

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*  
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN  
UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
**RETNO KURNIASIH**  
**14803241065**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*  
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN  
UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**



Dosen Pembimbing



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

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*  
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN  
UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:  
**RETNO KURNIASIH**  
14803241065


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Juli 2018 dan dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ani Widayati, M.Pd., Ed., D.	Ketua Penguji		23/7 2018
Dra. Isroah, M.Si.	Sekretaris		23/7 2018
Diana Rahmawati, M.Si.	Penguji Utama		23/7 2018

Yogyakarta, 24 Juli 2018  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



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

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Kurniasih  
NIM : 14803241065  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*  
Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan  
untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun  
Ajaran 2017/2018

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

Yogyakarta, 8 Juni 2018



Retno Kurniasih

NIM. 14803241065

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah berkerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

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

“Selesaikanlah dengan sungguh-sungguh apa yang telah kamu mulai.”  
(Penulis)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan rahmat Allah SwT., karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Moh. Soderi dan Ibu Sri Purwanti yang selalu memberikan kekuatan doa, semangat, dan dorongan dalam setiap langkahku.
2. Kakakku M. Arif Hidayat, Asih Putri Utami, Diah Septiani, Weni Nur S., dan Ari Wahyu Jatmiko yang selalu memberikan doa dan motivasi.
3. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*  
BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN  
UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Oleh:  
RETNO KURNIASIH  
14803241065**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018; (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan; (3) mengetahui penilaian siswa mengenai penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android*.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*), namun hanya sampai tahap implementasi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan serta diujicobakan kepada 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dikembangkan melalui empat tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi; (2) tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,47 yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata skor 4,55 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan diperoleh rata-rata skor 4,65 yang termasuk dalam kategori sangat layak; (3) penilaian siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman diperoleh rata-rata skor 4,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, *Android*, ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA  
CROSSWORD PUZZLE ON INTRODUCTION TO BANKING LESSON FOR  
THE TENTH GRADE ACCOUNTING OF SMK YPKK 1 SLEMAN  
IN THE ACADEMIC YEAR OF 2017/2018**

**By:  
RETNO KURNIASIH  
14803241065**

**ABSTRACT**

*This research aims to: (1) develop Android-Based Learning Media Crossword Puzzle on Introduction to Banking Lesson for the tenth grade accounting of SMK YPKK 1 Sleman; (2) determine the feasibility Android-Based Learning Media Crossword Puzzle based on validity/evaluation by subject experts, media experts, and Introduction to Banking teacher; (3) determine the assessment of students to Android-Based Learning Media Crossword Puzzle.*

*The research is a 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 subject expert, media expert, and Introduction to Banking teacher. The developed media was tested for the 21 students of Accountancy in the tenth grade of SMK YPKK 1 Sleman.*

*The results show: (1) Learning Media Crossword Puzzle has developed through four stages: analysis, design, development, and implementation; (2) subject expert gave 4,47 average score, which goes into very feasible category, media expert gave 4,55 average score, which goes into very feasible category, Introduction to Banking teacher gave 4,65 average score, which goes into very feasible category; (3) student assessment shows of 4,22 average score, which goes into feasible category.*

**Keyword:** *Learning Media, Crossword Puzzle, Android, ADDIE.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SwT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018”. Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus Ahli Materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.
4. Ibu Dra. Isroah, M.Si., Dosen pembeimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Diana Rahmawati, M.Si., Dosen narasumber yang telah memberikan saran yang mendukung untuk perbaikan skripsi ini.
6. Bapak Abdullah Taman, M.Si., Ak., CA., Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan selama masa studi.
7. Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Ahli Media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.
8. Ibu Dra. Suwarni, Guru Mata Pelajaran Dasar Perbankan SMK YPKK 1 Sleman yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

9. Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data dalam penelitian ini.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Akuntansi Kelas B yang telah berproses bersama-sama.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Penulis,



Retno Kurniasih

NIM. 14803241065

## DAFTAR ISI

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 Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
H. Asumsi Pengembangan .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Dasar Perbankan .....	10
2. Media Pembelajaran .....	20
3. Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> .....	32
4. Model Pengembangan .....	36
B. Penelitian yang Relevan .....	45
C. Kerangka Berpikir .....	47
D. Paradigma Penelitian.....	49

E.    Pertanyaan Penelitian .....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A.    Jenis Penelitian.....	51
B.    Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
C.    Prosedur Penelitian.....	51
D.    Subjek dan Objek Penelitian .....	54
E.    Teknik Pengumpulan Data .....	55
F.    Instrumen Penelitian .....	55
G.    Teknik Analisis Data .....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A.    Hasil Penelitian .....	62
B.    Kajian Media Akhir.....	95
C.    Keterbatasan Penelitian .....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A.    Kesimpulan .....	97
B.    Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN.....	102

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi .....	30
2. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media .....	30
3. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Praktisi Pembelajaran .....	31
4. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Siswa .....	31
5. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE .....	44
6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	56
7. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	57
8. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran .....	58
9. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa .....	58
10. Ketentuan Pemberian Skor .....	60
11. Pedoman Konversi Skor .....	60
12. Hasil Validasi Ahli Materi .....	74
13. Hasil Validasi Ahli Media .....	76
14. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan .....	81
15. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi .....	83
16. Hasil Validasi Kelayakan Media .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian .....	49
2. <i>Welcome Screen</i> dan <i>Loading Screen Media</i> .....	67
3. Tampilan Halaman Menu Utama.....	68
4. Tampilan Halaman Menu Kompetensi .....	68
5. Tampilan Halaman Menu Materi.....	69
6. Tampilan Halaman Data Diri dan Petunjuk.....	69
7. Tampilan Halaman Permainan <i>Crossword Puzzle</i> .....	70
8. Tampilan Halaman Evaluasi .....	70
9. Tampilan Halaman Menu Bantuan .....	71
10. Tampilan Halaman Menu Profil .....	72
11. Tampilan Halaman Menu Keluar.....	72
12. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
13. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media .....	77
14. Tambahan <i>Pop Up</i> Memulai Permainan.....	78
15. Tambahan <i>Pop Up</i> Mengakhiri Permainan.....	78
16. Revisi <i>Keyboard</i> .....	79
17. Revisi Teka-Teki Silang .....	79
18. Revisi Tampilan Halaman Permainan <i>Crossword Puzzle</i> .....	80
19. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan ...	82
20. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa .....	84
21. Diagram Batang Kelayakan Media Pembelajaran pada Setiap Tahap.....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> .....	103
2. <i>Printscreen Media</i> .....	110
3. Silabus.....	114
4. Materi Dana Simpanan Deposito .....	124
5. Soal Latihan .....	130
6. Instrumen Penelitian .....	140
7. Hasil Validasi.....	151
8. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Materi .....	160
9. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media .....	162
10. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Praktisi Pembelajaran.....	164
11. Rekapitulasi Skoring Angket Implementasi Uji Coba Media.....	166
12. Surat Permohonan Validasi.....	168
13. Perizinan .....	171
14. Dokumentasi .....	174

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembangunan yang dilakukan baik dalam bidang fisik maupun mental spiritual membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang penting bagi sebuah negara untuk mencapai kesejahteraan negaranya. Sumber daya yang berkualitas adalah sumber daya manusia yang memiliki keahlian, profesional, produktif, dan mampu bersaing secara sehat di dunia kerja. Pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

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

Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Salah satu komponen yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2014: 163), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran manual ataupun berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari tiga macam,

yaitu media audio, media visual, dan media audio visual (Jamil Suprihatiningrum, 2014: 320). Guru dituntut agar mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa menerima pembelajaran. Pengadaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan peralatan yang tersedia di sekitar, salah satunya adalah telepon seluler berotak pintar atau yang sering disebut dengan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di masa sekarang ini seolah telah menjadi kebutuhan, baik untuk orang dewasa, pelajar, ataupun anak-anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK YPKK 1 Sleman, guru masih menggunakan metode ceramah. Variasi media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang, guru hanya memanfaatkan media buku dan papan tulis, serta sesekali menggunakan media *powerpoint*. Kegiatan pembelajaran tersebut menjadi cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa cepat bosan. Hal tersebut tergambar dari banyaknya siswa yang melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang dibahas seperti mengobrol, mengantuk, dan memainkan *smartphone*. Media yang selama ini digunakan oleh guru dinilai kurang praktis karena tidak dapat digunakan sewaktu-waktu oleh siswa. Oleh karena itu, perlu adanya

inovasi media pembelajaran yang praktis sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara umum, siswa lebih tertarik pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman, 100% siswa pernah menggunakan *smartphone* berbasis *Android* dan sebanyak 18 dari 21 siswa (85,71%) siswa memiliki *smartphone Android*. Menurut Rudi Sisilana dan Cepi Riyana (2008) bahwa salah satu prinsip pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian fasilitas. Akan tetapi, *smartphone Android* sebagai salah satu fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone Android* dapat dipadukan dengan permainan yang dapat mengaktifkan siswa dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, salah satunya adalah *crossword puzzle* (teka teki silang).

