. Selain permasalahan tersebut, seluruh siswa telah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi berbasis *android*. Dalam kegiatan sehari-hari siswa banyak

menghabiskan waktunya untuk menggunakan *smartphone*. Hal tersebut juga sering kali mengganggu kegiatan belajar siswa dikelas ataupun kegiatan belajar mandiri. Permasalahan dalam kegiatan belajar siswa tersebut dapat disiasati dengan membuat media pembelajaran yang dapat dioperasikan di *smartphone* untuk menarik minat belajar siswa dan meminimalkan penggunaan *smartphone* yang mengganggu kegiatan belajar. Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan, peneliti kemudian menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media. Kebutuhan yang diperlukan antara lain perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa komputer atau Laptop dengan spesifikasi: Windows 7, 32 bit atau 64 bit, Processor Inter Core 2 Duo, 2 GB Ram, 1 GB Hardisk dan perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu: *Notepad ++*, *Github.com*, *Build.phonegap.com*, *Firefox/chrome* dan *Coreldraw*.

Analisis kompetensi dilakukan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada analisis ini peneliti menganalisis kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Materi tersebut merupakan salah satu materi akuntansi keuangan sehingga analisis yang dilakukan mengacu pada silabus akuntansi keuangan. Peneliti melakukan analisis terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi yang telah ditentukan. Pada analisis kompetensi inti

dihasilkan bahwa kompetensi inti yang digunakan pada pengembangan materi hanya kompetensi terkait pengetahuan (K3) dan keterampilan (K4). Kedua kompetensi inti tersebut membutuhkan adanya penjabaran terkait pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa. Penjabaran kedua kompetensi inti tersebut dilakukan pada analisis kompetensi dasar. Pada analisis ini dihasilkan bahwa dalam kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa memuat berbagai definisi dan metode dalam pencatatan dan penilaian persediaan. Hal tersebut mengakibatkan siswa harus banyak latihan agar mampu memahami materi dengan baik. Latihan yang dilakukan tidak akan cukup apabila hanya mengandalkan kegiatan belajar di kelas karena kondisi dalam kegiatan belajar yang dilakukan di kelas kurang kondusif sehingga hasil belajar juga kurang maksimal. Siswa dituntut untuk belajar secara mandiri. Kegiatan belajar secara mandiri dapat dilakukan apabila terdapat media yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Analisis instruksional dilakukan dengan melakukan penjabaran kompetensi dasar ke dalam cakupan materi. Penjabaran tersebut dilakukan supaya materi yang disajikan pada media sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam penjabaran

kompetensi dasar dilakukan dengan penyederhanaan kompetensi dasar ke dalam cakupan materi. Penyederhanaan tersebut dilakukan karena kompetensi dasar yang dijabarkan dari kompetensi inti terkait pengetahuan memiliki keterkaitan dengan kompetensi dasar yang dijabarkan dari kompetensi inti terkait keterampilan. Hasil analisis instruksional berupa poin-poin materi yang selanjutnya dijadikan pedoman dalam penyusunan materi yang ditampilkan dalam media.

b. *Design*

Pada tahap *design* peneliti merancang konsep pengembangan media, menyusun materi, soal dan pembahasan serta penyusunan instrumen penilaian media. Rancangan konsep pembuatan media ditampilkan dalam bentuk *storyboard* yang dibuat dengan menggunakan *Corel Draw*. Kemudian disusun secara sistematis pada *Ms. Word*. Selanjutnya peneliti menyusun materi, contoh soal dan pembahasan yang didasarkan pada referensi yang relevan dan dilakukan pengembangan oleh peneliti yang kemudian disusun secara pada *Ms. Word* untuk dijadikan panduan dalam pembuatan media. Dalam penyusunan materi dilakukan sesuai dengan Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang dikeluarkan DEPDIKNAS tahun 2008 yaitu disusun dengan menggunakan referensi yang mutakhir yang memiliki relevansi dari berbagai sumber. Pada materi juga dilengkapi dengan contoh soal dan pembahasan. Contoh soal dan

pembahasan yang digunakan merupakan hasil pengembangan oleh peneliti yang didasarkan pada materi yang telah disusun. Selanjutnya dilakukan penyusunan soal kuis. Peneliti membuat soal untuk kuis sebanyak 50 soal. Soal tersebut dibuat dengan mengacu pada materi yang telah disampaikan. Pada kuis di desain untuk ditampilkan hanya sebagian dari total seluruh soal yaitu sebanyak 20 soal yang dilakukan secara acak sehingga dapat digunakan secara berulang ulang. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat menggunakan kuis untuk belajar secara berulang-ulang dengan berbagai variasi soal sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya sebuah evaluasi sehingga dibuat evaluasi yang berupa latihan soal siklus akuntansi. Soal evaluasi tersebut dapat dikerjakan dalam berbagai metode pencatatan yang ada. Pada pengerjaan evaluasi didesain hanya siswa yang mampu menjawab dengan benar yang dapat menyelesaikan soal evaluasi hingga akhir. Apabila terdapat kesalahan dalam pengerjaan maka akan otomatis kembali ke soal pertama evaluasi. Selanjutnya dilakukan penyusunan instrumen penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi serta disusun angket respon siswa. Penyusunan instrumen tersebut didasarkan pada kisi-kisi penilaian media yang telah dibuat yang didasarkan pada aspek dan kriteria

dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006).

c. *Development*

Peneliti membuat media pembelajaran berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*. Media yang dikembangkan diberi nama *Smart Stockist*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: membuat *github repository*, membuat *coding*, mengunggah hasil *coding* ke *github repository*, membuat *APK*, melakukan pengujian aplikasi, dan revisi. Media yang telah dibuat selanjutnya diberi penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi mengenai kelayakan media pembelajaran. Penilaian pertama dilakukan oleh ahli materi dengan memberikan penilaian terhadap materi yang disajikan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,77 yang terletak pada kategori sangat layak. Kedua dilakukan oleh ahli media dengan memberikan penilaian terhadap media yang dibuat, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,13 yang terletak pada kategori layak. Ketiga dilakukan penilaian oleh praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media yang dibuat, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,40 yang terletak pada kategori sangat layak.

Pada tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh nilai rata-rata diatas nilai minimal pada kategori layak yaitu 3,41. Hal tersebut

berarti bahwa nilai yang diperoleh melebihi batas nilai minimal pada kategori layak. Makna layak pada penilaian ini merupakan kesepahaman mengenai adanya kualitas yang baik dengan terpenuhinya kriteria media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam media pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan terhadap media tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran telah terpenuhi sehingga dapat diimplementasikan.

d. *Implementation*

Pada tahap implementasi dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan implementasi di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang. Pada tahap uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 10 mei 2017 saat jam istirahat. Uji coba ini dilakukan kepada 8 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang. Pada tahap ini siswa melakukan uji coba terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam pelaksanaan uji coba siswa antusias dan tertarik dengan media tersebut. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil respon siswa yang positif sehingga dapat diimplemntasikan dalam kelompok besar yaitu seluruh siswa di kelas XI Akuntansi 1 tanpa melalui revisi terlebih dahulu.

Tahap implementasi dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 1 pada tanggal 17 Mei 2017 jam pelajaran ke 5,6,7 pada mata pelajaran

Akuntansi Keuangan. Pada tahap ini siswa dibagikan *APK* media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* untuk dipasangkan pada *smartphone* siswa. Setelah semua siswa memasang aplikasi tersebut dilanjutkan dengan penjelasan secara singkat mengenai media tersebut kemudian siswa belajar secara mandiri dengan media yang ada.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut berlangsung dengan baik. Siswa antusias dan merasa tertarik untuk belajar menggunakan media yang ada. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya diskusi untuk menyelesaikan kuis dan evaluasi yang ada pada media tersebut. Dengan adanya penggunaan media tersebut dapat meminimalkan kurangnya konsentrasi pada kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi menghasilkan respon positif dari siswa. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan adanya materi yang lengkap, latihan dan pembahasan soal, serta adanya kuis dan evaluasi. Media ini memberikan manfaat dalam kegiatan belajar, sehingga siswa memberikan saran untuk menambah pokok bahasan materi lainnya.

2. Penilaian Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android*

Media pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan nama *Smart Stockist* belum dapat dikatakan layak apabila belum dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi

pembelajaran akuntansi. Berikut penilaian Penilaian Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android*:

a. Penilaian Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh Ahli materi

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh ahli materi ditinjau dari aspek desain pembelajaran yang terdiri dari 13 butir pertanyaan. Hasil penilaian yang diperoleh mendapat nilai rata-rata sebesar 4,77. Terdapat 10 butir pertanyaan yang mendapat skor 5 dan 3 butir pertanyaan mendapat skor 4. Berdasarkan hasil yang telah diuraikan tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,77 terletak pada rentang 4,21-5,00 dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut berarti bahwa media yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* memiliki kelayakan yang sangat baik ditinjau dari aspek desain pembelajaran.

b. Penilaian Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* Ahli Media

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat dan aspek tampilan visual dengan total butir pertanyaan sebanyak 15 butir. Pada aspek rekayasa perangkat yang terdiri dari 6 butir pertanyaan dengan 1 butir soal mendapat skor 5 dan 5 butir soal mendapat skor 4 sehingga diperoleh nilai rata-rata

4,17 yang terletak pada rentang 3,41-4,20 dengan kategori “Layak”. Pada aspek tampilan visual yang terdiri dari 9 butir pertanyaan dengan 1 butir soal mendapat skor 5 dan 8 butir soal mendapat skor 4 sehingga diperoleh nilai rata-rata 4,11 yang terletak pada rentang 3,41-4,20 dengan kategori “Layak”.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,13 terletak pada rentang 3,41-4,20 dengan kategori “Layak”. Hal tersebut berarti bahwa media yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* memiliki kelayakan yang baik ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual.

c. Penilaian Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Penilaian kelayakan terhadap Media Pembelajaran *Mobile Application* Berbasis *Android* oleh praktisi pembelajaran akuntansi ditinjau dari aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat dan aspek tampilan visual dengan total butir pertanyaan sebanyak 20 butir. Pada aspek desain pembelajaran yang terdiri dari 13 butir pertanyaan dengan 3 butir soal mendapat skor 5 dan 10 butir soal mendapat skor 4 sehingga diperoleh nilai rata-rata 4,23 yang terletak pada rentang 4,21-5,00 dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek rekayasa perangkat yang terdiri dari 4 butir pertanyaan dengan 4 butir soal mendapat skor 5 sehingga diperoleh

nilai rata-rata 5 yang terletak pada rentang 4,21-5,00 dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan visual yang terdiri dari 3 butir pertanyaan dengan 1 butir soal mendapat skor 5,00 dan 2 butir soal mendapat skor 4 sehingga diperoleh nilai rata-rata 4,33 yang terletak pada rentang 4,21-5,00 dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 4,40 terletak pada rentang 4,21-5,00 dengan kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut berarti bahwa media yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* memiliki kelayakan yang sangat baik ditinjau dari aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual.

3. Hasil Respon Pendapat Siswa untuk Penggunaan Media Pembelajaran yang Berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*

Respon siswa diperoleh melalui angket yang digunakan pada tahap implementasi yang dilaksanakan dalam dua tahap yaitu:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil penggunaan media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dilakukan terhadap 8 siswa XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang. Pada uji coba tersebut di berikan angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa. Angket yang

diberikan terdiri dari 8 indikator pertanyaan. Setelah dilakukan olah data hasil yang diperoleh pada indikator kejelasan penyampaian materi, kejelasan contoh yang diberikan, kejelasan rumusan soal, kejelasan penggunaan bahasa, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan kemanfaatan media dalam kegiatan belajar siswa sebesar 100%. Kemudian hasil yang diperoleh pada indikator kemenarikan desain media sebesar 87,5% dan pada indikator kejelasan pembahasan sebesar 75%. Menurut Sunoto (2007:38) respon siswa dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa respon terhadap penggunaan media pembelajaran akuntansi yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* pada uji coba kelompok kecil positif sehingga media dapat diimplementasikan pada kelompok besar tanpa adanya revisi.

b. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas XI Akuntansi 1

Implementasi penggunaan media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* di Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang dilakukan setelah melalui tahap uji coba kelompok kecil. Pada tahap implementasi penggunaan media di berikan angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa. Angket yang yang digunakan merupakan angket yang sama dengan yang digunakan pada

tahap uji coba kelompok kecil. Setelah dilakukan olah data hasil yang diperoleh pada indikator kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan media untuk menambah motivasi siswa sebesar 100%, indikator Kejelasan penyampaian materi sebesar 94,44%, indikator kemenarikan desain media dengan persentase 91,67, indikator kejelasan contoh yang diberikan dengan persentase 88,89%. indikator kejelasan rumusan soal dengan persentase 86,11%, indikator kejelasan penggunaan bahasa dengan persentase 83,33, indikator kejelasan pembahasan dengan persentase 77,78%.

Menurut Sunoto (2007:38) respon siswa dianggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa respon terhadap penggunaan media pembelajaran akuntansi yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* pada uji coba kelompok kecil positif dengan perolehan persentase yang diperoleh $\geq 65\%$, yang dapat diinterpretasikan bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

C. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini yaitu *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan naman *Smart Stockist*. Materi yang dimuat dalam media ini

yaitu materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Pada media ini terdapat materi, latihan soal dan pembahasan, kuis, dan evaluasi. Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* ini didesain secara menarik. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Pembelajaran yang Berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*

- a. Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* merupakan media pembelajaran digital yang didesain secara menarik dan mudah digunakan untuk belajar oleh siswa.
- b. Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* selain dapat digunakan dengan *smartphone* dengan sistem operasi *android* juga dapat digunakan menggunakan *laptop/PC* dengan bantuan *software emulator android*.
- c. Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* merupakan media yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.
- d. Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* merupakan media yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena media ini *offline* sehingga tidak membutuhkan koneksi internet.
- e. Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* merupakan terobosan media pembelajaran baru yang

memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga berpeluang untuk dikembangkan lebih lanjut.

2. Kekurangan Media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*

- a. Materi yang disajikan terbatas pada Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang.
- b. Soal pada kuis dan evaluasi pada media ini belum dilakukan analisis butir soal sehingga kualitas soal belum teruji.
- c. Kemudahan penggunaan media ini tergantung pada ukuran layar *smartphone*. Apabila ukuran *smartphone* kecil maka tulisan akan sulit untuk dibaca.
- d. Apabila pada *smartphone* terdapat tombol *back* dan *home* yang terpisah dari layar maka siswa dapat keluar ataupun kembali ke menu sebelumnya dari halaman kuis dan evaluasi.
- e. Media ini merupakan media pembelajaran pelengkap yang tidak dapat menggantikan peran unsur – unsur konvensional dalam kegiatan pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* yaitu sebagai berikut:

1. Materi dan soal tidak dapat diperbarui oleh guru secara mandiri.

2. Terdapat beberapa siswa yang kesulitan untuk membaca tulisan pada aplikasi karena ukuran layar *smartphone* yang digunakan kecil.
3. Adanya pembaruan terhadap versi *android* dapat menyebabkan ketidaksesuaian aplikasi yang dibuat pada versi tersebut, sehingga dapat memungkinkan aplikasi tidak berjalan dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application*

Berbasis *Android* melalui empat tahap yaitu:

- a. Tahap Analisis (*Analysis*), pada dilakukan dengan adanya analisis terhadap kebutuhan, kompetensi dan instruksional. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan materi yang disajikan yaitu Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang.
- b. Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berupa *storyboard*, menyusun materi, soal dan jawaban, serta menyusun instrumen penilaian media dan respon siswa.
- c. Tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi, dan dilakukan revisi terhadap media sesuai hasil validasi untuk dihasilkan produk akhir.
- d. Implementasi (*implementation*), pada tahap ini dilakukan impementasi dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan

implementasi di kelas XI Akuntansi 1. Hasil yang diperoleh pada tahap ini menunjukkan respon positif dengan hasil persentase $\geq 65\%$ untuk semua indikator.

2. Penilaian media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,77 dengan kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,13 dengan kategori layak. Validasi oleh praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kategori sangat layak.
3. Implementasi media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* hasilnya menunjukkan respon positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan persentase pada semua indikator dalam dalam tahap ujicoba dan implementasi $\geq 65\%$. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media didesain secara menarik, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kajian media akhir dan keterbatasan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran yang berupa *Mobile Application* Berbasis *Android* dengan materi yang disajikan yaitu Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang, peneliti memberikan saran

untuk penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan pada penelitian ini terbatas pada materi Akuntansi Persediaan pada Perusahaan Dagang. Pada penelitian ini guru dan siswa memberikan saran untuk menambah materi dalam media. Oleh karena itu, untuk penelitian sejenis akan lebih baik jika materi yang dikembangkan tidak hanya satu materi.
2. Pada penelitian ini implementasi yang dilakukan hanya untuk mengetahui respon siswa mengenai penggunaan media yang dikembangkan sehingga tidak mengetahui keefektifan media yang dikembangkan dalam penggunaannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengkaji penggunaan media pada kegiatan pembelajaran agar mengetahui efektivitas penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah dengan karakteristik permasalahan yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

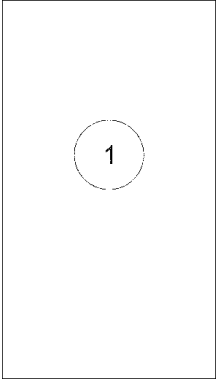
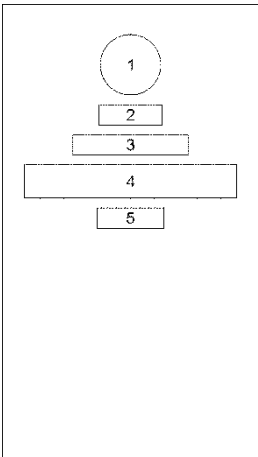
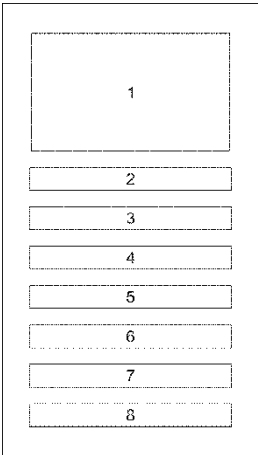
- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Aulia Yushlihanisa Adnin. (2015). *Developing Learning Media Mind-Mapping Accounting Based on Android for XI IPS SMA Students'*. Skripsi. FE UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Candra Adi Putra. (2015) *Mengenal Ionic Framework*. Diunduh Melalui: <http://www.candra.web.id/mengenal-ionic-framework/>.
- Cecep kurnadi dan Bambang Sutjipto (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*.
- eMarketer. (2015). Asia-Pacific Boasts More Than 1 Billion Smartphone Users. Diunduh melalui: <http://www.emarketer.com/Article/Asia-Pacific-Boasts-More-Than-1-Billion-Smartphone-Users/1012984>.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Gian Dwi Oktaviana. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi FE UNY.
- Hendri Somantri. (2009). *Akuntansi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
- Muhammad Iqbal. (2015). Google: Pengguna Smartphone di Indonesia Gemar Berbelanja. Diunduh melalui: <http://selular.id/news/e-commerce/2015/03/google-pengguna-smartphone-di-indonesia-gemar-belanja/>.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Nazruddin Safaat H. (2014). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Oemar Hamalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- PhoneGap Documentation. (-). *Memulai dengan iOS*. Diunduh melalui: http://oo.or.id/phonegap-docs/public/id/2.7.0/guide_getting-started_ios_index.md.html.

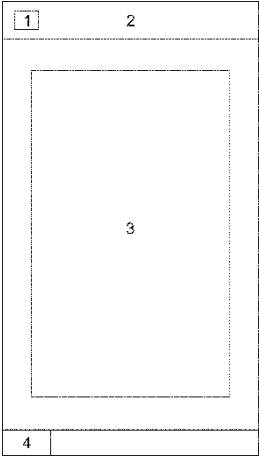
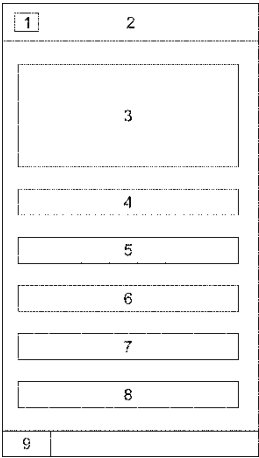
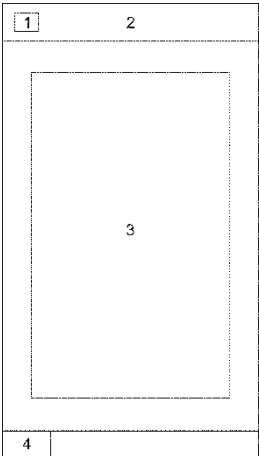
- Ratna Wilis Dahar. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Rifqi Mulyadi. (2010). *Pengertian Mobile Application*. Diunduh melalui: <http://rifqimulyadi.blogspot.co.id/2010/10/tugas-1-mobile-application-pengertian.html>.
- Saiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Modul PPs UNY. Yogyakarta: Pps UNY.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Suwardjono (2005). *Teori Akuntansi: Perekayasaan Pelaporan Keuangan*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Weni Rinta Aryantari. (2014). *Pengembngan Mobile Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA*. Skripsi. FE UNY.