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Tujuan permainan teka-teki silang adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi. Menurut Zaini dkk (2008:71) menyatakan bahwa teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan

menyenangkan tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan teka-teki silang dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif. Media pembelajaran teka-teki silang (*crossword puzzle*) memiliki keunggulan yaitu (1) dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses penransferan ilmu pengetahuan kepada siswa; (2) dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa; (4) dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan; (5) dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (Melvin Siberman, 2009). Oleh karena itu, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* perlu dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman, Mata Pelajaran Dasar Perbankan merupakan pelajaran teori wajib bagi siswa kelas X Akuntansi. Karakteristik Mata Pelajaran Dasar Perbankan adalah teori, sehingga dianggap membosankan oleh siswa apabila metode yang digunakan guru hanya metode ceramah dan media yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Dasar Perbankan, materi Dana Simpanan Deposito merupakan materi yang sulit dipahami siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan ”Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018”.

Tujuan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Anggapan bahwa Dasar Perbankan adalah mata pelajaran yang membosankan sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih belum variatif sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone Android* belum digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 dan kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berupa *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan?
3. Bagaimanakah penilaian siswa mengenai penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X

Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan.

3. Mengetahui penilaian siswa mengenai penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

###### b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.

2) Sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi supaya menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

1) Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

**G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* yang berisi materi simpanan dana deposito dan latihan soal dalam bentuk teka-teki silang. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk yang menarik supaya dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan memanfaatkan *smartphone*.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi simpanan dana deposito untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.
3. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* yang dihasilkan berbasis *Android*. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan melalui *smartphone Android* kapanpun dan di manapun oleh siswa secara individu maupun kelompok.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa mempunyai *smartphone Android* yang dapat digunakan untuk mengoperasikan aplikasi media pembelajaran yang dihasilkan.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri ataupun kelompok oleh siswa di dalam dan di luar kelas.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran Dasar Perbankan**

##### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya (2014: 198), belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung. Menurut Witting dalam Muhibbin Syah (2008:89) bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalaman. Menurut Oemar Hamalik (2011: 27) belajar merupakan suatu proses bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang sebagai bentuk pengalaman yang dapat menyebabkan adanya suatu perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat adanya interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Menurut Oemar Hamalik (2011:

54), pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses pembentukan lingkungan belajar yang dilakukan guru kepada siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

**b. Pembelajaran Dasar Perbankan**

Dasar Perbankan merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam jenjang SMK Akuntansi. Dasar Perbankan merupakan mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang dunia perbankan di Indonesia, keterampilan dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasainya secara konkret dan abstrak, serta dunia perbankan sebagai usaha berdasarkan kepercayaan masyarakat menuntut sikap hemat, cermat, disiplin, dan jujur. Diharapkan akan terbentuk pola pikir siswa yang hemat, cermat, disiplin, dan jujur dengan adanya pembelajaran Dasar Perbankan.

Berdasarkan silabus yang digunakan di SMK YPKK 1 Sleman, materi yang dipelajari dalam Mata Pelajaran Dasar Perbankan Kelas X Akuntansi adalah sebagai berikut.

- 1) Sejarah perbankan di Indonesia
- 2) Persyaratan dan pendirian bentuk badan hukum bank
- 3) Jenis lembaga keuangan

- 4) Jenis uang
- 5) Jenis bank dan kantor bank di Indonesia
- 6) Kegiatan usaha bank umum dan bank perkreditan rakyat
- 7) Simpanan dana giro
- 8) Simpanan dana tabungan
- 9) Simpanan dana deposito
- 10) Kredit perbankan

Berdasarkan materi yang digunakan di SMK YPKK 1 Sleman, maka materi yang dimuat dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* ini adalah dana simpanan deposito. Pembelajaran yang terdapat dalam dana simpanan deposito mencakup pengertian simpanan deposito, karakteristik deposito, sertifikat deposito, *deposit on call*, perbedaan deposito berjangka dan sertifikat deposito, dan perhitungan deposito.

**c. Materi Dana Simpanan Deposito**

1) Pengertian Simpanan Deposito (*Time Deposit*)

Simpanan deposito merupakan salah satu sarana untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga. Pemilik deposito disebut deposan. Setiap deposan akan diberi imbalan jasa berupa bunga deposito. Bunga deposito merupakan bunga yang paling tinggi dibandingkan dengan bunga simpanan giro dan simpanan tabungan. Oleh karena itu, simpanan deposito merupakan dana yang paling mahal bagi bank. Simpanan

deposito juga memberikan keuntungan yang lain, yaitu dana yang tersimpan relatif lebih lama dan frekuensi penarikannya jarang sehingga bank dapat menggunakan dana tersebut sebagai penyaluran kredit untuk nasabah yang lain.

Deposito menurut Undang-Undang Perbankan Nomor 10 Tahun 1998, adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan pada waktu tertentu berdasarkan perjanjian nasabah penyimpan dengan bank.

## 2) Karakteristik Deposito

Menurut Sri Dadi Wibowo (2009), karakteristik deposito adalah sebagai berikut.

- a) Diperuntukkan bagi nasabah perorangan atau badan usaha atau organisasi lain.
- b) Sebagai bukti kepemilikan deposito, bank akan menerbitkan bilyet deposito atas nama yang bersangkutan sehingga tidak dapat dipindahtangankan (diperjualbelikan).
- c) Dana yang disimpan dalam deposito dapat berupa rupiah atau valuta asing (USD, EURO, GBR, Yen).
- d) Minimal jumlah nilai nominal ditentukan oleh bank yang bersangkutan.
- e) Deposito akan mendapat bunga dengan ketentuan sebagai berikut.

(1) *Interest rate*, artinya berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak sesuai dengan jangka waktu.

(2) Perhitungan bunga menggunakan *simple interest*.

(3) Atas bunga deposito dikenakan pph 20% dari bunga deposito apabila nominal deposito di atas Rp7.500.000, dan bila nominal deposito kurang dari Rp7.500.000 tidak dikenakan pajak.

f) Bunga deposito oleh bank dibukukan sebagai bunga deposito.

g) Bunga dibayarkan sesuai permintaan (setiap bulan pada hari jatuh tempo deposito berjangka) atau p+1 (*pricipal plus interest*) yaitu bunga akan langsung menambah nominal deposito pada bulan berikutnya.

h) Deposito umumnya dijamin pemerintah bila suku bunga deposito tidak melebihi 150% tingkat bunga dan sertifikat Bank Indonesia.