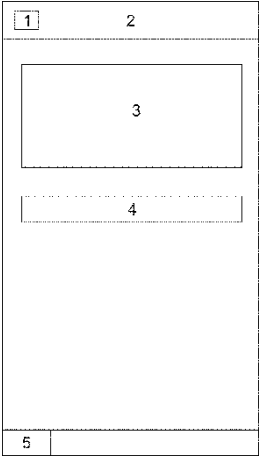
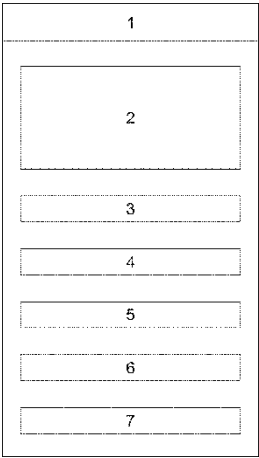
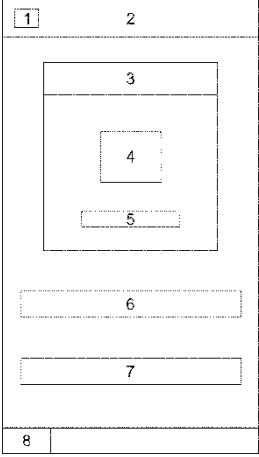
LAMPIRAN

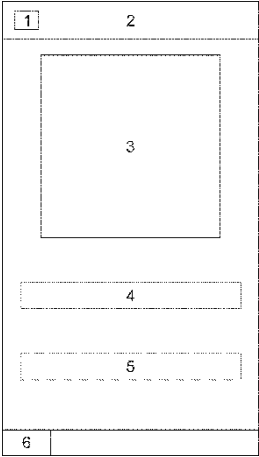
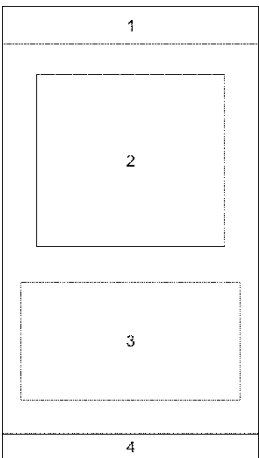
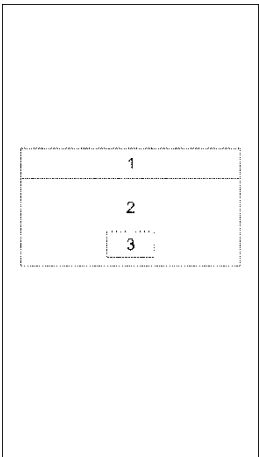
Lampiran 1. Storyboard Media

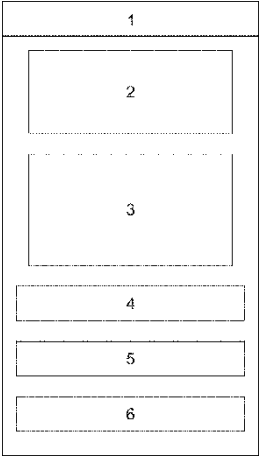
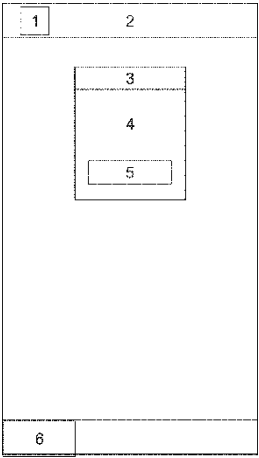
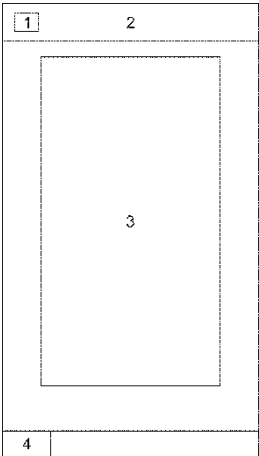
STORYBOARD MOBILE APPLICATION BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

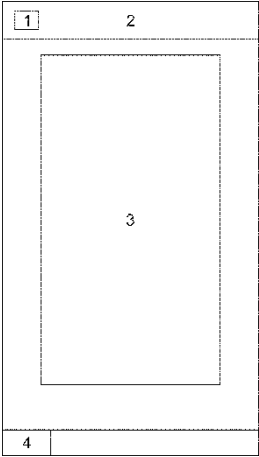
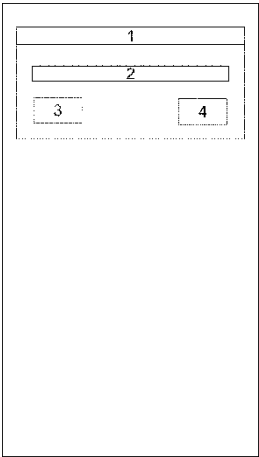
No.	Rancangan Halaman	Keterangan
1.		Halaman <i>Splash Screen</i> <ol style="list-style-type: none"> Berisikan logo Universitas Negeri Yogyakarta
2.		Halaman Awal <ol style="list-style-type: none"> Berisikan logo Universitas Negeri Yogyakarta Berisikan ucapan “Selamat Datang” Berisikan nama media <i>Smart Stockist</i> Berisikan materi dalam media pembelajaran yaitu ”Sistem Pencatatan dan Penilaian Persediaan pada Perusahaan Dagang” Tombol masuk
3.		Halaman Menu Utama <ol style="list-style-type: none"> Berisikan gambar. Tombol kompetensi Tombol materi Tombol kuis Tombol evaluasi Tombol profil Tombol bantuan Tombol keluar

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
4.		Halaman Kompetensi <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Kompetensi” 3. Berisikan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam media ini 4. Tombol kembali
5.		Halaman Materi <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Materi” 3. Berisikan gambar 4. Tombol Materi 1 5. Tombol Materi 2 6. Tombol Materi 3 7. Tombol Materi 4 8. Tombol Materi 5 9. Tombol kembali
6.		Halaman Sub-Materi <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Materi 1” / “Materi 2” / “Materi 3” / “Materi 4” / “Materi 5” 3. Berisikan materi 4. Tombol kembali

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
7.		Halaman Awal Kuis <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Kuis” 3. Berisikan keterangan mengenai kuis 4. Tombol mulai 5. Tombol kembali
8.		Halaman Kuis <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisikan judul halaman “Kuis” 2. Berisikan pertanyaan 3. Berisikan jawaban a 4. Berisikan jawaban b 5. Berisikan jawaban c 6. Berisikan jawaban d 7. Berisikan jawaban e
9.		Halaman Penilaian Kuis <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Kuis” 3. Berisikan tulisan “Nilai” 4. Berisikan nilai yang diperoleh 5. Berisikan KKM 6. Berisikan keterangan dari nilai yang diperoleh dan berfungsi sebagai tombol untuk memulai kuis kembali 7. Tombol kembali ke halama utama 8. Tombol kembali

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
10.		Halaman Awal Evaluasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Evaluasi” 3. Berisikan soal evaluasi 4. Tombol pilihan sistem Periodik 5. Tombol pilihan sistem Perpetual 6. Tombol kembali
11.		Halaman Evaluasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisikan judul halaman yaitu tentang metode yang digunakan dalam kegiatan evaluasi 2. Berisikan soal evaluasi 3. Berisikan jawaban penjournalan yang terdiri dari tombol pilihan akun dan kolom nominal 4. Tombol cek jawaban
12.		Halaman Cek Jawaban (Jika Jawaban Salah) <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan peringatan “alert” 2. Keterangan peringatan 3. Tombol OK

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
13.		Halaman Cek Jawaban (Jika Jawaban Benar) <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisikan judul halaman yaitu tentang metode yang digunakan dalam kegiatan evaluasi 2. Berisikan soal evaluasi 3. Berisikan jawaban penjournalan yang terdiri dari tombol pilihan akun dan kolom nominal 4. Tombol cek jawaban 5. Keterangan jawaban benar 6. Tombol data selanjutnya
14.		Halaman Akhir Evaluasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Evaluasi” 3. Berisikan tulisan “selamat” 4. Berisikan tulisan keterangan telah menyelesaikan kegiatan evaluasi 5. Tombol kembali ke halaman Evaluasi 6. Tombol kembali
15.		Halaman Profil <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Profil” 3. Berisikan ikon media dan data singkat pengembang, dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi 4. Tombol kembali

No.	Rancangan Halaman	Keterangan
16.		Halaman Bantuan <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol home 2. Berisikan judul halaman “Bantuan” 3. Berisikan informasi mengenai tombol tombol dalam materi ini 4. Tombol kembali
17.		Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisikan tulisan “Konfirmasi” 2. Berisikan dialog konfirmasi 3. Tombol Tidak 4. Tombol ya

Lampiran 2. *Printscreen Media*

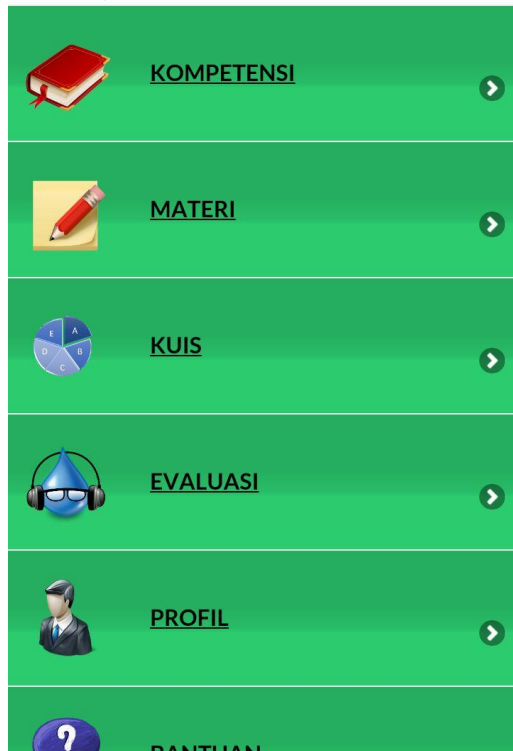
PRINTSCREEN MOBILE APPLICATION BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI



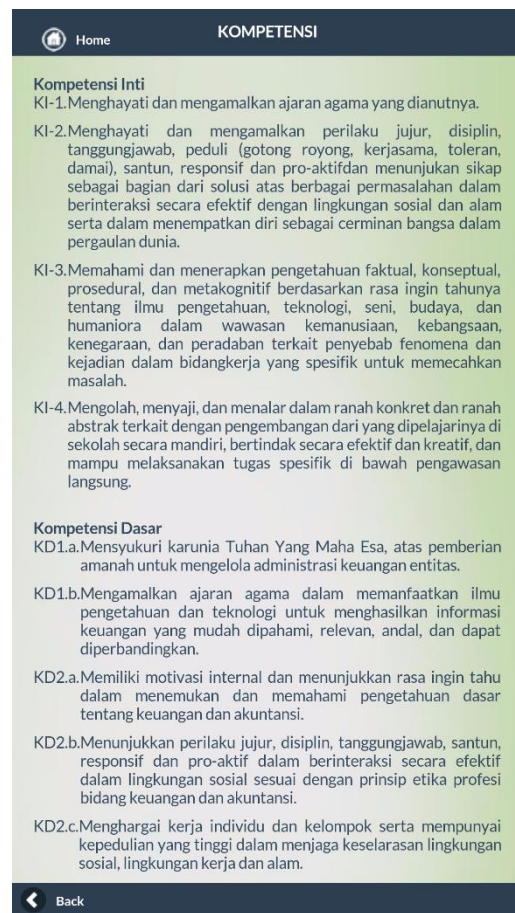
Halaman *Splash Screen*



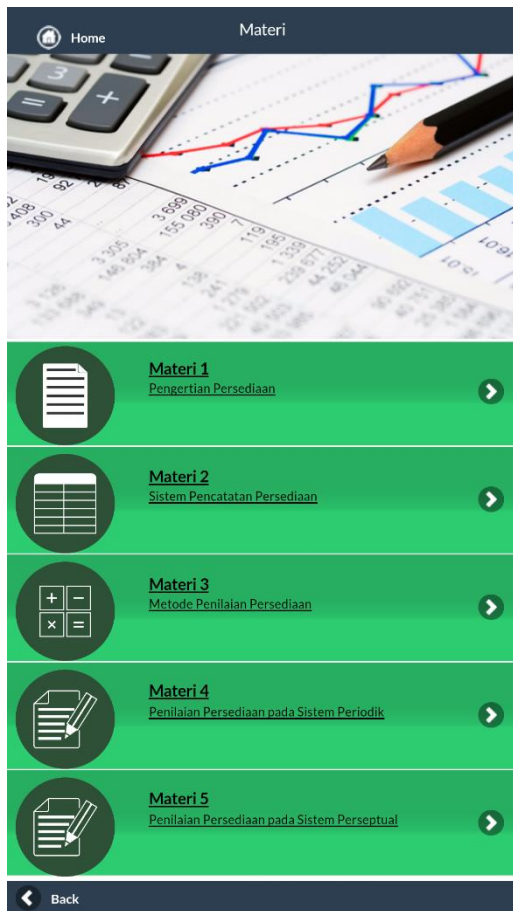
Halaman Awal



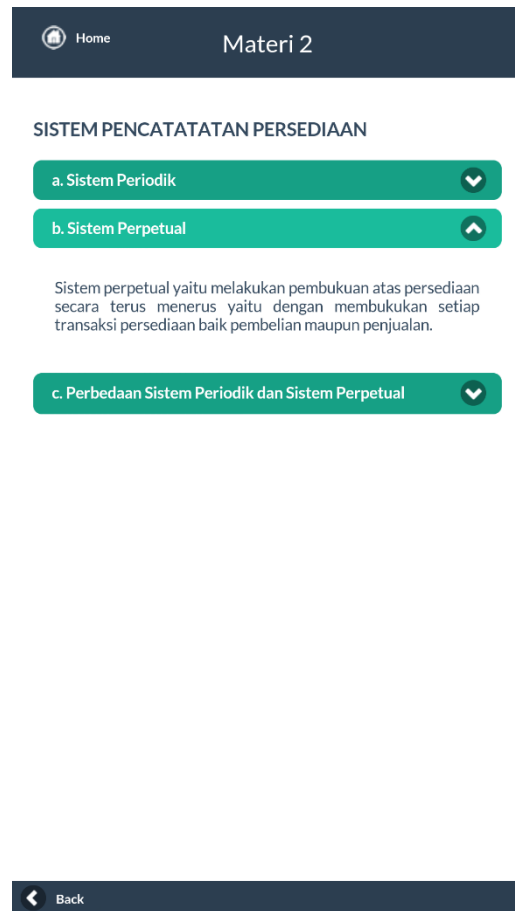
Halaman Menu Utama



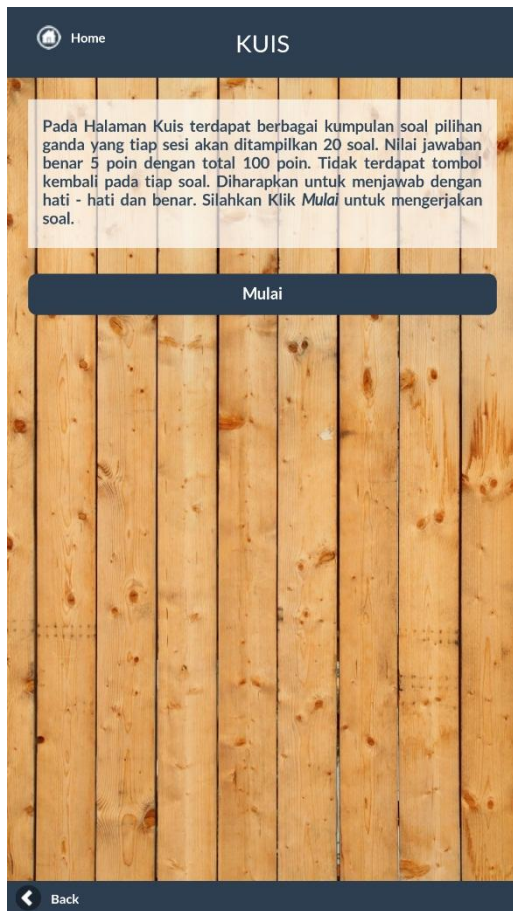
Halaman Kompetensi



Halaman Materi



Halaman Sub-Materi



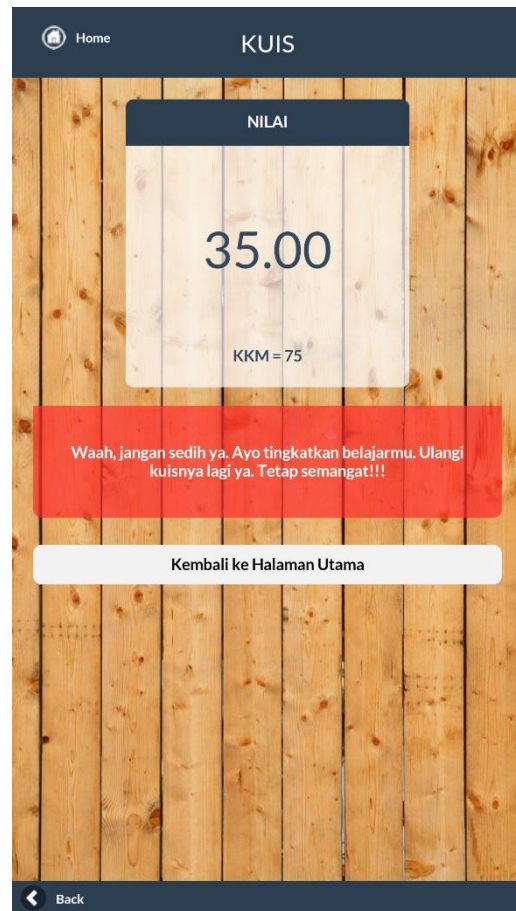
Halaman Awal Kuis



Halaman Kuis



Halaman Penilaian Kuis



Halaman Penilaian Kuis

Home

EVALUASI

Kode Barang	Merek	Harga beli	Harga Jual	Stok
MI-001	LG	Rp 1.586.000,00	RP 2.440.000,00	45
MI-002	Samsung	Rp 1.430.000,00	RP 2.200.000,00	30
MI-003	Sony	Rp 1.787.500,00	RP 2.750.000,00	10

Buatlah jurnal yang diperlukan selama bulan februari terkait dengan persediaan. Berikut transaksi bulan februari:

Tanggal	Transaksi
3 Januari	Dijual secara tunai TV LG 40 unit dan TV Samsung 25 unit
7 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.464.000,00 TV Samsung 40 unit dengan harga Rp 1.320.000,00 TV Sony 35 unit dengan harga RP 1.650.000,00
9 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 10 unit.
13 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 40 unit dan TV Sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga RP 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 15 unit.

Sistem Periodik

Sistem Perpetual

Back

Halaman Awal Evaluasi

Periodik FIFO

	1.650.000,00
9 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 10 unit.
13 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 40 unit dan TV Sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga RP 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 15 unit.

3 Januari

Isikan nominal uang dengan 2 (dua) angka di belakang koma.

Pilih


Pilih

Pilih

Pilih

Cek Jawaban

Halaman Evaluasi


8% 18:49

	1.650.000,00
9 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 10 unit.
13 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 40 unit dan TV Sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga Rp 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 15 unit.

Isi

Alert

Jawabanmu ada yang salah. Kamu akan dialihkan ke Transaksi tanggal 3 Januari

OK

Pilih

Pilih

Cek Jawaban

Periodik FIFO	
	1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV Samsung 40 unit dan TV Sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga Rp 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV Sony 15 unit.

3 Januari

Isikan nominal uang dengan 2 (dua) angka di belakang koma.

Kas (D)

152600000,00

Penjualan (K)

152600000,00

Pilih

Pilih

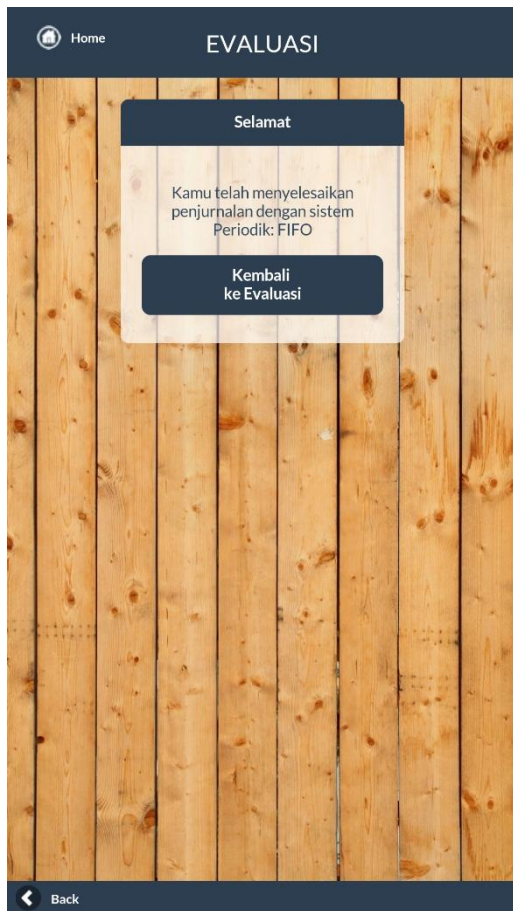
Cek Jawaban

Jawabanmu Benar. Klik tombol di bawah untuk data selanjutnya!

Data Selanjutnya

Halaman Cek Jawaban (Jika Jawaban Salah)

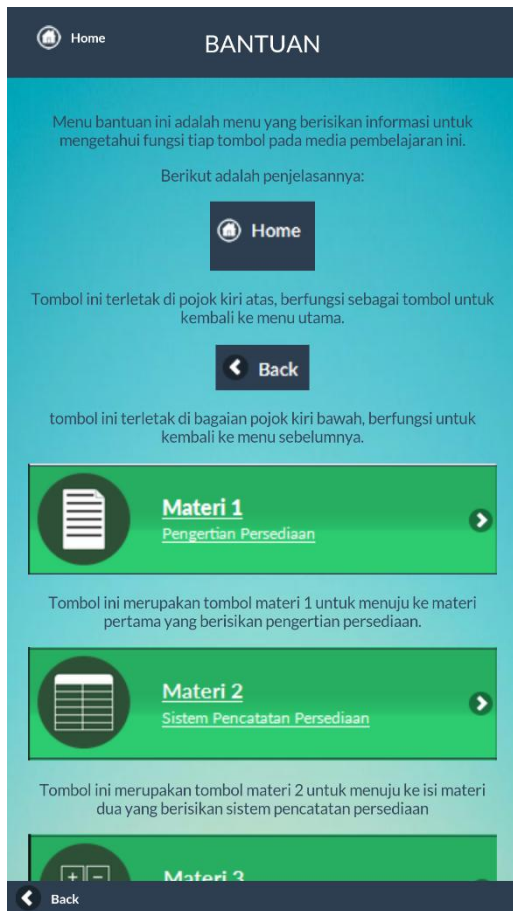
Halaman Cek Jawaban (Jika Jawaban Benar)



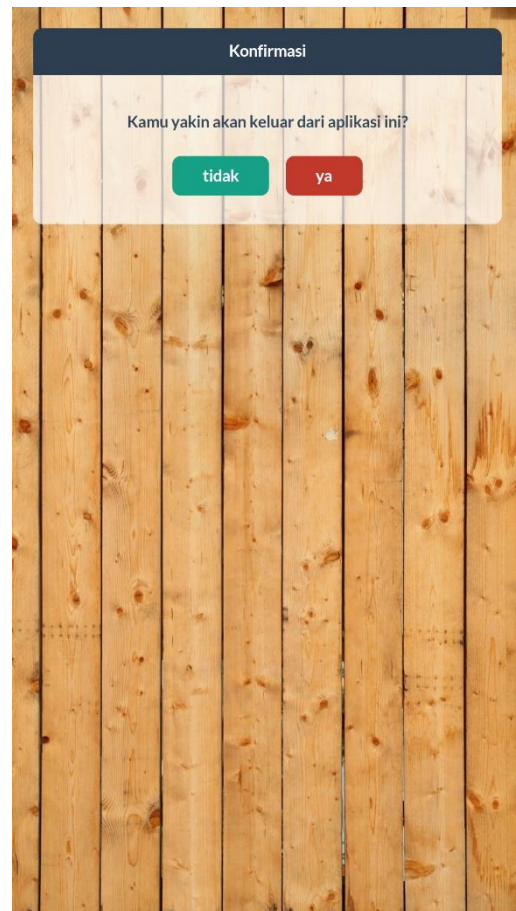
Halaman Akhir Evaluasi



Halaman Profil



Halaman Bantuan



Halaman Konfirmasi Keluar Aplikasi

Lampiran 3. Kompetensi

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang keuangan dan akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang keuangan dan akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	<p>3.1. Menjelaskan pengertian dan sistem pencatatan persediaan</p> <p>3.2. Menjelaskan metode-metode yang digunakan dalam menentukan nilai persediaan</p> <p>3.3. Menjelaskan perhitungan nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penilaian persediaan.</p> <p>3.4. Menjelaskan perhitungan nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok.</p>

<p>4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1. Mengidentifikasi pengertian persediaan dan sistem pencatatannya 4.2. Mengidentifikasi penggunaan metode dalam menentukan nilai persediaan 4.3. Menghitung nilai persediaan sistem pencatatan periodik untuk berbagai metode penentuan harga pokok. 4.4. Menghitung nilai persediaan sistem pencatatan perpetual untuk berbagai metode penentuan harga pokok</p>
---	--

Lampiran 4. Materi

SISTEM PENCATATAN DAN PENILAIAN PERSEDIAAN PADA PERUSAHAAN DAGANG

A. PENGERTIAN PERSEDIAAN

Persediaan adalah aktiva berwujud yang dimiliki suatu perusahaan dengan tujuan:

1. Dijual dalam kegiatan normal perusahaan:
 - a. Persediaan barang dagangan
 - b. Persediaan barang jadi
2. Dalam proses produksi untuk dijadikan produk akhir yaitu barang dalam proses.
3. Digunakan dalam proses produksi untuk dijadikan produk akhir yaitu persediaan bahan baku.

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan usahanya meliputi membeli dan menjual kembali barang dagangan tanpa mengubah bentuknya. Jadi persediaan barang dagangan adalah aktiva berwujud yang dimiliki suatu perusahaan dengan tujuan untuk dijual kembali tanpa mengubah bentuk dari barang tersebut.

B. SISTEM PENCATATAN PERSEDIAAN

a. Sistem Periodik

Sistem periodik yaitu pada setiap akhir periode dilakukan perhitungan secara fisik untuk menentukan jumlah persediaan akhir. Perhitungan tersebut meliputi pengukuran dan penimbangan barang-barang yang ada pada akhir suatu periode untuk kemudian dikalikan dengan suatu tingkat harga/biaya.

b. Sistem Perpetual

Sistem perpetual yaitu melakukan pembukuan atas persediaan secara terus menerus yaitu dengan membukukan setiap transaksi persediaan baik pembelian maupun penjualan.

Perbedaan kedua sistem pencatatan tersebut yaitu:

No	Sistem Periodik	Sistem Perpeual
1	Pembelian barang dagangan dicatat dengan mendebit rekening pembelian.	Pembelian barang dagangan dicatat dalam akun persediaan barang dagangan.
2	Hasil penjualan dicatat dalam rekening penjualan dan pada waktu penjualan harga pokok penjualan tidak dicatat dijurnal.	Hasil penjualan dicatat dalam rekening penjualan dan pada waktu penjualan harga pokok penjualan dicatat/dijurnal.
3	Nilai persediaan pada akhir periode tidak dapat diketahui sehingga perlu melakukan perhitungan fisik persedian: dibuat penyesuaian pada akhir periode	Walaupun nilai persediaan akhir dapat diketahui, penghitungan fisik tetap harus dilakukan untuk mencocokkan persediaan akhir menurut penghitungan fisik dengan catatannya.

Perbedaan antara sistem pencatatan periodik dan sistem pencatatan perpetual dapat dilihat secara jelas dalam penjurnalan transaksi yang berkaitan dengan penjualan dan pembelian barang dagangan. Berikut ini perbedaan jurnal kedua metode tersebut:

No.	Sistem Pencatatan Periodik	Sistem Pencatatan Perpetual
	Pembelian Barang Dagangan secara Tunai	
	Pembelian xxx Kas xxx	Persediaan Barang dagangan xxx Kas xxx
	Contoh: PT. Abadi membeli barang dagangan secara tunai sebesar Rp1.200.000,00	
	Pembelian 1.200.000 Kas 1.200.000	Persediaan Barang dagangan 1.200.000 Kas 1.200.000
	Pembelian Barang Dagangan secara Kredit	
	Pembelian xxx Hutang Dagang xxx	Persediaan Baran Dagangan xxx Hutang Dagang xxx
	Contoh: PT. Abadi membeli barang dagangan secara kredit sebesar Rp2.250.000,00, dengan termin 2/10, n/30.	
	Pembelian 2.250.000 Kas 2.250.000	Persediaan Barang dagangan 2.250.000 Kas 2.250.000
	Retur Pembelian Barang Dagangan secara Tunai	
	Kas xxx Retur Pembelian xxx	Kas xxx Persediaan Barang Dagangan xxx

No.	Sistem Pencatatan Periodik	Sistem Pencatatan Perpetual
	<p>Contoh:</p> <p>PT. Abadi mengembalikan barang yang tidak sesuai dengan pesanan atas pembelian tunai sebesar Rp150.000,00.</p>	
	<p>Kas 150.000</p> <p>Retur Pembelian 150.000</p>	<p>Kas 150.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 150.000</p>
	Retur Pembelian Barang Dagangan secara Kredit	
	<p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Retur Pembelian xxx</p>	<p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>PT. Abadi mengembalikan barang yang cacat atas pembelian kredit sebesar Rp100.000,00.</p>	
	<p>Hutang Dagang 100.000</p> <p>Retur Pembelian 100.000</p>	<p>Hutang Dagang 100.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 100.000</p>
	Pembayaran Biaya Angkut Pembelian	
	<p>Biaya Angkut Pembelian xxx</p> <p>Kas xxx</p>	<p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p> <p>Kas xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Dibayar biaya angkut pembelian sebesar Rp350.000,00.</p>	
	<p>Biaya Angkut Pembelian 350.000</p> <p>Kas 350.000</p>	<p>Persediaan Barang Dagangan 350.000</p> <p>Kas 350.000</p>
	Pembayaran Hutang tanpa potongan	
	<p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Kas xxx</p>	<p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Kas xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Dibayar hutang dagang sebesar Rp700.000,00</p>	
	<p>Hutang Dagang 700.000</p> <p>Kas 700.000</p>	<p>Hutang Dagang 700.000</p> <p>Kas 700.000</p>
	Pembayaran Hutang dengan potongan	
	<p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Potongan Pembelian xxx</p> <p>Kas xxx</p>	<p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p> <p>Kas xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Dibayar hutang dagang sebesar Rp1.200.000,00 dengan potongan 2%.</p>	
	<p>Perhitungan:</p> <p>Hutang Dagang Rp1.200.000,00</p> <p>Potongan Pembelian (2% x Rp1.200.000,00 = Rp24.000) <u>RP 24.000,00</u></p> <p>Kas yang dibayarkan <u>Rp1.176.000,00</u></p>	
	<p>Hutang Dagang 1.200.000</p> <p>Potongan Pembelian 24.000</p> <p>Kas 1.176.000</p>	<p>Hutang Dagang 1.200.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 24.000</p> <p>Kas 1.176.000</p>
	Penjualan Barang Dagangan secara Tunai	
	<p>Penjualan xxx</p> <p>Kas xxx</p>	<p>Penjualan xxx</p> <p>Kas xxx</p> <p>Harga Pokok Penjualan xxx</p> <p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p>

No.	Sistem Pencatatan Periodik	Sistem Pencatatan Perpetual
	<p>Contoh:</p> <p>PT. Abadi menjual barang dagangan seharga Rp600.000,00 dengan Harga Pokok Penjualan Rp375.000,00</p>	
	<p>Penjualan 600.000</p> <p>Kas 600.000</p>	<p>Penjualan 600.000</p> <p>Kas 600.000</p> <p>Harga Pokok Pembelian 375.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 375.000</p>
	<p>Penjualan Barang Dagangan secara Kredit</p>	
	<p>Penjualan xxx</p> <p>Hutang Dagang xxx</p>	<p>Penjualan xxx</p> <p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Harga Pokok Penjualan xxx</p> <p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Dijual barang dagangan secara kredit sebesar Rp1.500.000,00, dengan termin 2/10, n/30. Harga Pokok Penjualan Rp1.115.000,00</p>	
	<p>Penjualan 1.500.000</p> <p>Hutang Dagang 1.500.000</p>	<p>Penjualan 1.500.000</p> <p>Hutang Dagang 1.500.000</p> <p>Harga Pokok Pembelian 1.115.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 1.115.000</p>
	<p>Retur Penjualan Barang Dagangan secara Tunai</p>	
	<p>Retur Penjualan xxx</p> <p>Kas xxx</p>	<p>Retur Penjualan xxx</p> <p>Kas xxx</p> <p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p> <p>Harga Pokok Penjualan xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Diterima kembali barang dagangan yang dijual secara tunai sebesar Rp250.000,00 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp210.000,00</p>	
	<p>Retur Penjualan 250.000</p> <p>Kas 250.000</p>	<p>Retur Penjualan 250.000</p> <p>Kas 250.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 210.000</p> <p>Harga Pokok Penjualan 210.000</p>
	<p>Retur Penjualan Barang Dagangan secara Kredit</p>	
	<p>Retur Penjualan xxx</p> <p>Hutang Dagang xxx</p>	<p>Retur Penjualan xxx</p> <p>Hutang Dagang xxx</p> <p>Persediaan Barang Dagangan xxx</p> <p>Harga Pokok Penjualan xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Diterima kembali barang dagangan yang dijual secara kredit sebesar Rp125.000,00 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp95.000,00</p>	
	<p>Retur Penjualan 125.000</p> <p>Hutang Dagang 125.000</p>	<p>Retur Penjualan 125.000</p> <p>Hutang Dagang 125.000</p> <p>Persediaan Barang Dagangan 95.000</p> <p>Harga Pokok Penjualan 95.000</p>
	<p>Pembayaran Biaya Angkut Penjualan</p>	
	<p>Biaya Angkut Penjualan xxx</p> <p>Kas xxx</p>	<p>Biaya Angkut Penjualan xxx</p> <p>Kas xxx</p>
	<p>Contoh:</p> <p>Dibayar biaya angkut penjualan sebesar Rp200.000,00.</p>	
	<p>Biaya Angkut Penjualan 200.000</p> <p>Kas 200.000</p>	<p>Biaya Angkut Penjualan 200.000</p> <p>Kas 200.000</p>

No.	Sistem Pencatatan Periodik	Sistem Pencatatan Perpetual
13.	Penerimaan piutang dagang tanpa potongan	
	Kas xxx Piutang Dagang xxx	Kas xxx Piutang Dagang xxx
	Contoh: Diterima pelunasan piutang dagang sebesar Rp 600.000,00	
	Kas 600.000 Piutang Dagang 600.000	Kas 600.000 Piutang Dagang 600.000
	Penerimaan piutang dagang pada periode potongan	
	Kas xxx Potongan Penjualan xxx Piutang Dagang xxx	Kas xxx Potongan Penjualan xxx Piutang Dagang xxx
	Contoh: Diterima pelunasan piutang dagang sebesar Rp 2.200.000,00 dengan potongan 2%.	
	Perhitungan: Piutang Dagang Rp2.200.000,00 Potongan Penjualan (2% x Rp2.200.000,00 = Rp44.000) RP 44.000,00 Kas yang diterima Rp2.156.000,00	
	Kas 2.200.000 Potongan Penjualan 44.000 Piutang Dagang 2.156.000	Kas 2.200.000 Potongan Penjualan 44.000 Piutang Dagang 2.156.000
	Jurnal penyesuaian akhir periode	
	Persediaan Barang Dagangan xxx (akhir) Harga Pokok Penjualan xxx Retur Pembelian xxx Potongan Pembelian xxx Biaya Angkut Pembelian xxx Pembelian xxx Persediaan Barang Dagangan xxx (awal)	Tidak dibuat jurnal pada akhir periode untuk persediaan barang dagangan, karena sudah di jurnal pada saat terjadi transaksi yang berkaitan dengan persediaan.
	Contoh:	
	Diketahui data terkait persediaan pada akhir periode yaitu:	
	Persediaan awal Rp 1.200.000,00 Pembelian Rp13.750.000,00 Retur pembelian Rp 230.000,00 Potongan pembelian Rp 550.000,00 Biaya angkut pembelian Rp 700.000,00 Persediaan akhir Rp 1.455.000,00	
	Perhitungan: Persediaan awal Rp1.200.000,00 Pembelian Rp13.750.000,00 Biaya angkut pembelian Rp 700.000,00 Retur pembelian (Rp 230.000,00) Potongan pembelian (Rp 550.000,00) Barang yang tersedia untuk dijual Rp13.670.000,00 Persediaan akhir <u>Rp1.455.000,00</u> Harga pokok pembelian <u>Rp12.215.000,00</u>	

No.	Sistem Pencatatan Periodik	Sistem Pencatatan Perpetual
	Persediaan Barang Dagangan 1.455.000 Harga Pokok Penjualan 12.215.000 Retur Pembelian 230.000 Potongan Pembelian 550.000 Biaya Angkut Pembelian 700.000 Pembelian 13.750.000 Persediaan Barang Dagangan 1.200.000	Tidak Dijurnal

C. METODE PENILAIAN PERSEDIAAN

Penilaian persediaan dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dengan persediaan antara lain persediaan yang masih ada di perusahaan, persediaan yang dibeli dan persediaan yang dijual oleh perusahaan serta alokasi biaya – biaya yang mempengaruhi nilai persediaan. Penilaian persediaan dilakukan dengan memperhatikan sistem pencatatan persediaan dan metode penilaian persediaan yang digunakan oleh perusahaan. Berikut ini metode yang digunakan dalam penilaian persediaan:

Sistem Periodik	Sistem Perpetual
FIFO (<i>First In First Out</i>)	FIFO (<i>First In First Out</i>)
LIFO (<i>Last In First Out</i>)	LIFO (<i>Last In First Out</i>)
Rata – Rata Sederhana	Rata – Rata Bergerak
Rata – Rata Tertimbang	
Identifikasi Khusus	

Penjelasan dari metode – metode tersebut yaitu:

1. FIFO

FIFO (*First In First Out*) atau sering disebut juga dengan MPKP (Masuk Pertama Keluar Pertama) menganggap barang yang masuk pertama akan dijual terlebih dahulu.

2. LIFO

LIFO (*Last In First Out*) atau sering disebut juga dengan MTKP (Masuk Terakhir Keluar Pertama) menganggap barang yang masuk terakhir akan dijual terlebih dahulu.

Info Tambahan:

Dalam IFRS penggunaan metode lifo tidak diijinkan. Hal tersebut dikarenakan

- a. Penggunaan metode LIFO tidak mempresentasikan keadaan yang sebenarnya.**
- b. Signifikansi perbedaan laba, LIFO menghasilkan laba yang cukup berbeda jauh dibanding FIFO dan Rata – rata.**

3. Rata – Rata Sederhana

Dalam metode rata – rata sederhana nilai per unit persediaan dihitung dengan cara jumlah harga per unit dibagi dengan frekuensi pembelian.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Biaya per unit} = \frac{\text{total harga per unit pembelian}}{\text{frekuensi pembelian}}$$

$$\text{Nilai persediaan akhir} = \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit}$$

$$\text{Harga pokok penjualan} = \text{Barang tersedia untuk dijual} - \text{persediaan akhir}$$

4. Rata – Rata Tertimbang

Dalam metode rata – rata tertimbang nilai per unit persediaan dihitung dengan cara harga total pembelian dibagi dengan total unit yang dibeli.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Biaya per unit} = \frac{\text{jumlah harga barang yang tersedia}}{\text{total unit}}$$

$$\text{Nilai persediaan akhir} = \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit}$$

$$\text{Harga pokok penjualan} = \text{total unit yang dijual} \times \text{biaya per unit}$$

5. Identifikasi Khusus

Metode harga pokok yang didasarkan atas metode identifikasi khusus adalah suatu metode penilaian harga yang didasarkan atas nilai perolehan dari barang yang sesungguhnya. Penggunaan metode ini biasanya dipakai untuk barang yang tidak banyak unitnya (kuantitasnya).

6. Rata – Rata Bergerak

Metode rata-rata ini beranggapan bahwa setiap terjadinya perubahan persediaan baik karena pembelian maupun penjualan yang dilakukan oleh perusahaan, sisa persediaan yang masih ada segera diambil rata – ratanya.

D. PENILAIAN PERSEDIAAN PADA SISTEM PERIODIK

Penilaian persediaan dalam sistem periodik dilakukan pada akhir periode. Perhatikan contoh soal berikut ini untuk memahami penilaian persediaan pada sistem periodik.