### 3) Macam-Macam Simpanan Deposito

Deposito yang ditawarkan oleh bank di antaranya:

#### a) Deposito Berjangka

Deposito berjangka merupakan deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu, variasi mulai 1, 2, 3, 6, 12, 18, dan 24 bulan. Setiap deposan diberi bunga yang besarnya sesuai dengan berlakunya bunga saat

deposito berjangka dibuka. Bunga deposito dapat dicairkan setiap bulan atau setelah jatuh tempo (jangka waktu) sesuai jangka waktunya. Penarikan deposito dapat dilakukan tunai atau nontunai (pemindahbukuan). Deposito juga dikenakan pajak, dan setiap deposan yang mengambil penarikan sebelum jatuh tempo dikenakan denda.

Selain menerbitkan deposito dalam mata uang rupiah, ada juga bank yang menerbitkan deposito dalam mata uang asing. Deposito yang diterbitkan dalam valuta asing adalah bank devisa.

*ARO (automatic roll over)* merupakan sistem perpanjangan deposito secara otomatis setelah jatuh tempo perpanjangan dilakukan untuk jangka waktu dan nominal yang sama.

Adapun langkah-langkah mengisi deposito adalah sebagai berikut.

- (1) Secara umum, ada data diri, misalnya KTP.
- (2) Agar deposito aman, pastikan bunganya tidak lebih dari bunga yang dijamin LPS (Lembaga Penjamin Simpanan), pilih bank yang dijamin oleh LPS.
- (3) Jumlah maksimum uang yang disimpan di bank tersebut tidak boleh melebihi batas jaminan LPS ( $\pm$  2 miliar).

- (4) Bunga deposito tidak boleh melebihi suku bunga pinjaman ( $\pm 6\%$ ).
- (5) Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit (*back to back loan*).
- (6) Setelah melengkapi persyaratan deposito, nasabah akan diberi sertifikat yang disebut bilyet deposito.

b) Sertifikat Deposito

Sertifikat deposito merupakan deposito yang diterbitkan dengan jangka waktu 2, 3, 6, dan 12 bulan. Sertifikat deposito diterbitkan atas unjuk dalam bentuk sertifikat, artinya di dalam sertifikat deposito tidak tertulis atas nama seseorang atau badan hukum tertentu. Sertifikat deposito pun dapat diperjualbelikan pada pihak lain. Pencairan bunga sertifikat deposito dapat dilakukan di muka, tiap bulan, atau tiap jatuh tempo, baik tunai maupun nontunai.

Berikut merupakan beberapa keuntungan sertifikat deposito.

- (1) Perhitungan bunga di muka sehingga bunga yang diperoleh dapat diinvestasikan lagi di bank lain.
- (2) Dapat digunakan sebagai jaminan kredit dan dapat diperjualbelikan secara bebas.
- (3) Tingkat suku bunga lebih tinggi dari deposito.

(4) Dijamin Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Adapun kerugian sertifikat deposito yaitu:

(1) Bila dana dicairkan sebelum jatuh tempo maka akan kena penalti.

(2) Bila sertifikat deposito hilang, penemunya bisa mencairkannya dengan mudah.

c) *Deposit on Call*

*Deposit on call* adalah deposito yang mempunyai jangka waktu minimal tujuh hari dan paling lama kurang dari satu bulan. Deposito ini diterbitkan atas nama dan biasanya dalam jumlah besar, misalnya 50 juta rupiah (bergantung bank yang bersangkutan). Pencairan bunga dapat dilakukan pada saat pencairan *deposit on call* dan sebelum *deposit on call* dicairkan, tiga hari sebelumnya nasabah sudah memberi tahu bank penerbit. Besarnya bunga biasanya dihitung per bulan dan biasanya untuk menentukan bunga dilakukan negosiasi antara nasabah dengan pihak bank.

4) Perbedaan Sertifikat Deposito dan Deposito Berjangka

Deposito Berjangka	Sertifikat Deposito
Dapat dicairkan atas nama pemegang	Dapat dicairkan atas unjuk oleh siapapun

Tidak dapat diperjualbelikan	Dapat diperjualbelikan
Tidak dapat dipindahtangankan	Dapat dipindahtangankan
Diterima tiap akhir bulan	Diterima di muka
Dapat dibuka dalam mata uang asing	Dibuka hanya dengan mata uang rupiah
Jumlah minimum nominal Rp1.000.000	Tiap lembar nominal Rp5.000.000

## 5) Perhitungan Simpanan Deposito

### a) Contoh Perhitungan Deposito Berjangka

Contoh soal:

Mohamad Ramadhan, seorang arsitek ingin menerbitkan deposito berjangka untuk jangka waktu 6 bulan. Nominal yang diinginkan adalah Rp50.000.000 dan pembayaran secara tunai dengan bunga 18% per tahun dan bunga diambil setiap bulan tunai. Setelah jatuh tempo, deposito tersebut dicairkan dan uangnya diambil tunai.

Berapa jumlah bunga yang diterima oleh Mohamad Ramadhan setiap bulan jika dikenakan pajak 15%?

Jawab:

$$\text{Bunga} = \frac{18\% \times \text{Rp}50.000.000}{12 \text{ bulan}} \times 1 \quad \text{Rp}750.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}750.000 \quad \underline{\text{Rp}112.500}$$

$$\text{Bunga bersih per bulan} \quad \text{Rp}637.500$$

b) Contoh Perhitungan Bunga Sertifikat Deposito

Contoh soal:

Dr. Satria membeli 10 lembar sertifikat deposito di Bank “Adil Sejahtera” dengan nilai nominal @ Rp5.000.000, jangka waktu yang diinginkan adalah 6 bulan dan bunga 6% setahun, pajak 15%.

(1) Berapa bunga bersih yang diterima jika bunga diterima setiap bulan?

(2) Berapa bunga bersih yang diterima jika bunga diambil di muka?

Jawab:

Jumlah sertifikat deposito 10 lembar  $\times$  Rp5.000.000 =  
Rp50.000.000

(1) Bunga diambil setiap bulan

$$\text{Bunga} = \frac{6\% \times \text{Rp}50.000.000}{12} \times 1\text{bulan} = \text{Rp}250.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}250.000 = \underline{\text{Rp } 37.500}$$

$$\text{Bunga bersih} = \text{Rp}212.500$$

(2) Bunga diambil di muka

$$\text{Bunga} = \frac{6\% \times \text{Rp}50.000.000}{12} \times 6\text{bulan} = \text{Rp}1.500.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}1.500.000 = \underline{\text{Rp } 225.000}$$

$$\text{Bunga bersih} = \text{Rp}1.275.000$$

c) Contoh Perhitungan *Deposit in Call*

Contoh soal:

Ny. Nurul aeni, memiliki uang sejumlah Rp300.000.000. ia ingin menerbitkan *deposit on call* mulai 3 Mei 2017. Bunga yang telah dinegosiasi adalah 4% per bulan (pm) dan diambil pada saat pencairan. Pada tanggal 19 Mei 2017, Ny. Nurul aeni mencairkan *deposit on call*.

Berapa jumlah bunga yang diterima Ny. Nurul aeni pada saat pencairan jika dikenakan pajak 15%, bunga sebesar 4%?

Jawab:

$$\text{Bunga} = \frac{4\% \times \text{Rp}300.000.000}{30 \text{ hari}} \times 16 \text{ hari} = \text{Rp}6.400.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}6.400.000 = \underline{\text{Rp} 960.000}$$

$$\text{Bunga bersih} = \text{Rp}5.440.000$$

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Flemming dalam Azhar Arsyad (2011: 3) bahwa media sering juga disebut dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2014: 163)

menyatakan bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, komputer, koran, foto, grafik, dan sebagainya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana atau suatu perantara yang dapat digunakan oleh guru sebagai pemberi pesan kepada siswa sebagai penerima pesan untuk mencapai suatu tujuan dalam kegiatan pembelajaran.

**b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad (2011) adalah sebagai berikut.

1) Fungsi atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4) Fungsi kompensatoris

Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Manfaat media menurut Azhar Arsyad (2011) 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**

Berikut ini merupakan klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk dalam Azhar Arsyad (2011).