Berikut ini adalah data yang terkait dengan persediaan, pembelian dan penjualan pada PT. Jaya Abadi pada bulan Desember 2015:

1 Des	Persediaan awal	200 unit, @ Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
10 Des	Pembelian tunai	500 unit, @ Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
15 Des	Penjualan tunai	500 unit, @ Rp 8.000,00	Rp 4.000.000,00
20 Des	Pembelian tunai	400 unit, @ Rp 4.750,00	Rp 1.900.000,00
25 Des	Penjualan tunai	400 unit, @ Rp 8.000,00	Rp 3.200.000,00
30 Des	Pembelian tunai	300 unit, @ Rp 5.000,00	Rp 1.500.000,00

Informasi Tambahan (untuk metode idenfifikasi khusus):

Berdasarkan perhitungan fisik persediaan akhir terdiri dari 300 unit pembelian tanggal 30 Desember, 100 unit pembelian tanggal 20 Desember dan 100 pembelian tanggal 10 Desember.

Hitunglah nilai persediaan akhir dan harga pokok penjualan dengan asumsi menggunakan sistem pencatatan periodik dengan metode:

1. FIFO
2. LIFO
3. Rata-rata Sederhana
4. Rata-rata Tertimbang
5. Identifikasi Khusus

Jawab:

Sebelum melakukan perhitungan penilaian persediaan dalam berbagai metode, untuk mempermudah pengerjaan diperlukan mengklasifikasikan data penjualan dan pembelian.

Penjualan

15 Des	Penjualan tunai	500 unit, @ Rp 8.000,00	Rp 4.000.000,00
25 Des	Penjualan tunai	400 unit, @ Rp 8.000,00	Rp 3.200.000,00
		900 unit	Rp 7.200.000,00

Barang tersedia untuk dijual

1 Des	Persediaan awal	200 unit, @ Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
10 Des	Pembelian tunai	500 unit, @ Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
20 Des	Pembelian tunai	400 unit, @ Rp 4.750,00	Rp 1.900.000,00
30 Des	Pembelian tunai	300 unit, @ Rp 5.000,00	Rp 1.500.000,00
Barang tersedia untuk dijual		1.400 unit	Rp 6.450.000,00

Saldo persediaan barang akhir = barang tersedia untuk dijual – penjualan

$$= 1400 \text{ unit} - 400$$

$$= 500 \text{ unit}$$

1. FIFO

Nilai persediaan akhir sebanyak 500 unit terdiri dari:

30 Des	Pembelian tunai	300 unit, @ Rp 5.000,00	Rp 1.500.000,00
20 Des	Pembelian tunai	200 unit, @ Rp 4.750,00	Rp 950.000,00
Nilai Persediaan Akhir			Rp 2.450.000,00

Harga Pokok Penjualan

HPP = Barang tersedia untuk dijual – persediaan akhir

$$= \text{Rp } 6.450.000,00 - \text{Rp } 2.450.000,00$$

$$= \text{Rp } 4.000.000,00$$

2. LIFO

Nilai persediaan akhir sebanyak 500 unit terdiri dari:

1 Des	Persediaan awal	200 unit, @ Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
10 Des	Pembelian tunai	300 unit, @ Rp 4.500,00	Rp 1.350.000,00
Nilai Persediaan Akhir			Rp 2.150.000,00

Harga Pokok Penjualan

HPP = Barang tersedia untuk dijual – persediaan akhir

$$= \text{Rp } 6.450.000,00 - \text{Rp } 2.150.000,00 = \text{Rp } 4.300.000,00$$

3. Rata-rata Sederhana

$$\begin{aligned}
 \text{Biaya per unit} &= \frac{\text{total harga per unit pembelian}}{\text{frekuensi pembelian}} \\
 &= \frac{\text{Rp}4.000,00 + \text{Rp}4.500,00 + \text{Rp}4.750,00 + \text{Rp}5.000,00}{4} \\
 &= \frac{\text{Rp}18.250,00}{4} \\
 &= \text{Rp}4.562,50
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai persediaan akhir} &= \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit} \\
 &= (1400 - 900) \times \text{Rp}4.562,50 \\
 &= \text{Rp}2.281.250,00
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{HPP} &= \text{Barang tersedia untuk dijual} - \text{persediaan akhir} \\
 &= \text{Rp}6.450.000,00 - \text{Rp}2.281.250,00 \\
 &= \text{Rp}4.168.750,00
 \end{aligned}$$

4. Rata-rata Tertimbang

$$\begin{aligned}
 \text{Biaya per unit} &= \frac{\text{jumlah harga barang yang tersedia}}{\text{total unit}} \\
 &= \frac{\text{Rp}6.450.000,00}{1.400} \\
 &= \text{Rp}4.607,14
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai persediaan akhir} &= \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit} \\
 &= 500 \times \text{Rp}4.607,14 \\
 &= \text{Rp}2.303.571,43
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Harga pokok penjualan} &= \text{total unit yang dijual} \times \text{biaya per unit} \\
 &= 900 \times \text{Rp}4.607,14 \\
 &= \text{Rp}3.053.571,43
 \end{aligned}$$

5. Identifikasi Khusus

Nilai persediaan akhir sebanyak 500 unit terdiri dari:

10 Des	Pembelian tunai	100 unit, @ Rp 4.500,00	Rp 450.000,00
20 Des	Pembelian tunai	100 unit, @ Rp 4.750,00	Rp 475.000,00
30 Des	Pembelian tunai	300 unit, @ Rp 5.000,00	Rp 1.500.000,00
Nilai Persediaan Akhir			Rp 2.425.000,00

Harga Pokok Penjualan

$$\begin{aligned}\text{HPP} &= \text{Barang tersedia untuk dijual} - \text{persediaan akhir} \\ &= \text{Rp } 6.450.000,00 - \text{Rp } 2.425.000,00 \\ &= \text{Rp } 4.025.000,00\end{aligned}$$

E. PENILAIAN PERSEDIAAN PADA SISTEM PERPETUAL

Penilaian persediaan dalam sistem perpetual dilakukan setiap terjadinya transaksi yang mengakibatkan perubahan pada akun persediaan. Pada sistem ini diperlukannya kartu persediaan. Kartu persediaan tersebut digunakan untuk mencatat setiap perubahan akun persediaan. Perhatikan contoh soal berikut ini untuk memahami penilaian persediaan pada sistem perpetual.

Berikut ini adalah data yang terkait dengan persediaan, pembelian dan penjualan pada PT. Jaya Abadi pada bulan Desember 2015:

1 Des	Persediaan awal	200 unit, @ Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
10 Des	Pembelian tunai	500 unit, @ Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
15 Des	Penjualan tunai	500 unit, @ Rp 8.000,00	Rp 4.000.000,00
20 Des	Pembelian tunai	400 unit, @ Rp 4.750,00	Rp 1.900.000,00
25 Des	Penjualan tunai	400 unit, @ Rp 8.000,00	Rp 3.200.000,00
30 Des	Pembelian tunai	300 unit, @ Rp 5.000,00	Rp 1.500.000,00

Hitunglah nilai persediaan akhir dan harga pokok dengan asumsi menggunakan sistem pencatatan perpetual dengan metode:

1. FIFO
2. LIFO
3. Rata-rata Bergerak

Jawab:

1. FIFO

Ket: nominal dalam ribuan rupiah

Tgl	Ket	Keluar			Masuk			Saldo		
		Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga
1/12	Saldo							200	4	800
					500	4,5	2.250	200	4	800
								500	4,5	<u>2.250</u>
										3.050
		200	4	800				200	4,5	900
		300	4,5							
				<u>1.350</u>						
				2.150						
					400	4,75	1900	200	4,5	900
								400	4,75	<u>1.900</u>
										2.800
		200	4,5	900				200	4,75	950
		200	4,75	<u>950</u>						
				1.850						
					300	5	1.500	200	4,75	950
								300	5	<u>1.500</u>
										2.450

Jadi nilai persediaan 500 unit yaitu Rp2.450.000,00

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai HPP senilai} &= \text{Rp } 2.150.000,00 + \text{Rp } 1.850.000,00 \\
 &= \text{Rp } 4.000.000,00
 \end{aligned}$$

2. LIFO

Ket: nominal dalam ribuan rupiah

Tgl	Ket	Keluar			Masuk			Saldo		
		Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga
1/12	Saldo							200	4	800
					500	4,5	2.250	200	4	800
								500	4,5	<u>2.250</u>
										3.050
15/12	jual	500	4,5	2.250				200	4	800
					400	4,75	1900	200	4	800

Tgl	Ket	Keluar			Masuk			Saldo		
		Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga
								400	4,75	<u>1.900</u> 2.700
25/12	jual	400	4,75	1900				200	4	800
					300	5	1.500	200	4	800
								300	5	<u>1.500</u> 2.300

Jadi nilai persediaan 500 unit yaitu Rp2.300.000,00

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai HPP senilai} &= \text{Rp } 2.250.000,00 + \text{Rp } 1.900.000,00 \\
 &= \text{Rp } 4.150.000,00
 \end{aligned}$$

3. Rata-rata Bergerak

Ket: nominal dalam ribuan rupiah

Tgl	Ket	Keluar			Masuk			Saldo		
		Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga	Unit	Harga/ unit	Total harga
1/12	Saldo							200	4	800
					500	4,5	2.250	200	4	800
								<u>500</u>	<u>4,5</u>	<u>2.250</u>
								700	4,357	3.050
15/12	jual	500	4,357	2.179				200	4,357	871
					400	4,75	1900	200	4,357	871
								<u>400</u>	<u>4,75</u>	<u>1.900</u>
								600	4.618	2.771
25/12	jual	400	4,618	1.847				200	4.618	924
					300	5	1.500	200	4.618	924
								<u>300</u>	<u>5</u>	<u>1.500</u>
								500	4.848	2.424

Jadi nilai persediaan 500 unit yaitu Rp2.424.000,00

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai HPP senilai} &= \text{Rp } 2.179.000,00 + \text{Rp } 1.847.000,00 \\
 &= \text{Rp } 4.026.000,00
 \end{aligned}$$

Lampiran 5. Soal dan Jawaban Kuis

1. Berikut ini merupakan kegiatan yang dilakukan dalam perusahaan dagang, kecuali...
 - a. Menjual barang dagangan yang dibeli.
 - b. Menjual barang yang telah selesai diproduksi.
 - c. Membeli barang tanpa diolah lebih lanjut.
 - d. Menyimpan persediaan barang untuk dijual.
 - e. Menjual barang konsinyasi.

Jawaban:

- b. Menjual barang yang telah selesai diproduksi. Kegiatan tersebut termasuk ke dalam kegiatan perusahaan manufaktur.
2. Berikut ini yang bukan merupakan persediaan barang dagang adalah...
 - a. Barang konsinyasi yang belum terjual.
 - b. Barang yang dibeli dan disimpan untuk dijual kembali.
 - c. Barang yang dijual untuk kegiatan produksi.
 - d. Barang jadi yang disimpan untuk dijual kembali.
 - e. Barang yang dijual tanpa mengalami pengolahan terlebih dahulu.

Jawaban:

- d. Barang jadi yang disimpan untuk dijual kembali. Barang jadi merupakan barang yang telah melewati proses produksi terlebih dahulu.
3. Berikut ini bukan merupakan ciri – ciri dari sistem pencatatan periodik yaitu...
 - a. Melakukan perhitungan fisik setiap akhir periode.
 - b. Menjurnal setiap pembelian persediaan pada akun pembelian.
 - c. Membuat jurnal penyesuaian sesilih persediaan pada akhir periode.
 - d. Menghitung harga pokok penjualan di akhir periode.
 - e. Retur pembelian dicatat secara langsung pada akun retur pembelian.

Jawaban:

- c. Membuat jurnal penyesuaian sesilih persediaan pada akhir periode. Selisih persediaan diketahui apabila adanya perbedaan antara pencatatan dengan perhitungan fisik. Jadi penyesuaian ini dapat dilakukan pada sistem pencatatan perpetual.
4. Berikut ini bukan merupakan ciri – ciri dari sistem pencatatan perpetual yaitu...
 - a. Jumlah kredit akun persediaan menunjukkan harga pokok barang yang dijual.
 - b. Penjualan barang dagangan langsung menjurnal harga pokok penjualannya.
 - c. Memerlukan perhitungan fisik akhir periode.
 - d. Menjurnal perubahan akun persediaan secara langsung.

- e. Mendebet akun persediaan pada saat pembelian persediaan.

Jawaban:

- a. Jumlah kredit akun persediaan menunjukkan harga pokok barang yang dijual. Jumlah kredit akun persediaan tidak sepenuhnya menunjukkan harga pokok barang yang dijual, karena retur pembelian juga dicatat dengan mengkredit akun persediaan.
5. Apabila perusahaan menggunakan metode penilaian persediaan dengan metode FIFO maka barang dagangan yang akan keluar pertama dari gudang yaitu ...
- a. Barang yang dibeli pertama.
 - b. Barang yang dibeli terakhir.
 - c. Barang yang mendekati kadaluarsa.
 - d. Barang yang tidak tahan lama.
 - e. Barang yang paling banyak di gudang.

Jawaban:

- a. Barang yang dibeli pertama. FIFO yaitu barang yang **dibeli pertama** akan dijual pertama.
6. Apabila perusahaan menggunakan metode penilaian persediaan dengan metode LIFO maka barang dagangan yang akan keluar pertama dari gudang yaitu...
- a. Barang yang dibeli pertama.
 - b. Barang yang dibeli terakhir.
 - c. Barang yang mendekati kadaluarsa.
 - d. Barang yang tidak tahan lama.
 - e. Barang yang paling banyak di gudang.

Jawaban:

- b. Barang yang dibeli terakhir. LIFO yaitu barang yang **dibeli terakhir** akan dijual pertama.
7. Metode yang digunakan dalam pencatatan persediaan barang dagangan adalah metode fisik dan perpetual. Dalam metode perpetual, jika terjadi pembelian barang dagangan maka akan dicatat dalam rekening...
- a. Persediaan barang dagangan.
 - b. Pembelian.
 - c. Nama barang yang dibeli.
 - d. Bahan baku.
 - e. Bahan habis pakai.

Jawaban:

- a. Persediaan barang dagangan.

8. Berikut ini alasan larangan penggunaan LIFO dalam IFRS, kecuali
- Penggunaan LIFO tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
 - Barang yang disimpan terlalu lama akan kadaluarsa.
 - Nilai barang tidak akan relevan dengan nilai pasar.
 - Menyebabkan perbedaan laba yang signifikan.
 - Menyebabkan pajak yang dihaliskan terlalu kecil

Jawaban:

- Barang yang disimpan terlalu lama akan kadaluarsa.
9. Dalam sistem perpetual, transaksi yang berkaitan dengan mutasi persediaan akan dicatat secara langsung dalam akun persediaan. Berikut ini pernyataan terkait sistem tersebut kecuali...
- Pembelian dicatat secara langsung dalam akun persediaan barang dagangan.
 - Nilai persediaan diketahui setiap waktu.
 - Pengembalian barang cacat yang dibeli akan dicatat ke retur pembelian.
 - Harga pokok penjualan dicatat saat terjadi penjualan.
 - Diperlukan perhitungan fisik untuk mengetahui saldo persediaan yang sebenarnya.

Jawaban:

- Pengembalian barang cacat yang dibeli akan dicatat ke retur pembelian. Pengembalian barang dagangan yang telah dibeli akan dicatat secara langsung ke dalam akun persediaan barang dagangan,
10. PT. Jaya Karya membeli barang dagangan sebesar Rp 3.250.000,00, termin 2/10, n/30. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem pencatatan periodik!

- | | | |
|-----------------------------------|-----------------|-----------------|
| a. Pembelian (D) | Rp 3.250.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 3.250.000,00 |
| b. Pembelian (D) | Rp 3.250.000,00 | |
| Utang Dagang (K) | | Rp 3.250.000,00 |
| c. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 3.250.000,00 |
| d. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 | |
| Utang Dagang (K) | | Rp 3.250.000,00 |
| e. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 | |
| Piutang Dagang (K) | | Rp 3.250.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|------------------|-----------------|-----------------|
| b. Pembelian (D) | Rp 3.250.000,00 | |
| Utang Dagang (K) | | Rp 3.250.000,00 |

11. PT. Jaya Karya membeli barang dagangan sebesar Rp 3.250.000,00, termin 2/10, n/30. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem pencatatan perpetual!

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| a. Pembelian (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.250.000,00 |
| b. Pembelian (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Utang Dagang (K) | Rp 3.250.000,00 |
| c. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.250.000,00 |
| d. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Utang Dagang (K) | Rp 3.250.000,00 |
| e. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Piutang Dagang (K) | Rp 3.250.000,00 |

Jawaban:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| d. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Utang Dagang (K) | Rp 3.250.000,00 |

12. PT. Mekar Jaya membeli barang dagangan sebesar Rp 9.500.000,00 secara tunai dengan potongan 2%. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem pencatatan perpetual!

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| a. Pembelian (D) | Rp 9.500.000,00 |
| Potongan Pembelian (K) | Rp 190.000,00 |
| Kas (K) | Rp 9.310.000,00 |
| b. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 9.500.000,00 |
| Potongan Pembelian (K) | Rp 190.000,00 |
| Kas (K) | Rp 9.310.000,00 |
| c. Pembelian (D) | Rp 9.500.000,00 |
| Kas (K) | Rp 9.500.000,00 |
| d. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 9.500.000,00 |
| Kas (K) | Rp 9.500.000,00 |
| e. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 9.310.000,00 |
| Kas (K) | Rp 9.310.000,00 |

Jawaban:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| e. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 9.310.000,00 |
| Kas (K) | Rp 9.310.000,00 |

Persediaan barang dagangan dicatat senilai pembelian bersih, karena potongan pembelian akan mengurangi nilai persediaan barang dagangan.

Perhitungan:

- | | |
|---|----------------------|
| Pembelian | Rp 9.500.000,00 |
| Potongan Pembelian (2% x Rp 9.500.000,00) | <u>Rp 190.000,00</u> |
| Pembelian Bersih | Rp 9.310.000,00 |

13. PT. Mekar Jaya membeli barang dagangan sebesar Rp 9.500.000,00 secara tunai dengan potongan 2%. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem pencatatan periodik!

- | | | |
|-----------------------------------|-----------------|-----------------|
| a. Pembelian (D) | Rp 9.500.000,00 | |
| Potongan Pembelian (K) | | Rp 190.000,00 |
| Kas (K) | | Rp 9.310.000,00 |
| b. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 9.500.000,00 | |
| Potongan Pembelian (K) | | Rp 190.000,00 |
| Kas (K) | | Rp 9.310.000,00 |
| c. Pembelian (D) | Rp 9.500.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 9.500.000,00 |
| d. Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 9.500.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 9.500.000,00 |
| e. Pembelian (D) | Rp 9.310.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 9.310.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|--------------------|-----------------|-----------------|
| a. Pembelian | Rp 9.500.000,00 | |
| Potongan Pembelian | | Rp 190.000,00 |
| Kas | | Rp 9.310.000,00 |

Perhitungan:

Pembelian	Rp 9.500.000,00
Potongan Pembelian (2% x Rp 9.500.000,00)	<u>Rp 190.000,00</u>
Pembelian Bersih	Rp 9.310.000,00

14. Setelah dilakukan pengecekan terhadap barang yang dibeli secara kredit, terdapat barang yang tidak sesuai dengan pesanan sebesar Rp 750.000,00 dan dikembalikan ke penjual. Buatlah jurnal yang diperlukan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik.

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |
| b. Kas (D) | Rp 750.000,00 | |
| Retur pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |
| c. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Retur Pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |
| d. Retur Pembelian (D) | Rp 750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 750.000,00 |
| e. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 750.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|---------------------|---------------|---------------|
| c. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Retur Pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |

15. Setelah dilakukan pengecekan terhadap barang yang dibeli secara kredit, terdapat barang yang tidak sesuai dengan pesanan sebesar Rp 750.000,00 dan dikembalikan ke penjual. Buatlah jurnal yang diperlukan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual.

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |
| b. Kas (D) | Rp 750.000,00 | |
| Retur pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |
| c. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Retur Pembelian (K) | | Rp 750.000,00 |
| d. Retur Pembelian (D) | Rp 750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 750.000,00 |
| e. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 750.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------------|
| e. Utang Dagang (D) | Rp 750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 750.000,00 |

16. Terdapat barang cacat atas pembelian tunai senilai Rp 500.000,00 dan dikembalikan ke penjual. Buatlah jurnal yang diperlukan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual.

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------------|
| a. Kas (D) | Rp 500.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 500.000,00 |
| b. Kas (D) | Rp 500.000,00 | |
| Retur Pembelian (K) | | Rp 500.000,00 |
| c. Kas (D) | Rp 500.000,00 | |
| Pembelian (K) | | Rp 500.000,00 |
| d. Retur Pembelian (D) | Rp 500.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 500.000,00 |
| e. Pembelian (D) | Rp 500.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 500.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------------|
| a. Kas (D) | Rp 500.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 500.000,00 |

17. Terdapat barang cacat atas pembelian tunai senilai Rp 500.000,00 dan dikembalikan ke penjual. Buatlah jurnal yang diperlukan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik.

- | | | |
|--------------------------------|---------------|---------------|
| a. Kas (D) | Rp 500.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 500.000,00 |
| b. Kas (D) | Rp 500.000,00 | |
| Retur Pembelian (K) | | Rp 500.000,00 |

- c. Kas (D) Rp 500.000,00
Pembelian (K) Rp 500.000,00
 - d. Retur Pembelian (D) Rp 500.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 500.000,00
 - e. Pembelian (D) Rp 500.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 500.000,00
- Jawaban:
- b. Kas (D) Rp 500.000,00
Retur Pembelian (K) Rp 500.000,00

18. Dibayar Biaya angkut pembelian atas pembelian barang dagangan secara kredit sebesar Rp 450.000,00. Buatlah jurnal jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual.

- a. Biaya Angkut pembelian (D) Rp 450.000,00
Kas (K) Rp 450.000,00
- b. Biaya angkut Pembelian (D) Rp 450.000,00
Utang Dagang (K) Rp 450.000,00
- c. Persediaan Barang Dagangan (D) Rp 450.000,00
Kas (K) Rp 450.000,00
- d. Persediaan Barang Dagangan (D) Rp 450.000,00
Utang Dagang (K) Rp 450.000,00
- e. Utang Dagang (D) Rp 450.000,00
Biaya Angkut Pembelian (D) Rp 450.000,00
Kas (K) Rp 450.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 450.000,00

Jawaban:

- c. Persediaan Barang Dagangan (D) Rp 450.000,00
Kas (K) Rp 450.000,00

19. Dibayar Biaya angkut atas pembelian barang dagangan Rp 450.000,00. Buatlah jurnal jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik.

- a. Biaya Angkut pembelian (D) Rp 450.000,00
Kas (K) Rp 450.000,00
- b. Biaya angkut Pembelian (D) Rp 450.000,00
Utang Dagang (K) Rp 450.000,00
- c. Persediaan Barang Dagangan (D) Rp 450.000,00
Kas (K) Rp 450.000,00
- d. Persediaan Barang Dagangan (D) Rp 450.000,00
Utang Dagang (K) Rp 450.000,00

- | | |
|--------------------------------|---------------|
| e. Utang Dagang (D) | Rp 450.000,00 |
| Biaya Angkut Pembelian (D) | Rp 450.000,00 |
| Kas (K) | Rp 450.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | Rp 450.000,00 |

Jawaban:

- | | |
|-------------------------------|---------------|
| a. Biaya Angkut pembelian (D) | Rp 450.000,00 |
| Kas (K) | Rp 450.000,00 |

20. PT. Jaya Karya membayar utang pada periode diskon atas pembelian barang dagangan sebesar Rp 3.250.000,00, termin 2/10, n/30. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem pencatatan periodik.

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Potongan Pembelian (K) | Rp 65.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.185.000,00 |
| b. Utang Dagang (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | Rp 65.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.185.000,00 |
| c. Utang Dagang (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.250.000,00 |
| d. Utang Dagang (D) | Rp 3.185.000,00 |
| Potongan Pembelian (D) | Rp 65.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.250.000,00 |
| e. Utang Dagang (D) | Rp 3.185.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 65.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.250.000,00 |

Jawaban:

- | | |
|------------------------|-----------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Potongan Pembelian (K) | Rp 65.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.185.000,00 |

Perhitungan:

Utang Dagang	Rp 3.250.000,00
Potongan (2% x Rp 3.250.000,00)	<u>Rp 65.000,00</u>
Kas yang dibayarkan	Rp 3.185.000,00

21. PT. Jaya Karya membayar utang pada periode diskon atas pembelian barang dagangan sebesar Rp 3.250.000,00, termin 2/10, n/30. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem pencatatan perpetual.

- | | |
|------------------------|-----------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 3.250.000,00 |
| Potongan Pembelian (K) | Rp 65.000,00 |
| Kas (K) | Rp 3.185.000,00 |

- b. Utang Dagang (D) Rp 3.250.000,00
 Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 65.000,00
 Kas (K) Rp 3.185.000,00
- c. Utang Dagang (D) Rp 3.250.000,00
 Kas (K) Rp 3.250.000,00
- d. Utang Dagang (D) Rp 3.185.000,00
 Potongan Pembelian (D) Rp 65.000,00
 Kas (K) Rp 3.250.000,00
- e. Utang Dagang (D) Rp 3.185.000,00
 Persediaan Barang Dagangan (D) Rp 65.000,00
 Kas (K) Rp 3.250.000,00

Jawaban:

- b. Utang Dagang (D) Rp 3.250.000,00
 Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 65.000,00
 Kas (K) Rp 3.185.000,00

Perhitungan:

- Utang Dagang Rp 3.250.000,00
 Potongan (2% x Rp 3.250.000,00) Rp 65.000,00
 Kas yang dibayarkan Rp 3.185.000,00

22. Pada tanggal 20 januari PT. Abadi Jaya membayar utang dagang atas pembelian barang dagangan tanggal 5 januari senilai Rp 12.000.000,00 dengan termin 2/10, n/30. Buatlah jurnal yang diperlukan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik.

- a. Utang Dagang (D) Rp 12.000.000,00
 Kas (K) Rp 12.000.000,00
- b. Utang Dagang (D) Rp 12.000.000,00
 Potongan Pembelian (K) Rp 240.000,00
 Kas (K) Rp 11.760.000,00
- c. Kas (D) Rp 11.760.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp 11.760.000,00
- d. Utang Dagang (D) Rp 12.000.000,00
 Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 240.000,00
 Kas (K) Rp 11.760.000,00
- e. Utang Dagang (D) Rp 11.760.000,00
 Kas (K) Rp 11.760.000,00

Jawaban:

- a. Utang Dagang (D) Rp 12.000.000,00
 Kas (K) Rp 12.000.000,00

23. Pada tanggal 20 januari PT. Abadi Jaya membayar utang dagang atas pembelian barang dagangan tanggal 5 januari senilai Rp 12.000.000,00

dengan termin 2/10, n/30. Buatlah jurnal yang diperlukan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual.

- | | | |
|--------------------------------|------------------|------------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 12.000.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 12.000.000,00 |
| b. Utang Dagang (D) | Rp 12.000.000,00 | |
| Potongan Pembelian (K) | | Rp 240.000,00 |
| Kas (K) | | Rp 11.760.000,00 |
| c. Kas (D) | Rp 11.760.000,00 | |
| Piutang Dagang (K) | | Rp 11.760.000,00 |
| d. Utang Dagang (D) | Rp 12.000.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 240.000,00 |
| Kas (K) | | Rp 11.760.000,00 |
| e. Utang Dagang (D) | Rp 11.760.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 11.760.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|---------------------|------------------|------------------|
| a. Utang Dagang (D) | Rp 12.000.000,00 | |
| Kas (K) | | Rp 12.000.000,00 |

24. PT. Mekar Jaya menjual barang dagangan senilai Rp 4.500.000,00 termin 2/5, n/60 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp 3.750.000,00. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem periodik.

- | | | |
|--------------------------------|-----------------|-----------------|
| a. Penjualan (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| Piutang Dagang (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| b. Piutang Dagang (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| Penjualan (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| c. Piutang Dagang (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 3.750.000,00 |
| d. Piutang Dagang (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| Penjualan (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan | | Rp 3.750.000,00 |
| e. Piutang Dagang (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| Penjualan (K) | | Rp 3.750.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 4.500.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|-----------------------|-----------------|-----------------|
| b. Piutang Dagang (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| Penjualan (K) | | Rp 4.500.000,00 |

25. PT. Mekar Jaya menjual barang dagangan senilai Rp 4.500.000,00 termin 2/5, n/60 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp 3.750.000,00. Buatlah jurnal yang diperlukan jika menggunakan sistem perpetual.

- | | | | |
|----|--------------------------------|-----------------|-----------------|
| a. | Penjualan (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| | Piutang Dagang (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| b. | Piutang Dagang (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| | Penjualan (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| c. | Piutang Dagang (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 3.750.000,00 |
| d. | Piutang Dagang (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| | Penjualan (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| | Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 3.750.000,00 |
| e. | Piutang Dagang (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| | Penjualan (K) | | Rp 3.750.000,00 |
| | Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 4.500.000,00 |

Jawaban:

- | | | | |
|----|--------------------------------|-----------------|-----------------|
| d. | Piutang Dagang (D) | Rp 4.500.000,00 | |
| | Penjualan (K) | | Rp 4.500.000,00 |
| | Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 3.750.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 3.750.000,00 |

26. Dijual barang dagangan secara tunai senilai Rp 5.525.000,00 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp 4.000.000,00. Buatlah jurnal untuk mencatat transaksi tersebut dengan sistem pencatatan perpetual.

- | | | | |
|----|--------------------------------|-----------------|-----------------|
| a. | Kas (D) | Rp 5.525.000,00 | |
| | Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 4.000.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 4.000.000,00 |
| | Penjualan (K) | | Rp 5.525.000,00 |
| b. | Kas (D) | Rp 4.000.000,00 | |
| | Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 5.525.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 5.525.000,00 |
| | Penjualan (K) | | Rp 4.000.000,00 |
| c. | Kas (D) | Rp 5.525.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 4.000.000,00 | |
| | Harga Pokok Penjualan (K) | | Rp 4.000.000,00 |
| | Penjualan (K) | | Rp 5.525.000,00 |
| d. | Kas (D) | Rp 5.525.000,00 | |
| | Penjualan (K) | | Rp 5.525.000,00 |

- | | |
|---------------|-----------------|
| e. Kas (D) | Rp 4.000.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 4.000.000,00 |

Jawaban:

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| a. Kas (D) | Rp 5.525.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 4.000.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | Rp 4.000.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 5.525.000,00 |

27. Dijual barang dagangan secara tunai senilai Rp 5.525.000,00 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp 4.000.000,00. Buatlah jurnal untuk mencatat transaksi tersebut dengan sistem pencatatan periodik.

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| a. Kas (D) | Rp 5.525.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 4.000.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | Rp 4.000.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 5.525.000,00 |
| b. Kas (D) | Rp 4.000.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 5.525.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (K) | Rp 5.525.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 4.000.000,00 |
| c. Kas (D) | Rp 5.525.000,00 |
| Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 4.000.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (K) | Rp 4.000.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 5.525.000,00 |
| d. Kas (D) | Rp 5.525.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 5.525.000,00 |
| e. Kas (D) | Rp 4.000.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 4.000.000,00 |

Jawaban:

- | | |
|---------------|-----------------|
| d. Kas (D) | Rp 5.525.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp 5.525.000,00 |

28. Menerima retur atas penjualan kredit senilai Rp 500.000,00 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp 400.000,00. Buatlah jurnal yang diperlukan menggunakan sistem periodik.

- | | |
|--------------------------------|---------------|
| a. Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 |
| Piutang dagang (K) | Rp 500.000,00 |
| b. Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 |
| Utang Dagang (K) | Rp 500.000,00 |
| c. Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 |
| Persediaan barang dagangan (D) | Rp 400.000,00 |
| Harga pokok penjualan (K) | Rp 400.000,00 |
| Piutang dagang (K) | Rp 500.000,00 |

- | | | | |
|----|--------------------------------|---------------|---------------|
| d. | Retur penjualan (D) | Rp 400.000,00 | |
| | Persediaan barang dagangan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Harga pokok penjualan (K) | | Rp 400.000,00 |
| | Utang dagang (K) | | Rp 500.000,00 |
| e. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Harga pokok penjualan (D) | Rp 400.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 400.000,00 |
| | Kas (K) | | Rp 500.000,00 |

Jawaban:

- | | | | |
|----|---------------------|---------------|---------------|
| a. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Piutang dagang (K) | | Rp 500.000,00 |

29. Menerima retur atas penjualan kredit senilai Rp 500.000,00 dengan harga pokok penjualan sebesar Rp 400.000,00. Buatlah jurnal yang diperlukan menggunakan sistem perpetual.

- | | | | |
|----|--------------------------------|---------------|---------------|
| a. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Piutang dagang (K) | | Rp 500.000,00 |
| b. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Utang Dagang (K) | | Rp 500.000,00 |
| c. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Persediaan barang dagangan (D) | Rp 400.000,00 | |
| | Harga pokok penjualan (K) | | Rp 400.000,00 |
| | Piutang dagang (K) | | Rp 500.000,00 |
| d. | Retur penjualan (D) | Rp 400.000,00 | |
| | Persediaan barang dagangan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Harga pokok penjualan (K) | | Rp 400.000,00 |
| | Utang dagang (K) | | Rp 500.000,00 |
| e. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Harga pokok penjualan (D) | Rp 400.000,00 | |
| | Persediaan Barang Dagangan (K) | | Rp 400.000,00 |
| | Kas (K) | | Rp 500.000,00 |

Jawaban:

- | | | | |
|----|--------------------------------|---------------|---------------|
| c. | Retur penjualan (D) | Rp 500.000,00 | |
| | Persediaan barang dagangan (D) | Rp 400.000,00 | |
| | Harga pokok penjualan (K) | | Rp 400.000,00 |
| | Piutang dagang (K) | | Rp 500.000,00 |

30. PT. Medika Permai menerima pelunasan piutang Toko Citra Medika sebesar Rp 7.500.000,00 dengan potongan 2%. Buatlah jurnal yang diperlukan dengan sistem pencatatan periodik.

- | | | |
|----|--------------------------------|-----------------|
| a. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Potongan penjualan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Utang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |
| b. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |
| c. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Harga Pokok Penjualan (K) | Rp 150.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.350.000,00 |
| d. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Potongan penjualan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |
| e. | Kas (D) | Rp 7.500.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |

Jawaban:

- | | | |
|----|------------------------|-----------------|
| d. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Potongan penjualan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |

Perhitungan:

Piutang dagang	Rp 7.500.000,00
Potongan (2% x Rp 7.500.000,00)	<u>Rp 150.000,00</u>
Kas yang diterima	Rp 7.350.000,00

31. PT. Medika Permai menerima pelunasan piutang Toko Citra Medika sebesar Rp 7.500.000,00 dengan potongan 2%. Buatlah jurnal yang diperlukan dengan sistem pencatatan perpetual.

- | | | |
|----|--------------------------------|-----------------|
| a. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Potongan penjualan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Utang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |
| b. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.500.000,00 |
| c. | Kas (D) | Rp 7.350.000,00 |
| | Persediaan Barang Dagangan (D) | Rp 150.000,00 |
| | Harga Pokok Penjualan (K) | Rp 150.000,00 |
| | Piutang Dagang (K) | Rp 7.350.000,00 |

d. Kas (D)	Rp 7.350.000,00
Potongan penjualan (D)	Rp 150.000,00
Piutang Dagang (K)	Rp 7.500.000,00
e. Kas (D)	Rp 7.500.000,00
Piutang Dagang (K)	Rp 7.500.000,00

Jawaban:

d. Kas (D)	Rp 7.350.000,00
Potongan penjualan (D)	Rp 150.000,00
Piutang Dagang (K)	Rp 7.500.000,00

Perhitungan:

Piutang dagang	Rp 7.500.000,00
Potongan (2% x Rp 7.500.000,00)	<u>Rp 150.000,00</u>
Kas yang diterima	Rp 7.350.000,00

32. Berikut ini data UD Nusa Indah pada 31 Maret 2016:

Persediaan awal	Rp 12.100.000,00
Pembelian	Rp 192.400.000,00
Retur pembelian	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian	Rp 12.750.000,00
Biaya angkut pembelian	Rp 12.500.000,00
Persediaan akhir	Rp 15.550.000,00

Jurnal yang dibutuhkan untuk menyesuaikan persediaan akhir periode pada sistem periodik yaitu:

a. Persediaan (D)	Rp 15.550.000,00
Pembelian (D)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (D)	Rp 12.500.000,00
Retur pembelian (K)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (K)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (K)	Rp 184.200.000,00
b. Persediaan (D)	Rp 15.550.000,00
Retur pembelian (D)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (D)	Rp 179.200.000,00
Persediaan (K)	Rp 12.100.000,00
Pembelian (K)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (K)	Rp 12.500.000,00
c. Persediaan (D)	Rp 12.100.000,00
Retur pembelian (D)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (D)	Rp 196.650.000,00

Persediaan (K)	Rp 15.550.000,00
Pembelian (K)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (K)	Rp 12.500.000,00
d. Persediaan (D)	Rp 15.550.000,00
Retur pembelian (D)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (D)	Rp 180.700.000,00
Persediaan (K)	Rp 12.100.000,00
Pembelian (K)	Rp 192.400.000,00

e. Tidak dijurnal

Jawaban

b. Persediaan (D)	Rp 15.550.000,00
Retur pembelian (D)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (D)	Rp 179.200.000,00
Persediaan (K)	Rp 12.100.000,00
Pembelian (K)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (K)	Rp 12.500.000,00

33. Berdasarkan data soal nomor 33 buatlah jurnal yang dibutuhkan untuk menyesuaikan persediaan akhir periode pada sistem perpetual yaitu:

a. Persediaan (D)	Rp 15.550.000,00
Pembelian (D)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (D)	Rp 12.500.000,00
Retur pembelian (K)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (K)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (K)	Rp 184.200.000,00
b. Persediaan (D)	Rp 15.550.000,00
Retur pembelian (D)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (D)	Rp 179.200.000,00
Persediaan (K)	Rp 12.100.000,00
Pembelian (K)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (K)	Rp 12.500.000,00
c. Persediaan (D)	Rp 12.100.000,00
Retur pembelian (D)	Rp 9.500.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 12.750.000,00
Harga Pokok Pembelian (D)	Rp 196.650.000,00
Persediaan (K)	Rp 15.550.000,00
Pembelian (K)	Rp 192.400.000,00
Biaya angkut pembelian (K)	Rp 12.500.000,00

- | | |
|---------------------------|-------------------|
| d. Persediaan (D) | Rp 15.550.000,00 |
| Retur pembelian (D) | Rp 9.500.000,00 |
| Potongan pembelian (D) | Rp 12.750.000,00 |
| Harga Pokok Pembelian (D) | Rp 180.700.000,00 |
| Persediaan (K) | Rp 12.100.000,00 |
| Pembelian (K) | Rp 192.400.000,00 |
- e. Tidak dijurnal
- Jawaban
- e. Tidak dijurnal

34. Berikut ini terkait persediaan pada Toko Elka pada 31 Desember 2015:

Persediaan awal	Rp 2.450.000,00
Pembelian	Rp 14.650.000,00
Potongan pembelian	Rp 1.500.000,00
Persediaan akhir	Rp 2.950.000,00

Jurnal yang dibutuhkan untuk menyesuaikan persediaan akhir periode pada sistem periodik yaitu:

- | | |
|---------------------------|------------------|
| a. Persediaan (D) | Rp 2.950.000,00 |
| Potongan pembelian (D) | Rp 1.500.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 12.650.000,00 |
| Persediaan (K) | Rp 2.450.000,00 |
| Pembelian (K) | Rp 14.650.000,00 |
- | | |
|---------------------------|------------------|
| b. Persediaan (D) | Rp 2.450.000,00 |
| Potongan pembelian (D) | Rp 1.500.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 12.650.000,00 |
| Persediaan (K) | Rp 2.950.000,00 |
| Pembelian (K) | Rp 14.650.000,00 |
- | | |
|---------------------------|------------------|
| c. Persediaan (D) | Rp 2.450.000,00 |
| Potongan pembelian (D) | Rp 1.500.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 13.650.000,00 |
| Persediaan (K) | Rp 2.950.000,00 |
| Pembelian (K) | Rp 14.650.000,00 |
- | | |
|---------------------------|------------------|
| d. Persediaan (D) | Rp 2.950.000,00 |
| Potongan pembelian (D) | Rp 1.500.000,00 |
| Harga Pokok Penjualan (D) | Rp 13.650.000,00 |
| Persediaan (K) | Rp 2.450.000,00 |
| Pembelian (K) | Rp 14.650.000,00 |
- e. Tidak Dijurnal

Jawaban:

a. Persediaan (D)	Rp 2.950.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 1.500.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 12.650.000,00
Persediaan (K)	Rp 2.450.000,00
Pembelian (K)	Rp 14.650.000,00

35. Berdasarkan data soal nomor 36 buatlah jurnal yang dibutuhkan untuk menyesuaikan persediaan akhir periode pada sistem perpetual yaitu:

a. Persediaan (D)	Rp 2.950.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 1.500.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 12.650.000,00
Persediaan (K)	Rp 2.450.000,00
Pembelian (K)	Rp 14.650.000,00
b. Persediaan (D)	Rp 2.450.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 1.500.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 12.650.000,00
Persediaan (K)	Rp 2.950.000,00
Pembelian (K)	Rp 14.650.000,00
c. Persediaan (D)	Rp 2.450.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 1.500.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 13.650.000,00
Persediaan (K)	Rp 2.950.000,00
Pembelian (K)	Rp 14.650.000,00
d. Persediaan (D)	Rp 2.950.000,00
Potongan pembelian (D)	Rp 1.500.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 13.650.000,00
Persediaan (K)	Rp 2.450.000,00
Pembelian (K)	Rp 14.650.000,00
e. Tidak Dijurnal	

Jawaban:

e. Tidak dijurnal.