#### 1) Media berbasis manusia

Media ini bertujuan untuk mengubah sikap atau memantau pembelajaran siswa dengan terlibat secara langsung.

#### 2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

#### 3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

#### 4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk mediasinya. Salah

satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*.

5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI "*Computer Asisted Instruction*". CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi bukan penyampai utama materi pembelajaran.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2014) secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, sebagai berikut:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar secara diam.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara beserta gambar.

Media pembelajaran menurut Jamil Suprihatiningrum (2014) juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori sebagai berikut.

- 1) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3.
- 2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar, foto.
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam: *Overhead Transparency (OHT)*, film bingkai (*slide*).

- 5) Proyeksi audio visual diam: film bingkai slide bersuara.
- 6) Visual gerak: film bisu.
- 7) Audio visual gerak: film gerak bersuara, video/VCD, televisi.
- 8) Objek fisik: benda nyata, model, spesimen.
- 9) Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran.
- 10) Komputer: *CAI*.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran di atas, maka media pembelajaran pada penelitian ini merupakan jenis media berbasis visual.

#### **d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 138) adalah sebagai berikut.

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

Menurut Rumampuk dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012) bahwa prinsip-prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut.

- 1) Harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa.
- 2) Pemilihan media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan. Pemilihan media benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- 3) Tidak ada satupun media dipakai untuk mencapai semua tujuan. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pengajaran, mengingat media merupakan bagian yang integral dalam proses belajar mengajar.
- 5) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media.
- 6) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

Menurut Rudi Sisilana dan Cepi Riyana (2008) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik guru atau siswa
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia

**e. Penilaian Media Pembelajaran**

Menurut Romi Satria Wahono (2006), terdapat tiga aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai berikut.

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
  - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
  - b) *Reliable* (handal).
  - c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
  - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
  - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
  - f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
  - h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, padat), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
  - i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).
- 2) Aspek desain Pembelajaran
- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).
  - b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
  - c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
  - d) Ketetapan penggunaan strategi pembelajaran.
  - e) Interaktivitas.
  - f) Pemberian motivasi belajar.
  - g) Kontekstualitas dan aktualitas.
  - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
  - i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
  - j) Kedalaman materi.
  - k) Kemudahan untuk dipahami.
  - l) Sistematis, runut, alur logika jelas.
  - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.

- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
  - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
  - p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.
  - b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
  - c) Sederhana dan memikat.
  - d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik).
  - e) Visual (*layout design*, *typography*, warna).
  - f) Media bergerak (animasi, *movie*)
  - g) *Layout interactive* (ikon navigasi).

Dari beberapa aspek dan kriteria penilaian pengembangan media di atas, maka peneliti menetapkan beberapa indikator yang mengacu pada aspek dan kriteria tersebut untuk melakukan penilaian pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* sebagai berikut.

1) Indikator penilaian kelayakan untuk ahli materi

Tabel 1. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Ahli Materi

No.	Indikator
	Aspek Relevansi Materi
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD
2.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
3.	Kesesuaian materi dengan indikator
	Aspek Pengorganisasian Materi
4.	Sistematis, runtut, alur logika jelas
5.	Kelengkapan materi
6.	Aktualisasi materi
	Aspek Latihan Soal
7.	Kesesuaian soal dengan materi
8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal
9.	Kebenaran kunci jawaban
	Aspek Bahasa
10.	Kekomunikatifan bahasa
11.	Ketetapan penggunaan istilah
	Aspek keterlaksanaan
12.	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa
13.	Interaktif

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

2) Indikator penilaian kelayakan untuk ahli media

Tabel 2. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Ahli Media

No.	Indikator
	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
1.	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya
2.	Reliabilitas media
3.	Kompabilitas media
4.	Kreativitas dan inovasi dalam media
5.	Kemudahan pengoperasian media
6.	Usabilitas media
7.	<i>Maintainable</i>
	Aspek Komunikasi Visual
8.	Komunikatif
9.	Kreatif
10.	Visual
11.	Animasi
12.	Ikon navigasi

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

- 3) Indikator penilaian kelayakan untuk praktisi pembelajaran dasar perbankan

Tabel 3. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan

No.	Indikator
	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
1.	Reliabilitas media
2.	Pemaketan yang terpadu
	Aspek Desain Pembelajaran
3.	Kesesuaian dengan KI KD
4.	Kesesuaian dengan indikator
5.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
6.	Sistematis, runtut, alur logika jelas
7.	Perumusan soal dan jawaban
8.	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa
9.	Penggunaan bahasa
	Aspek Komunikasi Visual
10.	Kreatif
11.	Visual
12.	Animasi
13.	Ikon navigasi

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

- 4) Indikator penilaian kelayakan untuk siswa

Tabel 4. Indikator Penilaian Kelayakan untuk Siswa

No.	Indikator
	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
1.	Reliabilitas media
2.	Pemaketan yang terpadu
	Aspek Desain Pembelajaran
3.	Keruntutan penyajian materi
4.	Kejelasan contoh soal
5.	Penggunaan bahasa
6.	Kemampuan menambah motivasi belajar siswa
7.	Kesesuaian soal
	Aspek Komunikasi Visual
8.	Kreatif
9.	Visual
10.	Animasi
11.	Ikon navigasi

Sumber: Romi Satria Wohono (2006) dengan modifikasi

### **3. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android***

#### **a. Metode *Crossword Puzzle***

*Crossword Puzzle* (teka-teki silang) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning*, metode ini diklasifikasikan oleh Melvin Silberman (2012) pada *active learning* bagian empat yaitu tentang “bagaimana agar belajar tidak lupa”. Tekateki silang merupakan sebuah permainan dengan cara bermain mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk soal. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan bentuk permainan yang sering dijumpai/dimuat di majalah atau koran. Teka-teki silang yang semula hanya untuk mengisi waktu luang, dapat digunakan untuk media latihan soal bagi siswa. Teka-teki silang dapat dimainkan/diisi secara individu maupun berkelompok.

#### **b. Prosedur Penggunaan *Crossword Puzzle***

Menurut Melvin Silberman (2012), prosedur penggunaan *crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah sebagai berikut.

- 1) Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
- 2) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.

3) Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang.

Gunakan jenis berikut ini:

- a) Definisi singkat
- b) Sebuah kategori yang cocok dengan unturnya
- c) Sebuah contoh
- d) Lawan kata

4) Bagikan teka-teki itu kepada siswa baik itu perorangan maupun kelompok.

5) Tetapkan batas waktunya. Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

**c. Kelebihan dan Kekurangan *Crossword Puzzle***

Kelebihan dari teka-teki silang (*crossword puzzle*) adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan ilmu pengetahuan kepada siswa.
- 2) Dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa.
- 4) Dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan.
- 5) Dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

Di samping memiliki banyak kelebihan, *crossword puzzle* juga memiliki kelemahan yaitu setiap jawaban pada *crossword puzzle*/teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan, sehingga siswa akan merasa bingung apabila tidak dapat menjawab salah satu soal. Hal tersebut tersebut akan berpengaruh pada jawaban dari soal yang lainnya. Selain itu, *crossword puzzle* memiliki kelemahan yaitu dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan dan minat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran kurang.

**d. Definisi *Android***

Arif Akbarul Huda (2013: 1) berpendapat bahwa *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Thermizi (2013: 177) mengatakan bahwa *Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi ini. *Android* merupakan suatu sistem operasi yang dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *device* (piranti) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *devicenya* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device* tersebut.

#### e. Kelebihan dan Kekurangan *Android*

Kelebihan *Android* menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013) adalah:

- 1) Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
- 2) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis *Linux* yang bersifat terbuka maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
- 3) *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *web* <http://developer.android.com>.
- 4) Sistem operasi merakyat.

Adapun kelemahan dari *Android* yaitu:

- 1) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.

- 2) Banyaknya iklan yang terpampang di atas atau di bawah aplikasi, walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan tersebut cukup mengganggu.
- 3) Baterai yang cepat habis.