36. UD Makmur menggunakan sistem pencatatan periodik. Berikut ini data UD Makmur pada bulan Desember 2015:

2 Des	Jual	400 @Rp 8.000,00
5 Des	Beli	500 @Rp 4.500,00
7 Des	Beli	200 @Rp 4.000,00
15 Des	Jual	500 @Rp 8.000,00
20 Des	Beli	300 @Rp 4.750,00
25 Des	Jual	350 @Rp 8.000,00
30 Des	Beli	100 @Rp 5.000,00

Diketahui persediaan awalnya sebanyak 450 unit @Rp3.900,00.

Berdasarkan data tersebut, nilai HPP jika menggunakan metode penilaian persediaan FIFO adalah...

- a. Rp 5.401.000,00
- b. Rp 5.280.000,00
- c. Rp 5.820.000,00
- d. Rp 5.560.000,00
- e. Rp 5.650.000,00

Jawaban:

- b. Rp 5.280.000,00

Perhitungan Nilai HPP dengan Metode FIFO:

Saldo Awal		450 @Rp 3.900,00	Rp 1.755.000,00
5 Des	Beli	500 @Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
7 Des	Beli	200 @Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
20 Des	Beli	100 @Rp 4.750,00	<u>Rp 475.000,00</u>
Total			Rp 5.280.000,00

37. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai persediaan akhir jika menggunakan metode penilaian persediaan FIFO adalah...

- a. Rp 1.170.000,00
- b. Rp 1.329.000,00
- c. Rp 1.450.000,00
- d. Rp 1.540.000,00
- e. Rp 1.710.000,00

Jawaban:

- c. Rp 1.450.000,00

Perhitungan nilai persediaan akhir dengan Metode FIFO:

20 Des	Beli	200 @Rp 4.750,00	Rp 950.000,00
30 Des	Beli	100 @Rp 5.000,00	<u>Rp 500.000,00</u>
Total			Rp 1.450.000,00

38. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai HPP jika menggunakan metode penilaian persediaan LIFO adalah...

- a. Rp 5.401.000,00
- b. Rp 5.280.000,00
- c. Rp 5.820.000,00
- d. Rp 5.560.000,00
- e. Rp 5.650.000,00

Jawaban:

- d. Rp 5.560.000,00

Perhitungan nilai HPP dengan Metode LIFO:

30 Des	Beli	100 @Rp 5.000,00	RP 500.000,00
20 Des	Beli	300 @Rp 4.750,00	Rp 1.425.000,00
7 Des	Beli	200 @Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
5 Des	Beli	500 @Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
Saldo Awal		150 @Rp 3.900,00	<u>Rp 585.000,00</u>
Total			Rp 5.560.000,00

39. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai persediaan akhir jika menggunakan metode penilaian persediaan LIFO adalah...

- Rp 1.170.000,00
- Rp 1.329.000,00
- Rp 1.450.000,00
- Rp 1.540.000,00
- Rp 1.710.000,00

Jawaban:

- Rp 1.450.000,00

Perhitungan nilai persediaan akhir dengan Metode LIFO:

Saldo Awal	300 @Rp 3.900,00	<u>Rp 1.170.000,00</u>
Total		Rp 1.170.000,00

40. Berdasarkan data soal nomor 36, biaya per unit jika menggunakan metode penilaian persediaan rata-rata sederhana adalah...

- Rp 4.341,94
- Rp 4.431,94
- Rp 4.430,94
- Rp 4.430,00
- Rp 4.340,00

Jawaban:

- Rp 4.430,00

Perhitungan:

Barang Tersedia untuk dijual

	Unit	Harga/unit	Total harga
Saldo Awal	450	Rp 3.900,00	Rp 1.755.000,00
5 Des Beli	500	Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
7 Des Beli	200	Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
20 Des Beli	300	Rp 4.750,00	Rp 1.425.000,00
30 Des Beli	<u>100</u>	<u>Rp 5.000,00</u>	<u>Rp 500.000,00</u>
Total	1.550	Rp 22.150,00	Rp 6.730.000,00

Penjualan

2 Des	jual	400	Rp 8.000,00	Rp 3.200.000,00
15 Des	Jual	500	Rp 8.000,00	Rp 4.000.000,00
25 Des	jual	<u>350</u>	Rp 8.000,00	<u>Rp 2.800.000,00</u>
Total		1.250		Rp 10.000.000,00

Jumlah saldo akhir = Barang tersedia untuk dijual – barang yang dijual
 = 1.550 – 1.250
 = 300

$$\begin{aligned}\text{Biaya per unit} &= \frac{\text{total harga per unit pembelian}}{\text{frekuensi pembelian}} \\ &= \frac{\text{Rp}22.150}{5} \\ &= \text{Rp } 4.430,00\end{aligned}$$

41. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai HPP jika menggunakan metode penilaian persediaan rata – rata sederhana adalah...

- Rp 5.041.000,00
- Rp 5.401.000,00
- Rp 5.427.419,35
- Rp 5. 247.419,35
- Rp 5. 427.149,35

Jawaban:

- Rp 5.401.000,00

Perhitungan:

$$\begin{aligned}\text{Nilai persediaan akhir} &= \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit} \\ &= 300 \times \text{Rp } 4.430,00 \\ &= \text{Rp } 1.329.000,00\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{HPP} &= \text{Barang tersedia untuk dijual} - \text{persediaan akhir} \\ &= \text{Rp } 6.730.000,00 - \text{Rp } 4.430,00 \\ &= \text{Rp } 5.401.000,00\end{aligned}$$

42. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai persediaan akhir jika menggunakan metode penilaian persediaan rata-rata sederhana adalah...

- Rp 1.239.000,00
- Rp 1.329.000,00
- Rp 1.302.580,65
- Rp 1.203.580,65
- Rp 1.302.850,65

Jawaban:

- Rp 1.329.000,00

Perhitungan:

$$\begin{aligned}\text{Nilai persediaan akhir} &= \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit} \\ &= 300 \times \text{Rp } 4.430,00 = \text{Rp } 1.329.000,00\end{aligned}$$

43. Berdasarkan data soal nomor 36, biaya per unit jika menggunakan metode penilaian persediaan rata-rata tertimbang adalah...

- a. Rp 4.341,94
- b. Rp 4.431,94
- c. Rp 4.430,94
- d. Rp 4.430,00
- e. Rp 4.340,00

Jawaban:

- a. Rp 4.341,94

Perhitungan:

Barang Tersedia untuk dijual

		Unit	Harga/unit	Total harga
Saldo Awal		450	Rp 3.900,00	Rp 1.755.000,00
5 Des	Beli	500	Rp 4.500,00	Rp 2.250.000,00
7 Des	Beli	200	Rp 4.000,00	Rp 800.000,00
20 Des	Beli	300	Rp 4.750,00	Rp 475.000,00
30 Des	Beli	<u>100</u>	<u>Rp 5.000,00</u>	<u>Rp 500.000,00</u>
Total		1.550	Rp 22.150,00	Rp 6.730.000,00

Penjualan

2 Des	jual	400	Rp 8.000,00	Rp 3.200.000,00
15 Des	Jual	500	Rp 8.000,00	Rp 4.000.000,00
25 Des	jual	<u>350</u>	<u>Rp 8.000,00</u>	<u>Rp 2.800.000,00</u>
Total		1.250		Rp 10.000.000,00

Jumlah saldo akhir = Barang tersedia untuk dijual – barang yang dijual
= 1.550 – 1.250
= 300

Biaya per unit = $\frac{\text{jumlah harga barang yang tersedia}}{\text{total unit}}$
= $\frac{\text{Rp 6.730.000,00}}{1.550}$
= Rp 4.341,94

44. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai HPP jika menggunakan metode penilaian persediaan rata – rata tertimbang adalah...

- a. Rp 5.041.000,00
- b. Rp 5.401.000,00
- c. Rp 5.427.419,35
- d. Rp 5. 247.419,35
- e. Rp 5. 427.149,35

Jawaban:

- c. Rp 5.427.419,35

Perhitungan:

$$\begin{aligned}\text{Harga pokok penjualan} &= \text{total unit yang dijual} \times \text{biaya per unit} \\ &= 1.250 \times \text{Rp } 4.341,94 \\ &= \text{Rp } 5.427.419,35\end{aligned}$$

45. Berdasarkan data soal nomor 36, nilai persediaan akhir jika menggunakan metode penilaian persediaan rata-rata tertimbang adalah...

- a. Rp 1.239.000,00
- b. Rp 1.329.000,00
- c. Rp 1.302.580,65
- d. Rp 1.203.580,65
- e. Rp 1.302.850,65

Jawaban:

- c. Rp 1.302.580,65

Perhitungan:

$$\begin{aligned}\text{Nilai persediaan akhir} &= \text{persediaan akhir} \times \text{biaya per unit} \\ &= 300 \times \text{Rp } 4.341,94 \\ &= \text{Rp } 1.302.580,65\end{aligned}$$

46. Diketahui UD. Makmur memiliki persediaan di gudang sebanyak 400 unit dengan harga R 1.200,00. Pada tanggal 2 membeli barang dagangan sebanyak 1.000 unit dengan harga Rp 1.350,00 dan pada tanggal 3 menjual barang dagangan dengan termin 2/10, n/30 sebanyak 900 unit dengan harga Rp 2.100,00. Buatlah jurnal yang diperlukan pada saat penjualan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik dengan metode penilaian FIFO!

- a. Kas (D) Rp 1.890.000,00
 Penjualan (K) Rp 1.890.000,00
- b. Piutang Dagang (D) Rp 1.890.000,00
 Penjualan (K) Rp 1.890.000,00
- c. Kas (D) Rp 1.890.000,00
 Harga Pokok Penjualan (D) Rp 1.155.000,00
 Persediaan (K) Rp 1.155.000,00
 Penjualan (K) Rp 1.890.000,00
- d. Piutang Dagang (D) Rp 1.890.000,00
 Harga Pokok Penjualan (D) Rp 1.155.000,00
 Persediaan (K) Rp 1.155.000,00
 Penjualan (K) Rp 1.890.000,00
- e. Piutang Dagang (D) Rp 1.155.000,00
 Harga Pokok Penjualan (D) Rp 1.890.000,00
 Persediaan (K) Rp 1.890.000,00
 Penjualan (K) Rp 1.155.000,00

Jawaban:

b. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Perhitungan:

Total barang yang dijual (900 x Rp 2.100) Rp 1.890.000,00

47. Berdasarkan data soal nomor 46, buatlah jurnal yang diperlukan pada saat penjualan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan periodik dengan metode penilaian LIFO!

a. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
b. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
c. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.215.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.215.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
d. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.215.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.215.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
e. Piutang Dagang (D)	Rp 1.215.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.890.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.215.000,00

Jawaban:

b. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Perhitungan:

Total barang yang dijual (900 x Rp 2.100) Rp 1.890.000,00

48. Berdasarkan data soal nomor 46, buatlah jurnal yang diperlukan pada saat penjualan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual dengan metode penilaian FIFO!

a. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
b. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
c. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.155.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.155.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

d. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.155.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.155.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
e. Piutang Dagang (D)	Rp 1.155.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.890.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.155.000,00

Jawaban:

d. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.155.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.155.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Perhitungan:

Total barang yang dijual (900 x Rp 2.100) Rp 1.890.000,00

Harga pokok barang yang dijual

400 @ Rp 1.200,00 Rp 480.000,00

500 @ Rp 1.350,00 Rp 675.000,00

Rp 1.155.000,00

49. Berdasarkan data soal nomor 46, buatlah jurnal yang diperlukan pada saat penjualan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual dengan metode penilaian LIFO!

a. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
b. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
c. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.215.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.215.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
d. Piutang Dagang (D)	Rp 1.215.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.890.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.215.000,00
e. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.215.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.215.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Jawaban:

e. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.215.000,00
Persediaan (K)	Rp 1.215.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Perhitungan:

Total barang yang dijual (900 x Rp 2.100)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (900 x Rp 1.350,00)	Rp 1.215.000,00

50. Berdasarkan data soal nomor 46, buatlah jurnal yang diperlukan pada saat penjualan jika perusahaan menggunakan sistem pencatatan perpetual dengan metode penilaian Rata – rata bergerak!

a. Kas (D)	Rp 1.176.426,00
Penjualan (K)	Rp 1.176.426,00
b. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
c. Kas (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.176.426,00
Persediaan (K)	Rp 1.176.426,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00
d. Piutang Dagang (D)	Rp 1.215.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.176.246,00
Persediaan (K)	Rp 1.176.246,00
Penjualan (K)	Rp 1.215.000,00
e. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.176.426,00
Persediaan (K)	Rp 1.176.426,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Jawaban:

e. Piutang Dagang (D)	Rp 1.890.000,00
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 1.176.426,00
Persediaan (K)	Rp 1.176.426,00
Penjualan (K)	Rp 1.890.000,00

Perhitungan:

Total barang yang dijual (900 x Rp 2.100)	Rp 1.890.000,00
Harga per unit tanggal 3	
400 @ Rp 1.200,00	Rp 480.000,00
<u>1.000 @ Rp 1.350,00</u>	<u>Rp 1.350.000,00</u>
1400	Rp 1.830.000,00
Harga per unit	= Rp 1.830.000,00 / 1.400
	= Rp 1.307,14
Harga Pokok Penjualan (900 x Rp 1.307,14)	Rp 1.176.426,00

Lampiran 6. Soal dan Jawaban Evaluasi

PT Adhi Tech merupakan perusahaan dagang yang memperdagangkan TV yang beralamat di JL Fatmawati no 20, Jakarta 12410 Telp: 012-7502457. Seluruh pembelian yang dilakukan oleh perusahaan dengan cara kredit. Penjualan yang dilakukan secara kredit perusahaan mengeluarkan kas untuk membayar biaya angkut sebesar 1% dari harga jual.

Barang Dagangan

Kode Barang	Merk	Harga beli	Harga Jual	Stok
MI-001	LG	Rp 1.586.000,00	RP 2.440.000,00	45
MI-002	Samsung	Rp 1.430.000,00	RP 2.200.000,00	30
MI-003	Sony	Rp 1.787.500,00	RP 2.750.000,00	10

Buatlah jurnal yang diperlukan selama bulan februari terkait dengan persediaan. Berikut transaksi bulan februari:

Tanggal	Transaksi
3 Januari	Dijual secara tunai TV LG 40 unit dan TV Samsung 25 unit
7 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.464.000,00 TV Samsung 40 unit dengan harga Rp 1.320.000,00 TV Sony 35 unit dengan harga RP 1.650.000,00
9 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV samsung 20 unit dan TV sony 10 unit.
13 Januari	Membeli TV LG 30 unit dengan harga Rp 1.512.800,00 TV Samsung 35 unit dengan harga Rp 1.364.000,00
17 Januari	Dijual secara kredit TV LG 15 unit, TV samsung 40 unit dan TV sony 25 unit.
22 Januari	Membeli TV Samsung 10 unit dengan harga Rp 1.540.000,00 TV Sony 30 unit dengan harga RP 1.925.000,00
25 Januari	Dijual secara tunai TV LG 10 unit, TV Samsung 20 unit dan TV sony 15 unit.

Buatlah jurnal yang diperlukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sistem pencatatan yang digunakan perusahaan adalah sistem periodik dengan metode penilaian persediaan sebagai berikut:
 - a. FIFO (First In First Out)
 - b. LIFO (Last In First Out)
 - c. Rata – Rata Sederhana
 - d. Rata – Rata Tertimbang
2. Sistem pencatatan yang digunakan perusahaan adalah sistem perpetual dengan metode penilaian persediaan sebagai berikut:
 - a. FIFO (First In First Out)
 - b. LIFO (Last In First Out)
 - c. Rata – Rata Bergerak

JAWABAN

1. Sistem pencatatan yang digunakan perusahaan adalah sistem periodik dengan metode penilaian persediaan sebagai berikut:

- **3 januari**

Kas (D)	Rp 152.600.000,00	
Penjualan (K)		Rp 152.600.000,00

- **7 januari**

Pembelian (D)	Rp 154.470.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 154.470.000,00

- **9 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 108.100.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 1.081.000,00	
Kas (K)		Rp 1.081.000,00
Penjualan (K)		Rp 108.100.000,00

- **13 januari**

Pembelian (D)	Rp 93.124.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 93.124.000,00
Perhitungan:		

- **17 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 193.350.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 1.933.500,00	
Kas (K)		Rp 1.933.500,00
Penjualan (K)		Rp 193.350.000,00

- **22 januari**

Pembelian (D)	Rp 73.150.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 73.150.000,00

- **25 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 82.150.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 821.500,00	
Kas (K)		Rp 821.500,00
Penjualan (K)		Rp 82.150.000,00

- **Penyesuaian akhir periode:**

- a. FIFO (First In First Out)**

Persediaan Barang Dagangan (D)	Rp 101.345.000,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 351.544.000,00	
Pembelian (K)		Rp 320.744.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 132.145.000,00

- b. LIFO (Last In First Out)**

Persediaan Barang Dagangan (D)	Rp 96.575.000,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 356.314.000,00	
Pembelian (K)		Rp 320.744.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 132.145.000,00

c. Rata – Rata Sederhana

Persediaan Barang Dagangan (D)	Rp 96.845.833,33
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 356.043.166,67
Pembelian (K)	Rp 320.744.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K)	Rp 132.145.000,00

d. Rata – Rata Tertimbang

Persediaan Barang Dagangan (D)	Rp 96.526.221,53
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 356.362.778,47
Pembelian (K)	Rp 320.744.000,00
Persediaan Barang Dagangan (K)	Rp 132.145.000,00

2. Sistem pencatatan yang digunakan perusahaan adalah sistem perpetual dengan metode penilaian persediaan sebagai berikut:
- FIFO (First In First Out)

BUKU PEMBANTU PERSEDIAAN
Perpetual FIFO

KODE BARANG MI-001
MERK LG

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan 1	Saldo							45	Rp 1.586.000,00	Rp 71.370.000,00
3	Penjualan				40	Rp 1.586.000,00	Rp 63.440.000,00	5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
7	Pembelian	30	Rp1.464.000,00	Rp 43.920.000,00				5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
								30	Rp1.464.000,00	Rp 43.920.000,00
9	Penjualan				5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00	20	Rp1.464.000,00	Rp 29.280.000,00
					10	Rp1.464.000,00	Rp 14.640.000,00			
							Rp 22.570.000,00			
13	Pembelian	30	Rp1.512.800,00	Rp 45.384.000,00				20	Rp1.464.000,00	Rp 29.280.000,00
								30	Rp1.512.800,00	Rp 45.384.000,00
17	Penjualan				15	Rp1.464.000,00	Rp 21.960.000,00	5	Rp1.464.000,00	Rp 7.320.000,00
								30	Rp1.512.800,00	Rp 45.384.000,00
25	Penjualan				5	Rp1.464.000,00	Rp 7.320.000,00	25	Rp1.512.800,00	Rp 37.820.000,00
					5	Rp1.512.800,00	Rp 7.564.000,00			
							Rp 14.884.000,00			

KODE BARANG MI-002
MERK Samsung

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan 1	Saldo							30	Rp 1.430.000,00	Rp 42.900.000,00
3	Penjualan				25	Rp 1.430.000,00	Rp 35.750.000,00	5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
7	Pembelian	40	Rp1.320.000,00	Rp 52.800.000,00				5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
								40	Rp 1.320.000,00	Rp 52.800.000,00
9	Penjualan				5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00	25	Rp 1.320.000,00	Rp 33.000.000,00
					15	Rp 1.320.000,00	Rp 19.800.000,00			
							Rp 26.950.000,00			
13	Pembelian	35	Rp1.364.000,00	Rp 47.740.000,00				25	Rp 1.320.000,00	Rp 33.000.000,00
								35	Rp1.364.000,00	Rp 47.740.000,00
17	Penjualan				25	Rp 1.320.000,00	Rp 33.000.000,00	20	Rp1.364.000,00	Rp 27.280.000,00
					15	Rp1.364.000,00	Rp 20.460.000,00			
							Rp 53.460.000,00			
22	Pembelian	10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00				20	Rp1.364.000,00	Rp 27.280.000,00
								10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00
25	Penjualan				20	Rp1.364.000,00	Rp 27.280.000,00	10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00

KODE BARANG	MI-003
MERK	Sony

- **3 januari**

Kas (D)	Rp 152.600.000,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 99.190.000,00	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 99.190.000,00
Penjualan (K)		Rp 152.600.000,00
- **7 januari**

Pembelian (D)	Rp 154.470.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 154.470.000,00
- **9 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 108.100.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 1.081.000,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 67.395.000,00	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 67.395.000,00
Kas (K)		Rp 1.081.000,00
Penjualan (K)		Rp 108.100.000,00
- **13 januari**

Pembelian (D)	Rp 93.124.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 93.124.000,00
- **17 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 193.350.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 1.933.500,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 116.670.000,00	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 116.670.000,00
Kas (K)		Rp 1.933.500,00
Penjualan (K)		Rp 193.350.000,00
- **22 januari**

Pembelian (D)	Rp 73.150.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 73.150.000,00

- **25 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 82.150.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 821.500,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 68.289.000,00	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 68.289.000,00
Kas (K)		Rp 821.500,00
Penjualan (K)		Rp 82.150.000,00

b. LIFO (Last In First Out)

BUKU PEMBANTU PERSEDIAAN
Perpetual LIFO

KODE BARANG MI-001
MERK LG

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan 1	Saldo							45	Rp 1.586.000,00	Rp 71.370.000,00
3	Penjualan				40	Rp 1.586.000,00	Rp 63.440.000,00	5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
7	Pembelian	30	Rp1.464.000,00	Rp 43.920.000,00				5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
								30	Rp1.464.000,00	Rp 43.920.000,00
9	Penjualan				15	Rp1.464.000,00	Rp 21.960.000,00	5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
								15	Rp1.464.000,00	Rp 21.960.000,00
13	Pembelian	30	Rp1.512.800,00	Rp 45.384.000,00				5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
								15	Rp1.464.000,00	Rp 21.960.000,00
								30	Rp1.512.800,00	Rp 45.384.000,00
17	Penjualan				15	Rp1.512.800,00	Rp 22.692.000,00	5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
								15	Rp1.464.000,00	Rp 21.960.000,00
								15	Rp1.512.800,00	Rp 22.692.000,00
25	Penjualan				10	Rp1.512.800,00	Rp 15.128.000,00	5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
								15	Rp1.464.000,00	Rp 21.960.000,00
								5	Rp1.512.800,00	Rp 7.564.000,00
										Rp 37.454.000,00

KODE BARANG MI-002
MERK Samsung

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan 1	Saldo							30	Rp 1.430.000,00	Rp 42.900.000,00
3	Penjualan				25	Rp 1.430.000,00	Rp 35.750.000,00	5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
7	Pembelian	40	Rp1.320.000,00	Rp 52.800.000,00				5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
								40	Rp1.320.000,00	Rp 52.800.000,00
9	Penjualan				20	Rp1.320.000,00	Rp 26.400.000,00	5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
								20	Rp1.320.000,00	Rp 26.400.000,00
13	Pembelian	35	Rp1.364.000,00	Rp 47.740.000,00				5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
								20	Rp1.320.000,00	Rp 26.400.000,00
								35	Rp1.364.000,00	Rp 47.740.000,00
17	Penjualan				35	Rp1.364.000,00	Rp 47.740.000,00	5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
					5	Rp1.320.000,00	Rp 6.600.000,00	15	Rp1.320.000,00	Rp 19.800.000,00
							Rp 54.340.000,00			
22	Pembelian	10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00				5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
								15	Rp1.320.000,00	Rp 19.800.000,00
								10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00
25	Penjualan				10	Rp1.320.000,00	Rp 13.200.000,00	5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
					10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00	5	Rp1.320.000,00	Rp 6.600.000,00
							Rp 28.600.000,00			Rp 13.750.000,00

BUKU PEMBANTU PERSEDIAAN
Perpetual LIFO

KODE BARANG MI-003
MERK Sony

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan 1	Saldo							10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
7	Pembelian	35	Rp 1.650.000,00	Rp 57.750.000,00				10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
								35	Rp 1.650.000,00	Rp 57.750.000,00
9	Penjualan				10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00	10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
								25	Rp 1.650.000,00	Rp 41.250.000,00
17	Penjualan				25	Rp 1.650.000,00	Rp 41.250.000,00	10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
22	Pembelian	30	Rp 1.925.000,00	Rp 57.750.000,00				10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
								30	Rp 1.925.000,00	Rp 57.750.000,00
25	Penjualan				15	Rp 1.925.000,00	Rp 28.875.000,00	10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
								15	Rp 1.925.000,00	Rp 28.875.000,00
										Rp 46.750.000,00

- **3 januari**
 - Kas (D) Rp 152.600.000,00
 - Harga Pokok Penjualan (D) Rp 99.190.000,00
 - Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 99.190.000,00
 - Penjualan (K) Rp 152.600.000,00
- **7 januari**
 - Pembelian (D) Rp 154.470.000,00
 - Hutang Dagang (K) Rp 154.470.000,00
- **9 januari**
 - Piutang Dagang (D) Rp 108.100.000,00
 - Biaya Angkut Penjualan (D) Rp 1.081.000,00
 - Harga Pokok Penjualan (D) Rp 66.235.000,00
 - Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 66.235.000,00
 - Kas (K) Rp 1.081.000,00
 - Penjualan (K) Rp 108.100.000,00
- **13 januari**
 - Pembelian (D) Rp 93.124.000,00
 - Hutang Dagang (K) Rp 93.124.000,00
- **17 januari**
 - Piutang Dagang (D) Rp 193.350.000,00
 - Biaya Angkut Penjualan (D) Rp 1.933.500,00
 - Harga Pokok Penjualan (D) Rp 118.282.000,00
 - Persediaan Barang Dagangan (K) Rp 118.282.000,00
 - Kas (K) Rp 1.933.500,00
 - Penjualan (K) Rp 193.350.000,00
- **22 januari**
 - Pembelian (D) Rp 73.150.000,00
 - Hutang Dagang (K) Rp 73.150.000,00

- **25 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 82.150.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 821.500,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 72.603.000,00	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 72.603.000,00
Kas (K)		Rp 821.500,00
Penjualan (K)		Rp 82.150.000,00

c. Rata – Rata Bergerak

BUKU PEMBANTU PERSEDIAAN
Perpetual Rata-Rata Bergerak

KODE BARANG MI-001
MERK LG

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan	1 Saldo							45	Rp 1.586.000,00	Rp 71.370.000,00
	3 Penjualan				40	Rp 1.586.000,00	Rp 63.440.000,00	5	Rp 1.586.000,00	Rp 7.930.000,00
	7 Pembelian	30	Rp1.464.000,00	Rp 43.920.000,00				35	Rp 1.481.428,57	Rp 51.850.000,00
	9 Penjualan				15	Rp1.481.428,57	Rp 22.221.428,57	20	Rp 1.481.428,57	Rp 29.628.571,43
	13 Pembelian	30	Rp1.512.800,00	Rp 45.384.000,00				50	Rp 1.500.251,43	Rp 75.012.571,43
	17 Penjualan				15	Rp1.500.251,43	Rp 22.503.771,43	35	Rp1.500.251,43	Rp 52.508.800,00
	25 Penjualan				10	Rp1.500.251,43	Rp 15.002.514,29	25	Rp1.500.251,43	Rp 37.506.285,71

KODE BARANG MI-002
MERK Samsung

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan	1 Saldo							30	Rp 1.430.000,00	Rp 42.900.000,00
	3 Penjualan				25	Rp 1.430.000,00	Rp 35.750.000,00	5	Rp 1.430.000,00	Rp 7.150.000,00
	7 Pembelian	40	Rp1.320.000,00	Rp 52.800.000,00				45	Rp 1.332.222,22	Rp 59.950.000,00
	9 Penjualan				20	Rp1.332.222,22	Rp 26.644.444,44	25	Rp1.332.222,22	Rp 33.305.555,56
	13 Pembelian	35	Rp1.364.000,00	Rp 47.740.000,00				60	Rp 1.350.759,26	Rp 81.045.555,56
	17 Penjualan				40	Rp1.350.759,26	Rp 54.030.370,37	20	Rp1.350.759,26	Rp 27.015.185,19
	22 Pembelian	10	Rp 1.540.000,00	Rp 15.400.000,00				30	Rp 1.413.839,51	Rp 42.415.185,19
	25 Penjualan				20	Rp1.413.839,51	Rp 28.276.790,12	10	Rp1.413.839,51	Rp 14.138.395,06

KODE BARANG MI-003
MERK Sony

Tanggal	Keterangan	Masuk			Keluar			Saldo		
		Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga	Unit	Harga/Unit	Total Harga
Jan	1 Saldo							10	Rp 1.787.500,00	Rp 17.875.000,00
	7 Pembelian	35	Rp 1.650.000,00	Rp 57.750.000,00				45	Rp 1.680.555,56	Rp 75.625.000,00
	9 Penjualan				10	Rp 1.680.555,56	Rp 16.805.555,56	35	Rp 1.680.555,56	Rp 58.819.444,44
	17 Penjualan				25	Rp 1.680.555,56	Rp 42.013.888,89	10	Rp 1.680.555,56	Rp 16.805.555,56
	22 Pembelian	30	Rp 1.925.000,00	Rp 57.750.000,00				40	Rp 1.863.888,89	Rp 74.555.555,56
	25 Penjualan				15	Rp 1.863.888,89	Rp 27.958.333,33	25	Rp 1.863.888,89	Rp 46.597.222,22

- **3 januari**

Kas (D)	Rp 152.600.000,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 99.190.000,00	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 99.190.000,00
Penjualan (K)		Rp 152.600.000,00

- **7 januari**

Pembelian (D)	Rp 154.470.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 154.470.000,00

-

- **9 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 108.100.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 1.081.000,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 65.671.428,57	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 65.671.428,57
Kas (K)		Rp 1.081.000,00
Penjualan (K)		Rp 108.100.000,00
- **13 januari**

Pembelian (D)	Rp 93.124.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 93.124.000,00
- **17 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 193.350.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 1.933.500,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 118.548.030,69	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 118.548.030,69
Kas (K)		Rp 1.933.500,00
Penjualan (K)		Rp 193.350.000,00
- **22 januari**

Pembelian (D)	Rp 73.150.000,00	
Hutang Dagang (K)		Rp 73.150.000,00
- **25 januari**

Piutang Dagang (D)	Rp 82.150.000,00	
Biaya Angkut Penjualan (D)	Rp 821.500,00	
Harga Pokok Penjualan (D)	Rp 71.237.637,74	
Persediaan Barang Dagangan (K)		Rp 71.237.637,74
Kas (K)		Rp 821.500,00
Penjualan (K)		Rp 82.150.000,00

Lampiran 7. Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Leny Yulianti

Ahli Materi :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.					
2	Materi disampaikan secara lengkap.					
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.					
4	Materi disampaikan dengan jelas.					
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.					
6	Materi disampaikan secara sistematis.					
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.					
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar					
9	Jawaban dibahas secara jelas.					
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap					
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.					
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi					

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentari/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Yogyakarta,

Ahli Materi

.....

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Leny Yulianti

Ahli Media :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.					
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.					
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.					
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.					
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.					
6	Aplikasi yang digunakan tepat.					
Aspek Tampilan Visual						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.					
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.					
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.					
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.					
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.					
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.					
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.					
14	Desain media rapi.					
15	Media didesain secara menarik.					

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentari/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Yogyakarta,

Ahli Media

.....

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Leny Yulianti

Praktisi Pembelajaran Akuntansi :

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka. Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.					
2	Materi disampaikan secara lengkap.					
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.					
4	Materi disampaikan dengan jelas.					
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.					
6	Materi disampaikan secara sistematis.					
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.					
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar					
9	Jawaban dibahas secara jelas.					
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap					
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.					
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi					
Aspek Rekayasa Perangkat						
14	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.					
15	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.					
16	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.					
17	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.					
Aspek Tampilan Visual						
18	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.					
19	Desain media rapi.					
20	Media didesain secara menarik.					

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Magelang,

Praktisi pembelajaran akuntansi

.....

Lampiran 8. Hasil Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Leny Yulianti

Ahli Materi : R. INDAH MUSTIKAWATI, M.Si., Ak., CA

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.	✓				
2	Materi disampaikan secara lengkap.	✓				
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.		✓			
4	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6	Materi disampaikan secara sistematis.	✓				
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.	✓				
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar		✓			
9	Jawaban dibahas secara jelas.	✓				
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap	✓				
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	✓				
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tata tulis, seperti hulang	Ulang
2.	Penulisan jurnal, dubit keahliannya tidak satu basis	ditentukan ditanyakan satu basis

C. Komentor/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Yogyakarta, 8 Mei 2017

Ahli Materi



Rr. INPPA MUSTINAWATI

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android*
sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas
XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran
2016/2017

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Leny Yulianti

Ahli Media : Ponco Wali Pranoto M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.		✓			
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.		✓			
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.		✓			
6	Aplikasi yang digunakan tepat.		✓			
Aspek Tampilan Visual						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.		✓			
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.		✓			
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.		✓			
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.		✓			
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.		✓			
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.		✓			
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		✓			
14	Desain media rapi.	✓				
15	Media didesain secara menarik.		✓			

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Tombol back & home	Sebaiknya tiap halaman dikasih
2	recent tampilan	Sebaiknya kembali ke settingan awal.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
3.	Notifikasi exit	diberi tambahan notifikasi
4.	petunjuk	Tambahkan petunjuk 1 v pada menu materi

C. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Yogyakarta, 3-5-2017

Ahli Media



ponce wali praroto

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Leny Yulianti

Praktisi Pembelajaran Akuntansi : Cicilia Nugrahanti S.Pd

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi terhadap kelayakan media pembelajaran *Mobile Application* berbasis *Android* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka. Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KIdan KD.	✓				
2	Materi disampaikan secara lengkap.	✓				
3	Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	✓				
4	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.		✓			
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar		✓			
9	Jawaban dibahas secara jelas.		✓			
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap		✓			
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi		✓			
Aspek Rekayasa Perangkat						
14	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	✓				
15	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
16	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
17	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	✓				
Aspek Tampilan Visual						
18	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat komunikatif.	✓				
19	Desain media rapi.		✓			
20	Media didesain secara menarik.		✓			

B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

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

Magelang, 21 April 2017
Praktisi pembelajaran akuntansi


C. Nugrahant

Data Validator

No.	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Rr Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli materi
2.	Ponco Wali Pranoto, M.Pd	Dosen Jurusan Pendidikan Elektronika, FT, UNY	Ahli Media
3.	Cicilia Nugrahanti, S.Pd	Guru SMK N 2 Magelang	Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kelengkapan materi	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Kejelasan penyampaian materi	5
5	Kemudahan dalam memahami materi	5
6	Sistematika penyampaian materi	5
7	Kejelasan contoh	5
8	Ketepatan kunci jawaban	4
9	Kejelasan pembahasan jawaban	5
10	Kelengkapan soal	5
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
13	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	5
Total Skor		62
Rata-Rata		4,77
Kriteria		A/ Sangat Layak

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat		
1	Efektif dan efisien dalam pengembangan	4
2	Effektif dan efisien dalam penggunaan	4
3	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4
4	Kemudahan pengoperasian media	5
5	Kejelasan petunjuk penggunaan	4

No	Indikator	Skor
6	Ketepatan pemilihan aplikasi	4
Total Skor		25
Rata-Rata		4,17
Kriteria		B/ Layak
Aspek Tampilan Visual		
7	Kesesuaian pemilihan warna	4
8	Kesesuaian pemilihan huruf	4
9	Kesesuaian desain tombol	4
10	Kesesuaian tata letak pola desain	4
11	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4
12	Keseimbangan proporsi gambar	4
13	Kesesuaian pemilihan efek suara	4
14	Kerapian desain	5
15	Kemenarikan desain	4
Total Skor		37
Rata-Rata		4,11
Kriteria		B/ Layak

Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Indikator	Skor
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kelengkapan materi	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kejelasan penyampaian materi	4
5	Kemudahan dalam memahami materi	4
6	Sistematika penyampaian materi	4
7	Kejelasan contoh	4
8	Ketepatan kunci jawaban	4
9	Kejelasan pembahasan jawaban	4
10	Kelengkapan soal	4
11	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4
13	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	4
Total Skor		55
Rata-Rata		4,23
Kriteria		A/ Sangat Layak
Aspek Rekayasa Perangkat		
14	Efektif dan efisien dalam penggunaan	5
15	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	5
16	Kemudahan pengoperasian media	5

No	Indikator	Skor
17	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
Total Skor		20
Rata-Rata		5
Kriteria		A/ Sangat Layak
Aspek Tampilan Visual		
18	Komunikatif	5
19	Kerapian desain	4
20	Kemenarikan desain	4
Total Skor		13
Rata-Rata		4,33
Kriteria		A/ Sangat Layak

Lampiran 9. Lembar Angket Pendapat Siswa

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama :
Kelas :
Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang
Mata Pelajaran : Akuntansi
Peneliti : Leny Yulianti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :
.....

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

3. Apakah rumusan soal dalam media ini jelas?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

6. Apakah media di desain secara menarik?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☐ Ya ☐ Tidak

Alasan :

Komentar dan saran:

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

Magelang,

Siswa

.....

Lampiran 10. Hasil Uji Coba Media

Sampel Lembar Angket Pendapat Siswa

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Fatmawati
Kelas : XI Akuntansi
Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang
Mata Pelajaran : Akuntansi
Peneliti : Leny Yulianti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : karena dijelaskan do rinci

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : Ya sangat jelas, karena contoh yg ada sangat lengkap

3. Apakah rumusan soal dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : leas, hanya format (p) (k) tidak dibuat menonjol

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas?

☐ Ya ☒ Tidak

Alasan : pembahasan tidak dijelaskan

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : mudah karena bahasanya baik

6. Apakah media di desain secara menarik?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : banyak perbedaan warna

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : terpada belajar dg buku

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : Ya, sangat membantu

Komentar dan saran:

Pembahasan seharusnya ada.

Magelang, 10 Mei 2017

Siswa

Fatma wati

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Kusumaningrum
Kelas : XI Ak 1
Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang
Mata Pelajaran : Akuntansi
Peneliti : Leny Yulianti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

3. Apakah rumusan soal dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

6. Apakah media di desain secara menarik?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

Komentar dan saran:

Aplikasi ini menarik, dapat meningkatkan semangat belajar siswa, akan lebih baik jika ada pembelajaran lain yang dibuat spt ini

Magelang, 10.05.2017.....

Siswa

(K)

**Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa
pada Uji Coba Media Pembelajaran
Siswa Kelas XI Akuntansi 1
SMK Negeri 2 Magelang
(Kelompok Kecil)**

No	Nama	No Soal	Jawaban	Alasan
1	Fatmawati	1	Ya	Dijelaskan dengan rinci
		2	Ya	Sangat jelas, contoh yang ada lengkap
		3	Ya	Jelas, hanya format (D) (K) tidak dibuat menjorok
		4	Tidak	Pembahasan tidak dijelaskan
		5	Ya	Bahasanya baik
		6	Ya	Banyak perbedaan warna
		7	Ya	Daripada belajar menggunakan buku
		8	Ya	Sangat membantu
2	Intan Nurmaya	1	Ya	Materinya cukup banyak
		2	Ya	Sesuai dengan materi
		3	Ya	
		4	Ya	Dibahas sesuai soal
		5	Ya	Menggunakan bahasa baku
		6	Ya	Ada variasi
		7	Ya	Mudah dipahami
		8	Ya	
3	Ivo Arsela	1	Ya	Ringkas
		2	Ya	Ringkas
		3	Ya	Ringkas
		4	Ya	Kecepatan
		5	Ya	Jelas
		6	Ya	Lumayan
		7	Ya	Jelas meningkatkan
		8	Ya	Bermanfaat sekali
4	Kusumaningrum	1	Ya	
		2	Ya	
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	
		7	Ya	

		8	Ya	
5	Reka Windaryani	1	Ya	Menarik dan kreatif
		2	Ya	Kreatif dan bermanfaat
		3	Ya	
		4	Tidak	
		5	Ya	
		6	Ya	kreatif
		7	Ya	
		8	Ya	
6	Sobikhatur Rojabiyah	1	Ya	Materi jelas dan ringkas
		2	Ya	Banyak soal yang membantu
		3	Ya	Bagus, jelas, ringkas
		4	Ya	Sedikit
		5	Ya	Ada beberapa yang membingungkan
		6	Tidak	Kurang menarik
		7	Ya	Jelas
		8	Ya	Sangat
7	Umi Isnaeni	1	Ya	Materi lengkap
		2	Ya	Sesuai materi
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	Bahasanya menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar
		6	Ya	Bervariasi medianya
		7	Ya	Penjelasan menggunakan bahasa yang mudah dipahami
		8	Ya	Media tersebut lengkap dan soalnya juga lengkap
8	Uswatun Khasanah	1	Ya	Bagus
		2	Ya	Tetapi, contoh soal kurang banyak
		3	Ya	Baik
		4	Ya	Tidak bertele – tele
		5	Ya	Bahasa mudah dicerna
		6	Ya	Ya, tentu
		7	Ya	Lebih paham dengan materi ii
		8	Ya	Menambah pemahaman

Lampiran 11. Hasil Implementasi Media

Sampel Lembar Angket Pendapat Siswa

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Amisyah Nur Fitriyanti
Kelas : XI AK 1
Judul Penelitian : Pengembangan Mobile Application Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang
Mata Pelajaran : Akuntansi
Peneliti : Leny Yulianti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application Berbasis Android*.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

3. Apakah rumusan soal dalam media ini jelas?

☐ Ya ☒ Tidak

Alasan : Soal di dalam aplikasi ini kurang mudah dipahami

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☐ Ya ☒ Tidak

Alasan : Bahasanya kurang mudah dipahami

6. Apakah media di desain secara menarik?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : karena aplikasi ini terdapat materi untuk menambah pengetahuan

Komentar dan saran:

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

Magelang, 17 Mei 2017

Siswa



Anisya Nur Fitriyanti

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : DANITA LUSI K
Kelas : XI AK 1
Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang
Mata Pelajaran : Akuntansi
Peneliti : Leny Yulianti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
Alasan :
 karena dijelaskan dg rinci
2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?
☒ Ya ☐ Tidak
Alasan :
 karena diberikan media yg didalamnya ada contoh

3. Apakah rumusan soal dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :
karena ada banyak rumusan

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :
karena banyak pembahasan soal

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :
karena pakai b. indo

6. Apakah media di desain secara menarik?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :
karena tertarik

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :
iya karena meningkat

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

Komentar dan saran:

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

Magelang, 17 Mei 2017.....