**f. *Crossword Puzzle* Berbasis *Android***

*Crossword Puzzle* berbasis *Android* merupakan suatu media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *Android* dengan mengadaptasi *Crossword Puzzle* (teka teki silang) untuk Mata Pelajaran Dasar Perbankan Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Media pembelajaran ini merupakan inovasi dari media pembelajaran yang bersifat praktis sehingga dapat digunakan oleh siswa di manapun dan kapan pun sebagai sumber belajar. *Crossword Puzzle* ini berisi materi mengenai dana simpanan deposito dan berisi soal latihan dalam bentuk teka teki silang.

**4. Model Pengembangan**

**a. Model 4D**

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2014) kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan model 4D adalah sebagai berikut.

- 1) *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan penetapan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tiap-tiap produk tertentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam tahap pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk pengembangan produk. Thiagarajan dalam buku Endang Mulyatiningsih (2014: 195) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap *define*, yaitu *front and analysis* (pendiagnosisan awal), *learner analysis* (analisis karakteristik siswa), *task analysis* (analisis tugas), *concept analysis* (analisis konsep), dan *specifying instructional objectives* (penulisan tujuan pembelajaran).

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (modul, buku, LKS), tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:

- a) Analisis kurikulum
  - b) Analisis karakteristik peserta didik
  - c) Analisis materi
  - d) Merumuskan tujuan
- 2) *Design* (Perancangan)

Thiagarajan dalam buku Endang Mulyatiningsih (2014) membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu:

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

Pada tahap perancangan ini, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk.pada konteks pengembanagn bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sedangkan dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini dilakukan dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

### 3) *Development* (Pengembangan)

Thiagarajah dalam buku Endang Mulyatingsih (2014) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan, yaitu:

- a) *Expert appraisal*, merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.
- b) *Developmental testing*, merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba, dicari data respon, reaksi, atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba kemudian digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujicobakan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan sebagai bahan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Adapun kegiatan selanjutnya pada tahap ini yaitu pemberian soal-soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan dengan

tujuan untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*development*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Validasi model oleh ahli/pakar.
  - b) Revisi model berdasarkan masukan dari pakar pada saat validasi.
  - c) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
  - d) Revisi model berdasarkan hasil uji coba.
  - e) Implementasi model pada wilayah yang lebih luas.
- 4) *Dissemination* (Penyebarluasan)

Thiagarajan dalam buku Endang Mulyatiningsih (2014: 199) membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan, yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan kepada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu

dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap *dissmenination* dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan pencetakan dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya bahan ajar tersebut digunakan oleh sasaran yang lebih luas.

#### **b. Model ADDIE**

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick *and* Carry untuk merancang sistem

pembelajaran. Berikut adalah tahap pengembangan model ADDIE (Endang Mulyatiningsih 2014), yaitu:

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

2) *Design*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan merupakan proses sistematis yang dimulai dari penetapan tujuan belajar, perancangan skenario atau kegiatan belajar mengajar, perancangan perangkat pembelajaran, perancangan materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran pada tahap ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan selanjutnya.

3) *Development*

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah merealisasi rancangan konseptual yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

#### 4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

#### 5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap akhir tatap muka (mingguan), sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Tabel 5. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	<p>Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.</p> <p>Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.</p>
<i>Design</i>	<p>Merancang konsep produk baru di atas kertas.</p> <p>Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.</p>
<i>Development</i>	<p>Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan.</p> <p>Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model.</p> <p>Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.</p>
<i>Implementation</i>	<p>Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata.</p> <p>Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.</p>
<i>Evaluation</i>	<p>Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis.</p> <p>Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.</p> <p>Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran.</p> <p>Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.</p>

Sumber: Endang Mulyatiningsih (2014: 201)

Dari beberapa model pengembangan, peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE untuk penelitian ini. Akan tetapi, peneliti hanya sampai pada tahap implementasi saja

karena penelitian ini hanya mengukur kelayakan dari suatu media pembelajaran saja.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Faras Dwi Izzati (2017), dengan penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Peta Akuntansi (Taksi) Berbasis *Android* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Slawi Tahun Ajaran 2016/2017”. Penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 82,30% termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian oleh ahli materi sebesar 96,25% termasuk dalam kategori sangat layak, dan hasil penilaian oleh siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Slawi diperoleh 91,80% dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian bentuk pengembangan dan prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE, media pembelajaran yang dikembangkan sama-sama menggunakan aplikasi berbasis *Android*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, subjek penelitian, objek penelitian, tempat penelitian, dan jenis aplikasi yang dikembangkan.
2. Enik Widiastuti (2016), dengan penelitiannya berjudul “Pengembangan *Crossword Puzzle* (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”. Penilaian yang diperoleh dari

ahli materi rata-rata 4,36 termasuk kategori sangat layak, penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata 4,26 termasuk kategori sangat layak, penilaian dari praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata 4,38 termasuk kategori sangat layak, dan  $\geq 65\%$  dari pendapat siswa yang berarti media mendapat respon positif. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE, media pembelajaran berupa *crossword puzzle*/teka-teki silang. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang disajikan, subjek penelitian, objek penelitian, dan tempat penelitian.

3. Theodora Dara Tarigas (2014), dengan penelitiannya berjudul “Pengembangan Media *Crossword Puzzle Chemistry* (CROP-CHEM) pada Materi Struktur Atom di SMA”. Hasil analisis data diperoleh tingkat kelayakan media sebesar 86,6% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil belajar siswa dari tiga sekolah diperoleh dua dari tiga sekolah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media *crossword puzzle chemistry* (CROP-CHEM) sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Crossword Puzzle* (CROP-CHEM). Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama bentuk penelitian

pengembangan, media pembelajaran berupa *crossword puzzle*/teka-teki silang. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang disajikan, subjek penelitian, objek penelitian, tempat penelitian, dan model pengembangan.