Siswa



Dania I.K

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Verda Ayuningtyas
Kelas : XI Ak 1
Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Sasaran Program : Siswa Kelas XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang
Mata Pelajaran : Akuntansi
Peneliti : Leny Yulianti

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran akuntansi berupa *Mobile Application* Berbasis *Android*.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : mudah dipahami

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : jelas

3. Apakah rumusan soal dalam media ini jelas?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

4. Apakah pembahasan contoh soal dilakukan dengan jelas?

☐ Ya ☒ Tidak

Alasan : pembahasan kurang begitu jelas

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

☐ Ya ☒ Tidak

Alasan : sulit dipahami

6. Apakah media di desain secara menarik?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : menarik untuk dibuka

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan : karena menarik

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

☒ Ya ☐ Tidak

Alasan :

Komentar dan saran:

aplikasinya sudah menarik tetapi pembahasannya kurang jelas dan bahasanya kurang mudah dipahami.

Magelang, 17 Mei 2017

Siswa

(VERDA A)

**Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa
Pada Implementasi Media Pembelajaran
Siswa Kelas XI Akuntansi 1
SMK Negeri 2 Magelang**

No	Nama	No Soal	Jawaban	Alasan
1	Agustina Rindu Larasati	1	Ya	
		2	Ya	
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	
		7	Ya	
		8	Ya	
2	Aisyah Novia Wardani	1	Ya	
		2	Ya	
		3	Tidak	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	
		7	Ya	
		8	Ya	
3	Amelia Siswatic	1	Ya	Materi ringkas
		2	Ya	
		3	Tidak	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	Background menarik
		7	Ya	Ada latihan soal melalui evaluasi dan kuis sehingga lebih paham
		8	Ya	Lebih praktis
4	Anifah Nur Aini	1	Ya	Materi komplit
		2	Ya	Banyak variasi soal
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	
		7	Ya	

		8	Ya	
5	Anisyah Nur Fitriyanti	1	Ya	
		2	Ya	
		3	Tidak	Kurang mudah dipahami
		4	Ya	
		5	Tidak	Bahasanya kurang mudah dipahami
		6	Ya	
		7	Ya	
		8	Ya	Karena terdapat materi untuk menambah pengetahuan
6	Danita Lusi Kurniawati	1	Ya	Dijelaskan dengan rinci
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	
		4	Ya	Banyak pembahasan soal
		5	Ya	
		6	Ya	Tertarik
		7	Ya	Meningkat
		8	Ya	
7	Enni Puji Sulistianingsih	1	Ya	Terdapat penjelasan dan contoh soal
		2	Ya	Terdapat penjelasannya
		3	Ya	Sudah ada di materi
		4	Ya	
		5	Ya	Tidak berbelit belit
		6	Ya	Menarik
		7	Ya	
		8	Ya	Mudah dipelajari
8	Eri Ristiyanti	1	Ya	Jelas dan ringkas
		2	Ya	
		3	Ya	
		4	Tidak	Terlalu berbelit
		5	Ya	
		6	Ya	Insyaallah
		7	Ya	Insyaallah, jika diimbangi dengan belajar
		8	Ya	Ringkas dan mudah
9	Fani Oktaviana	1	Ya	Mudah dipelajari
		2	Ya	Bisa buat belajar
		3	Ya	Sangat banyak variasi soal
		4	Tidak	Kurang dimengerti
		5	Tidak	Kurang jelas

		6	Ya	Simple
		7	Ya	Dapat dibaca kapanpun
		8	Ya	Untuk persiapan UTS
10	Fardiyati Diyah Utami	1	Ya	Semua dicatat dalam aplikasi ini dan semua lengkap serta ada latihannya
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Ya, contoh soalnya dibahas secara rinci
		5	Ya	Bahasanya jelas dan baik, sesuai dengan materi
		6	Ya	Media sangat menarik sehingga mudah untuk dipelajari, apalagi menggunakan android
		7	Ya	Dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja
		8	Ya	Dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja
11	Fatmawati	1	Ya	Dijelaskan dengan rinci
		2	Ya	Sangat jelas, contoh yang ada lengkap
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Jelas
		5	Ya	Bahasanya baik
		6	Ya	Banyak perbedaan warna
		7	Ya	Daripada belajar menggunakan buku
		8	Ya	Sangat membantu
12	Febri Inayati	1	Tidak	Kecepatan
		2	Tidak	Kecepatan
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Jelas
		5	Ya	Ya
		6	Ya	Menarik banget
		7	Ya	Ada rangkumannya
		8	Ya	Ada rangkumannya
13	Intan Nurmaya	1	Ya	Materinya cukup banyak
		2	Ya	Sesuai dengan materi
		3	Ya	
		4	Ya	Dibahas sesuai soal
		5	Ya	Menggunakan bahasa baku

		6	Ya	Ada variasi
		7	Ya	Mudah dipahami
		8	Ya	
14	Iswaritungga Paramitha Mulyani	1	Ya	Mudah dipelajari
		2	Ya	Bisa untuk belajar
		3	Ya	Banyak variasi soal
		4	Tidak	Kurang dimengerti
		5	Tidak	Kurang jelas
		6	Ya	Simple
		7	Ya	Dapat dibaca kapanpun
		8	Ya	Untuk persiapan UTS
15	Ivo Arsela	1	Ya	Ringkas
		2	Ya	Ringkas
		3	Ya	Ringkas
		4	Ya	Kecepatan
		5	Ya	Jelas
		6	Ya	Lumayan
		7	Ya	Jelas meningkatkan
		8	Ya	Bermanfaat sekali
16	Kusumaningrum	1	Ya	
		2	Ya	
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	
		7	Ya	
		8	Ya	
17	Misbachul Muniroh	1	Ya	Langsung praktik, jadi lebih jelas
		2	Ya	Ada penjelasannya, mudah dipahami
		3	Ya	
		4	Ya	Dijelaskan dengan jelas
		5	Ya	Menggunakan bahasa indonesia tidak menggunakan bahasa asing
		6	Ya	
		7	Ya	Dapat meningkatkan pemahaman saya daripada sebelumnya
		8	Ya	Sangat membantu

18	Nayla Salsabila	1	Ya	Diperjelas
		2	Ya	Contohnya jelas
		3	Ya	
		4	Ya	Banyak pembahasan soal
		5	Ya	Bahasa indonesia
		6	Ya	Tertarik
		7	Ya	
		8	Ya	
19	Novia Ayu Arsany	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Membantu memahami
		3	Ya	Gampang dimengerti
		4	Ya	Masih kurang jelas
		5	Ya	Bahasa nggak belibet
		6	Ya	Memudahkan dan menarik rasa
		7	Ya	Bisa dipelajari kapan saja
		8	Ya	Membantu menjadi lebih paham
20	Puput Putri Utami	1	Ya	Bisa memahami materi
		2	Ya	Bisa mengerjakan
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	
		7	Ya	
		8	Ya	
21	Putri Rochmawati	1	Tidak	Kurang jelas
		2	Tidak	Sulit
		3	Ya	Mudah dipahami
		4	Ya	
		5	Tidak	
		6	Ya	
		7	Ya	
		8	Ya	Membantu dalam belajar
22	Rani Wulan Suci	1	Ya	Ringkas
		2	Ya	
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	Menggunakan bahasa sehari – hari
		6	Tidak	Kurang menarik
		7	Ya	Insyaallah jika rajin membaca
		8	Ya	Mudah dan ringkas

23	Reka Windaryani	1	Ya	Menarik dan kreatif
		2	Ya	Kreatif dan bermanfaat
		3	Ya	
		4	Tidak	
		5	Ya	
		6	Ya	kreatif
		7	Ya	
		8	Ya	
24	Rika Noviani	1	Ya	Namun saya kurang paham
		2	Ya	
		3	Ya	Mungkin
		4	Ya	
		5	Ya	Bahasanya friendly banget
		6	Ya	Cukup menarik, simpel, keren
		7	Ya	
		8	Ya	Apalagi kalau materi kejuruan dibuatkan apps semua
25	Riza Aziza Sumarna	1	Ya	Sudah diringkas dengan jelas
		2	Tidak	Sulit – sulit
		3	Tidak	Banyak yang tidak mudeng
		4	Tidak	Saya tidak mampu berfikir
		5	Ya	Sangat jelas
		6	Tidak	Tidak ada gambarnya
		7	Ya	Sudah diringkas
		8	Ya	Sudah diringkas
26	Siska Putri Utami	1	Ya	Bisa mengetahui dan menambah wawasan mengenai materi tersebut dan materinya lengkap
		2	Ya	Langsung membahas pada inti soal dan mengetahui dengan jelas penyelesaiannya
		3	Ya	Sesuai dengan materi dan contoh soal yang dipelajari di sekolah
		4	Ya	Mengetahui secara detail cara menyelesaikan soal tersebut
		5	Ya	Menggunakan bahasa baku
		6	Ya	Melambangkan jurusan akuntansi dengan lambang seperti itu

		7	Ya	Mengetahui cara menyelesaikan soal dengan jelas
		8	Ya	Menambah pengetahuan tentang materi tersebut
27	Siti Nurchayati	1	Ya	Materi dimuat secara ringkas
		2	Ya	
		3	Tidak	
		4	Ya	
		5	Ya	
		6	Ya	Cukup menarik
		7	Ya	Mampu meningkatkan pemahaman
		8	Ya	
28	Sobikhatur Rojabiyah	1	Ya	Materi jelas dan ringkas
		2	Ya	Banyak soal yang membantu
		3	Ya	Bagus, jelas, ringkas
		4	Ya	Sedikit
		5	Ya	Ada beberapa yang membingungkan
		6	Tidak	Kurang menarik
		7	Ya	Jelas
		8	Ya	Sangat
29	Srimulyani	1	Ya	Bahasanya mudah dipahami
		2	Ya	Soalnya tidak berbelit
		3	Ya	
		4	Ya	Bahasannya mudah dipahami
		5	Ya	Bahasa yang digunakan tidak berbelit
		6	Ya	Desainnya sederhana
		7	Ya	Banyak soal untuk latihan
		8	Ya	Dengan edia ini lebih mudah dipahami
30	Ulfa Ayu Sofi	1	Ya	Bahasa yang digunakan jelas
		2	Ya	Bahasa yang digunakan tidak berbelit
		3	Ya	
		4	Ya	Bahasa tidak berbelit
		5	Ya	
		6	Ya	Sederhana namun bagus
		7	Ya	Singkat dan mudah dipahami
		8	Ya	Mudah dipahami
31	Umi Isnaeni	1	Ya	Materi lengkap

		2	Ya	Sesuai materi
		3	Ya	
		4	Ya	
		5	Ya	Bahasanya menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar
		6	Ya	Bervariasi medianya
		7	Ya	Penjelasan menggunakan bahasa yang mudah dipahami
		8	Ya	Media tersebut lengkap dan soalnya juga lengkap
32	Uswatun Khasanah	1	Ya	Bagus
		2	Ya	Tetapi, contoh soal kurang banyak
		3	Ya	Baik
		4	Ya	Tidak bertele – tele
		5	Ya	Bahasa mudah dicerna
		6	Ya	Ya, tentu
		7	Ya	Lebih paham dengan materi ii
		8	Ya	Menambah pemahaman
33	Verda Ayuningtyas	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	
		4	Tidak	Pembahasan kurang jelas
		5	Tidak	Sulit dipahami
		6	Ya	Menarik
		7	Ya	menarik
		8	Ya	
34	Wakhidah Nur Sasmita Sari	1	Ya	Tidak bertele – tele
		2	Ya	Disajikan secara mudah dan jelas
		3	Ya	Ya, begitu baca mudah memahami
		4	Ya	Mudah mengerti
		5	Ya	Tidak berbelit
		6	Ya	Warna kurang menarik
		7	Ya	
		8	Ya	
35	Wardha Umarasari	1	Ya	Materi lengkap
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	

		4	Tidak	Terlalu singkat dan kurang dapat memahami
		5	Tidak	Sulit dipahami
		6	Ya	Sangat menarik
		7	Ya	Dapat meningkat
		8	Ya	Sangat bermanfaat
36	Wisma Mulya	1	Ya	Cukup untuk dijadikan bahan belajar
		2	Tidak	Mungkin kemampuan otak saya kurang
		3	Ya	Karena ada rumus
		4	Tidak	Kurang jelas
		5	Ya	Menggunakan bahasa indonesia
		6	Ya	Ada gambar
		7	Ya	Ada materi
		8	Ya	Bisa buat belajar

Lampiran 12. Perizinan dan Dokumentasi

1. Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : 722/UN34.18/LT/2017

11 April 2017

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Ijin Penelitian**

Yth. Yth. Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Magelang
Jl. Jend A. Yanu No 135 A Magelang

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

Nama : Leny Yulianti
NIM : 12803241049
Program Studi : Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Mobile Application Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017
Tujuan : Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian : Selasa - Senin, 11 April - 12 Juni 2017

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan I



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

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

2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
MAGELANG**

Jalan Jenderal Ahmad Yani 135 A Kota Magelang Kode Pos 56115
Telepon 0293-362577 Faksimile 0293-313172 Surat Elektronik smkn2magelang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/ 1179 /230.SMK.2

Yang bertanda tangan dibawah ini :



Nama : Drs. SUPRIYATNO, M.Pd
NIP. : 19610125 198603 1 005
Pangkat, Gol./ Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMK Negeri 2 Magelang

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), sebagai berikut :

Nama : LENY YULIANTI
NIM : 12803241049
Fakultas : Ekonomi
Program Studi : Pend. Akuntansi

benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 2 Magelang dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Judul **"Pengembangan Mobile Application Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017"**. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tanggal 11 April 2017 s.d. 12 Juni 2017.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


Magelang, 12 Juni 2017
Kepala SMK Negeri 2 Magelang

Drs. Supriyatno, M.Pd
NIP. 19610125 198603 1 005

3. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

Media Pembelajaran

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017









Peneliti : Leny Yulianti

Mata Pelajaran : Akuntansi

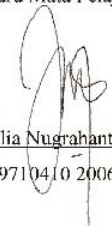
Kelas : XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang

Hari, Tanggal : 10 Mei 2017, Rabu

Pukul : 12.30 WIB

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Reka Windaryani	1 
2	NO Arseta	2 
3	Kusumaningrum	3 
4	Intan Nurmayana	4 
5	Umi Ismanah	5 
6	Fatmawati	6 
7	Seni Khatun R	7 
8	Uswatun Khasanah	8 

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran


Cicilia Nugrahanti, S.Pd
NIP. 19710410 200604 2 029

Magelang, 10 Mei 2017
Peneliti


Leny Yulianti
NIM 12803241049

4. Daftar Hadir Implementasi

Daftar Hadir Implementasi

Media Pembelajaran

Judul Penelitian : Pengembangan *Mobile Application* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017

Peneliti : Leny Yulianti












Mata Pelajaran : Akuntansi

Kelas : XI Akuntansi 1, SMK Negeri 2 Magelang


Hari, Tanggal : Rabu 17. Mei 2017

Pukul : 10-15 WIB


No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Agustina Rindu Larasati	1
2	Aisyah Novia Wardani	2
3	Amelia Siswatik	3
4	Anifah Nur Aini	4
5	Anisyah Nur Fitriyanti	5
6	Danita Lusi Kurniawati	6
7	Enni Puji Sulistianingsih	7
8	Eri Ristiyanti	8
9	Fani Oktaviana	9
10	Fardiyati Diah Utami	10
11	Fatmawati	11
12	Febri Inayati	12
13	Intan Nurmaya	13
14	Iswaritungga Paramitha Mulyani	14
15	Ivo Arsela	15
16	Kusumaningrum	16
17	Misbachul Muniroh	17
18	Nayla Salsabila	18
19	Novia Ayu Arsany	19
20	Puput Putri Utami	20
21	Putri Rochmawati	21
22	Rani Wulan Suci	22
23	Reka Windaryani	23
24	Rika Noviani	24
25	Riza Aziza Sumarna	25

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
26	Siska Putri Utami	26 
27	Siti Nurchayati	27 
28	Sobikhatur Rojabiyah	28 
29	Srimulyani	29 
30	Ulfa Ayu Sofi	30 
31	Umi Isnaeni	31 
32	Uswatun Khasanah	32 
33	Verda Ayuningtyas	33 
34	Wakhidah Nur Sasmita Sari	34 
35	Wardha Umarasari	35 
36	Wisma Mulya	36 

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran


Cicilia Nugrahanti, S.Pd
NIP. 19710410 200604 2 029

Magelang, 17 Mei 2017
Peneliti


Leny Yulianti
NIM 12803241049

5. Foto Pelaksanaan Kegiatan Implementasi



Foto Penjelasan Penggunaan Media



Foto saat menggunakan media untuk belajar

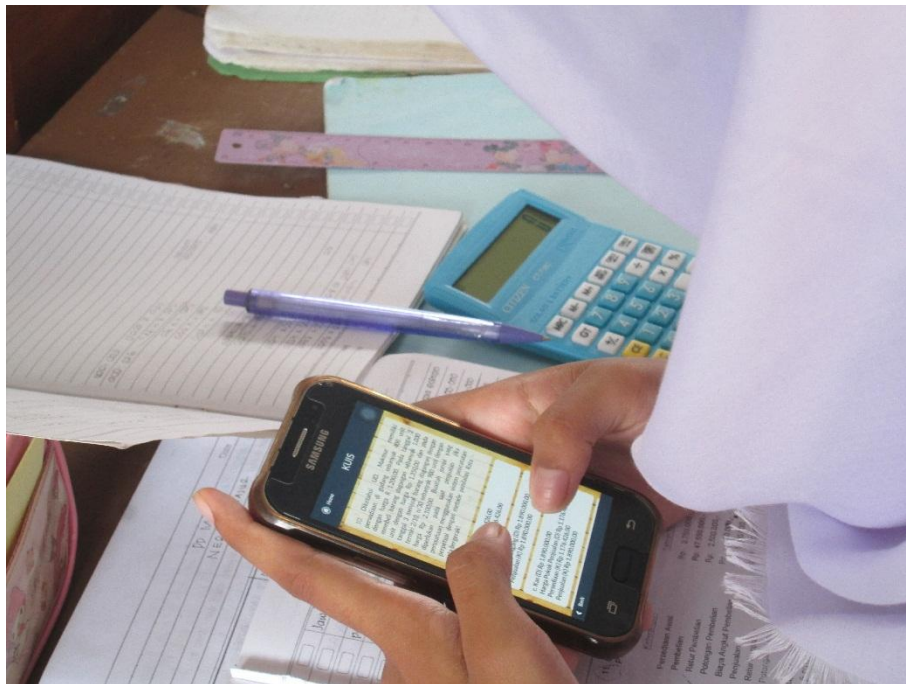


Foto saat mengerjakan kuis



Foto pengisian angket