### C. Kerangka Berpikir

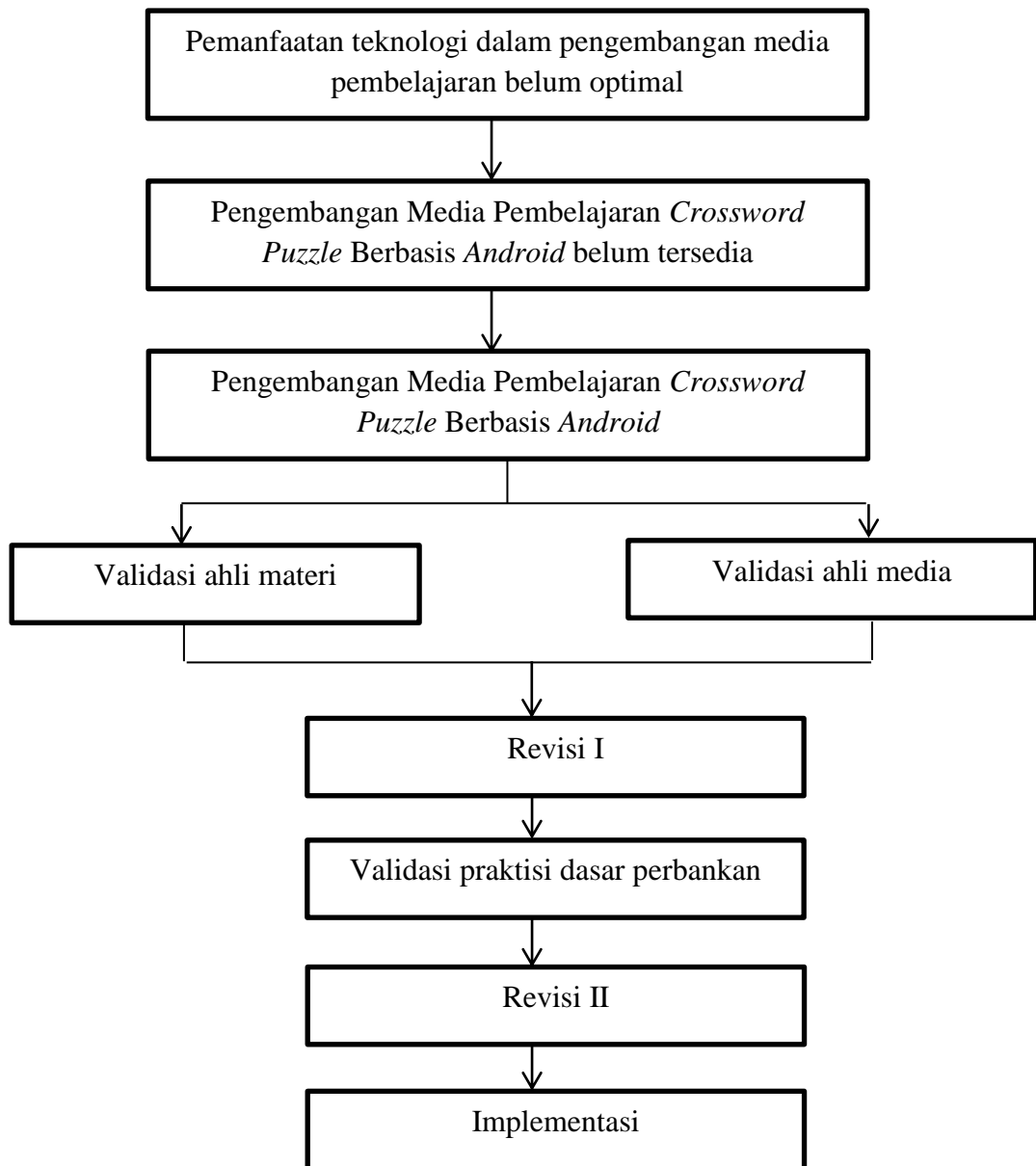
Media merupakan sarana atau suatu perantara yang dapat digunakan oleh guru sebagai pemberi pesan kepada siswa sebagai penerima pesan untuk mencapai suatu tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Akan tetapi, berdasarkan observasi di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman penggunaan media pembelajaran belum bervariasi dan membosankan. Guru menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis. Hal tersebut membuat siswa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran, salah satunya yaitu mengoperasikan *smartphone Android*. Penggunaan *smartphone Android* semestinya dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran yang inovatif sangat bervariasi untuk dapat dikembangkan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Android*. Media pembelajaran berbasis *Android* merupakan salah satu wujud

pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Media berbasis *Android* ini dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar siswa. Media tersebut dapat dipadukan dengan sebuah permainan yang mendidik, salah satunya *crossword puzzle* (teka-teki silang). Teka-teki silang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dan konsentrasi.

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* diharapkan mampu menjadi media alternatif yang dapat diterima baik oleh guru maupun siswa. Media ini berisi materi dana simpanan deposito dengan soal latihan berbentuk teka-teki silang yang dikemas dengan desain yang menarik. Media ini berbasis *Android* sehingga dapat digunakan kapanpun dan di manapun. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dikembangkan dengan tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*).

#### D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

#### E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana tahap-tahap untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
3. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran dasar perbankan mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
5. Bagaimana penilaian siswa mengenai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2015: 40) menyatakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK 1 Sleman yang beralamatkan di Jalan Sayangan Nomor 5 Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Juni 2018.

### **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model

pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick *and* Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2014). Tahapan pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *android* menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa guna mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran baru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran dasar perbankan. Peneliti juga menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media pembelajaran ini yang kemudian dijabarkan ke dalam indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.

2. Tahap *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, kemudian dilakukan tahap desain atau perancangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* yang meliputi:

- a. Pembuatan desain/rancangan media secara keseluruhan (*storyboard*) sehingga akan dapat dilihat rancangan antarmuka media pembelajaran.

- b. Penyusunan materi, soal, dan jawaban yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Materi dan soal yang dimuat dalam media pembelajaran ini disusun dari berbagai refensi.
  - c. Pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, dan tombol-tombol.
3. Tahap *Development* (Pengembangan)
- a. Pembuatan Media Pembelajaran

Seluruh komponen pada tahap sebelumnya dirangkai menjadi satu kesatuan media pembelajaran.
  - b. Validasi dan Revisi Ahli Materi dan Ahli Media
    - 1) Validasi I dilakukan oleh satu orang ahli materi (dosen) dan satu orang ahli media (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
    - 2) Revisi I dilakukan berdasarkan saran, komentar, dan masukan yang diberikan ahli materi dan ahli media pada tahap validasi I.
    - 3) Validasi II dilakukan oleh praktisi pembelajaran dasar perbankan yaitu guru Mata Pelajaran Dasar Perbankan di sekolah dengan menggunakan instrumen yang telah disusun. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.

4) Revisi II dilakukan berdasarkan saran, komentar, dan masukan dari praktisi pembelajaran dasar perbankan (guru). Media hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi pada siswa.

#### 4. Tahap *Implementation* (Pengembangan)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran diujicobakan kepada 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018. Pada tahap ini dibagikan angket untuk mengetahui kelayakan dan penilaian siswa mengenai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* untuk pembelajaran dasar perbankan.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Penelitian ini tidak sampai pada tahap kelima yaitu tahap *evaluation* (evaluasi), melainkan hanya sampai tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya terbatas pada penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.

### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018, sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 199). Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa.

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

1. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa.
2. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian ini berupa data penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa dalam angket mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Angket dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa. Angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju)=5, S (Setuju)=4, N (Netral)=3, TS (Tidak Setuju)=2, dan STS (Sangat Tidak Setuju)=1. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut.

a. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	2
		Kesesuaian materi dengan indikator	3
2.	Pengorganisasian Materi	Sistematis, runtut, alur logika jelas	4, 5, 6
		Kelengkapan materi	7
		Aktualisasi materi	8
3.	Latihan Soal	Kesesuaian soal dengan materi	9
		Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	10
		Kebenaran kunci jawaban	11
4.	Bahasa	Kekomunikatifan bahasa	12
		Ketetapan penggunaan istilah	13
5.	Keterlaksanaan	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	14
		interaktif	15

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

b. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1, 2
		Reliabilitas media	3, 4
		Kompabilitas media	5, 6
		Kreativitas dan inovasi dalam media	7
		Kemudahan pengoperasian media	8
		Usabilitas media	9
		<i>Maintainable</i>	10
2.	Komunikasi visual	Komunikatif	11
		Kreatif	12
		Visual	13, 14, 15, 16
		Animasi	17, 18
		Ikon navigasi	19, 20

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

c. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Reliabilitas media	1, 2
		Pemaketan yang terpadu	3, 4
2.	Desain Pembelajaran	Kesesuaian dengan KI KD	5
		Kesesuaian dengan indikator	6
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	7
		Sistematis, runtut, alur logika jelas	8, 9, 10
		Perumusan soal dan jawaban	11, 12
		Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	13
		Penggunaan bahasa	14
3.	Komunikasi visual	Kreatif	15
		Visual	16, 17
		Animasi	18
		Ikon navigasi	19, 20

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

d. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Reliabilitas media	1, 2
		Pemaketan yang terpadu	3, 4
2.	Desain Pembelajaran	Keruntutan penyajian materi	5
		Kejelasan contoh soal	6
		Penggunaan bahasa	7
		Kemampuan menambah motivasi belajar siswa	8
		Kesesuaian soal	9
3.	Komunikasi Visual	Kreatif	10
		Visual	11, 12
		Animasi	13
		Ikon navigasi	14, 15

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

## **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2015: 244), analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi secara sistematis dan dijadikan ke dalam kategori, penjabaran ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih hal-hal yang penting, serta menarik kesimpulan sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain secara lebih mudah. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

### **1. Data proses pengembangan media pembelajaran**

Data proses pengembangan media pembelajaran merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan media pembelajaran diperoleh alur pembuatan media pembelajaran sampai hasil akhir media pembelajaran.

### **2. Data penilaian kelayakan media pembelajaran**

Data penilaian kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari angket para ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa akan diberikan skor untuk mengkonversikan data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 10. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Eko Putro Widyoko (2011: 236)

3. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata  
 $\sum x$  = jumlah nilai  
 N = jumlah subjek

(Sukardjo, 2012: 98)

4. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan kategori sebagai berikut.

Tabel 11. Pedoman Konversi Skor

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{X} \geq Xi + 1,8 SBi$	4,21-5,00	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 SBi < \bar{X} \leq Xi + 1,8 SBi$	3,41-4,20	Layak
3	$Xi - 0,6 SBi < \bar{X} \leq Xi + 0,6 SBi$	2,61-3,40	Cukup Layak
2	$Xi - 1,8 SBi < \bar{X} \leq Xi - 0,6 SBi$	1,81-2,60	Kurang Layak
1	$\bar{X} \leq Xi - 1,8 SBi$	0-1,80	Sangat Kurang 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 yang diperoleh  
 $Xi$  =  $\frac{1}{2}(\text{nilai maks ideal} + \text{skor min ideal})$   
 $SBi$  (Simpangan Baku Ideal) =  $\frac{1}{6}(\text{nilai maks ideal} - \text{skor min ideal})$

(Sukardjo, 2012: 98)

Berdasarkan tabel konversi skor, diperoleh standar kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dari setiap aspek sebagai berikut.

- a. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dinyatakan “Sangat Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai 5,00.
- b. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dinyatakan “Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai 4,20.
- c. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dinyatakan “Cukup Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai 3,40.
- d. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dinyatakan “Kurang Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai 2,60.
- e. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* dinyatakan “Sangat Kurang Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 0 sampai 1,80.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); dan 5) evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi.

#### **1. Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Android**

##### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi kegiatan pembelajaran di dalam Kelas X Akuntansi dan melakukan wawancara dengan guru Dasar Perbankan di SMK YPKK 1 Sleman. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan perlunya pengembangan media pembelajaran bagi siswa.

##### **1) Analisis Kebutuhan Siswa**

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran Dasar Perbankan di kelas sehingga

pengembangan yang dilakukan dapat mengatasi masalah kebutuhan siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara dengan siswa diketahui bahwa mata pelajaran Dasar Perbankan merupakan mata pelajaran teori yang membosankan. Selama ini, guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Siswa tidak memiliki buku cetak ataupun Lembar Kompetensi Siswa (LKS) sehingga siswa hanya bergantung dari catatan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa bahkan ada yang tidak mencatat dan memilih melakukan aktivitas di luar pembelajaran seperti bermain *smartphone*. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini begitu pesat terutama *smartphone*. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman sebesar 85,71% siswa memiliki *smartphone* dan pengguna aktif. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia yaitu *smartphone*.

Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* merupakan salah satu media pembelajaran

yang memanfaatkan teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di mana saja dan kapan saja dengan bantuan *smartphone*. Proses penyebaran media dapat dilakukan dengan menggunakan *link* melalui *whatsapp*, *bluetooth*, dan *SHAREit*.

## 2) Analisis Kompetensi

Pada tahap analisis kompetensi, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar harus disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK YPKK 1 Sleman. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari kompetensi yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan konsultasi yang dilakukan dengan guru Dasar Perbankan SMK YPKK 1 Sleman yaitu Ibu Dra. Suwarni, menetapkan bahwa materi Dana Simpanan Deposito karena materi tersebut merupakan materi yang sulit dipahami dan memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Kompetensi Dasar yang dimuat dalam media ini adalah menganalisis simpanan dana deposito dan menghitung simpanan deposito. Selanjutnya dari kompetensi dasar tersebut dijabarkan menjadi 7 indikator yaitu menerangkan pengertian simpanan deposito, menjelaskan karakteristik deposito, menjelaskan sertifikat deposito, menjelaskan *deposit*

*on call*, membedakan deposito berjangka dan sertifikat deposito, menghitung sertifikat deposito, dan menghitung *deposit on call*

b. Tahap Desain (*Design*)

Peneliti merancang media pembelajaran yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, latihan soal, jawaban, pembuatan gambar, dan *background*.

1) Pembuatan desain media (*storyboard*)

*Storyboard* berisi tentang gambaran keseluruhan media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan untuk memudahkan proses pembuatan media. *Storyboard* berisi tentang *welcome screen*, *loading screen*, halaman menu utama, halaman kompetensi, halaman materi, halaman sub materi, halaman permainan, halaman evaluasi, halaman profil, halaman bantuan, dan tampilan menu keluar.

2) Penyusunan materi, latihan soal, dan jawaban

Materi, latihan soal, dan jawaban yang dimuat dalam media pembelajaran ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan kemudian dikelompokkan ke dalam sub-sub materi agar lebih memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Sub-sub

materi yang disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu pengertian simpanan deposito, karakteristik deposito, macam-macam simpanan deposito, perbedaan sertifikat deposito dan deposito berjangka, dan perhitungan simpanan deposito. Materi, latihan soal, dan jawaban yang dimuat dalam media ini ditampilkan pada lampiran.

3) Pembuatan gambar dan *background*

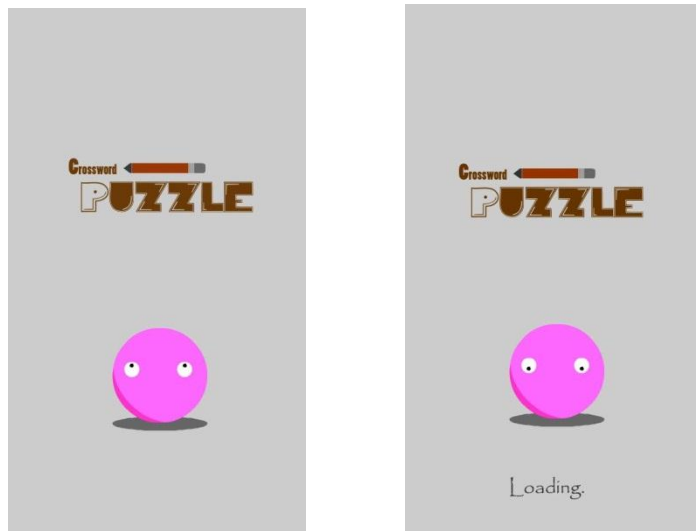
Gambar dan *background* yang dimuat dalam media ini dibuat dan dikombinasikan menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 320 GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi *Windows 10*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Komponen dirangkai sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Media pembelajaran ini diberi nama *Crossword Puzzle*. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

a) *Welcome Screen* dan *Loading Screen* Media Pembelajaran  
*Crossword Puzzle*



Gambar 2. *Welcome Screen* dan *Loading Screen* Media

*Welcome screen* yang berisikan logo Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* akan muncul selama 3 detik dan secara otomatis akan berpindah ke halaman *loading screen*. Halaman *loading screen* akan muncul selama 3 detik dan akan berpindah ke halaman selanjutnya secara otomatis.

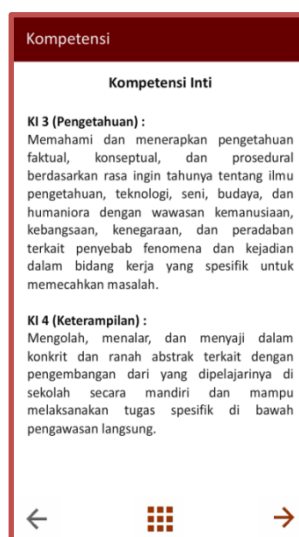
b) Halaman Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisikan 6 pilihan menu, yaitu kompetensi, materi, permainan, bantuan, profil, dan keluar.

c) Menu Kompetensi



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Kompetensi  
Menu kompetensi berisikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang digunakan pada materi dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

d) Menu Materi



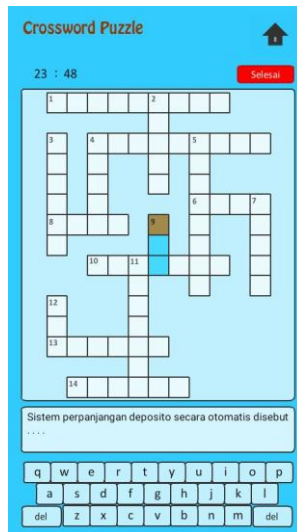
Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Materi

Menu materi berisikan tentang materi Simpanan Dana Deposito yang telah dikelompokkan ke dalam 5 submateri.

e) Menu Permainan

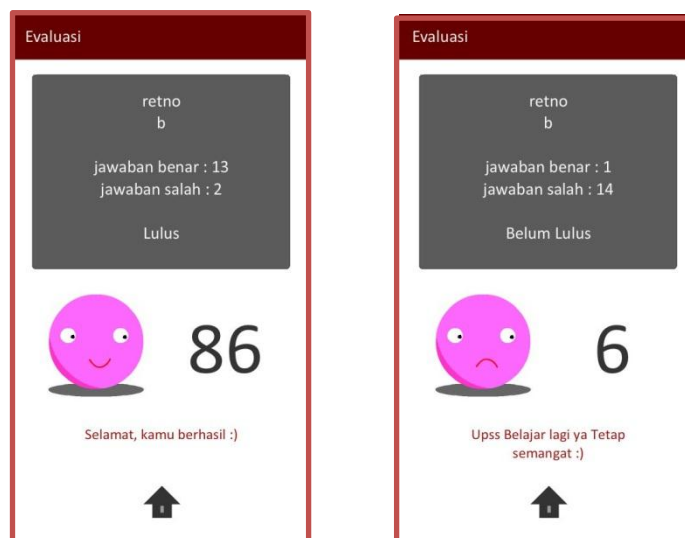


Gambar 6. Tampilan Halaman Data Diri dan Petunjuk



Gambar 7. Tampilan Halaman Permainan *Crossword Puzzle*

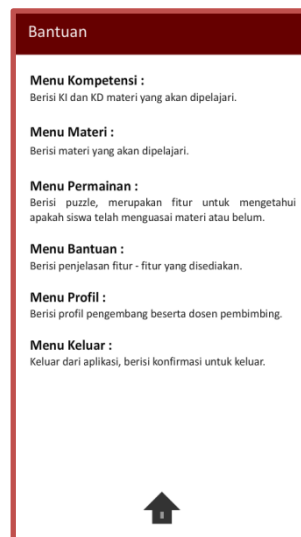
Menu permainan berisikan soal latihan yang disajikan dalam bentuk permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) yang terdiri dari 5 set. Akan tetapi, hanya ada 1 set yang dapat dimainkan. Satu set tersebut akan muncul secara *random*. Sebelum masuk pada halaman tampilan teka-teki silang, terdapat kolom tentang data diri yang harus diisi dan petunjuk pengerjaan soal latihan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Evaluasi

Pada halaman evaluasi akan muncul data diri (nama dan kelas), jawaban benar, jawaban salah, keterangan lulus/belum lulus, dan nilai yang diperoleh. Keterangan lulus/belum didasarkan pada nilai yang diperoleh. Pengguna dikatakan lulus apabila mendapatkan nilai lebih dari sama dengan 70 sesuai dengan KKM yang ditentukan di sekolah.

f) Menu Bantuan



Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Bantuan

Menu bantuan berisikan penjelasan singkat mengenai menu-menu yang terdapat dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

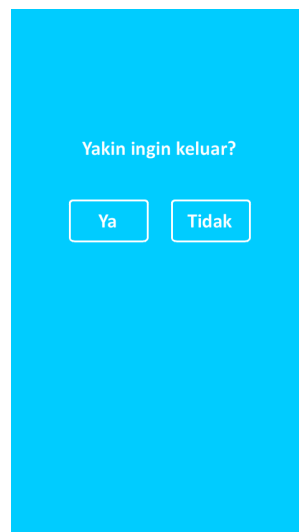
g) Menu Profil



Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Profil

Menu profil berisi informasi mengenai profil singkat pengembang Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*, profil dosen pembimbing, profil ahli materi, profil ahli media, dan profil praktisi pembelajaran Dasar Perbankan.

h) Menu Keluar



Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Keluar

Menu keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi, apabila memilih tombol keluar maka akan muncul konfirmasi dengan pilihan tombol “Ya” untuk keluar dari aplikasi dan tombol “Tidak” apabila ingin tetap tinggal di aplikasi.

## 2) Validasi I

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi I untuk media awal. Pada tahap ini, media awal divalidasi oleh 1 orang Ahli Materi yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang Ahli Media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran dari Ahli Materi dan Ahli Media kemudian dijadikan sebagai dasar revisi media awal agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

### a) Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengumpulkan pendapat, masukan, dan saran dari Ahli Materi melalui angket. Angket menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket untuk Ahli Materi memiliki 15 pernyataan yang dikelompokkan

menjadi 5 aspek yaitu aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek latihan soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Hasil rekapitulasi dan analisis angket validasi Ahli Materi dapat dilihat selengkapnya di lampiran. Hasil rata-rata validasi Ahli Materi adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi

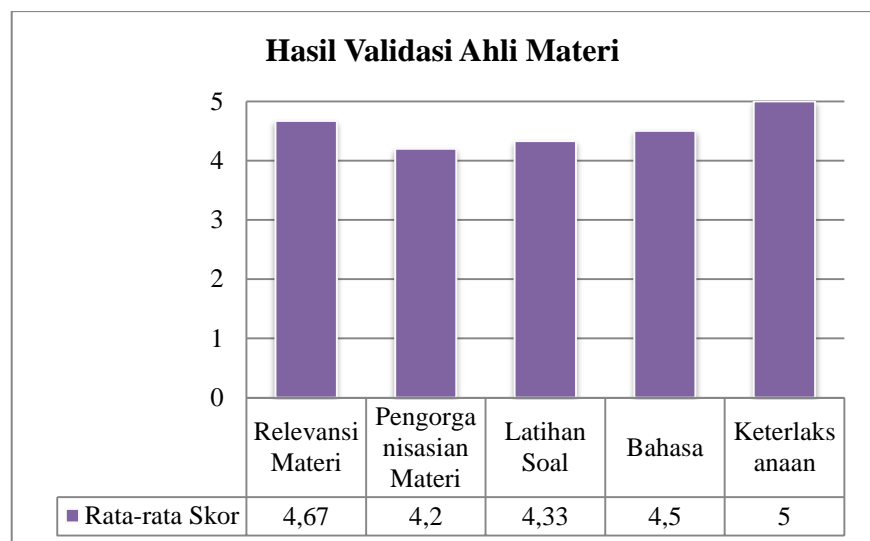
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Relevansi Materi	14	4,67	Sangat Layak
2	Pengorganisasian Materi	21	4,20	Layak
3	Latihan Soal	13	4,33	Sangat Layak
4	Bahasa	9	4,50	Sangat Layak
5	Keterlaksanaan	10	5,00	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>67</b>	<b>4,47</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, jika dilihat dari aspek relevansi materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pengorganisasian materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,20 yang termasuk dalam kategori layak, aspek latihan soal diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 5,00 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan hasil validasi oleh Ahli

Materi berdasarkan aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, dan keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,47. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan validasi Ahli Materi termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 12. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

#### b) Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengumpulkan pendapat, masukan, dan saran dari Ahli Media melalui angket. Angket menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS),

Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket untuk Ahli Media memiliki 20 pernyataan yang dikelompokkan menjadi 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dan analisis angket validasi Ahli Media dapat dilihat selengkapnya di lampiran. Hasil rata-rata validasi Ahli Media adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media

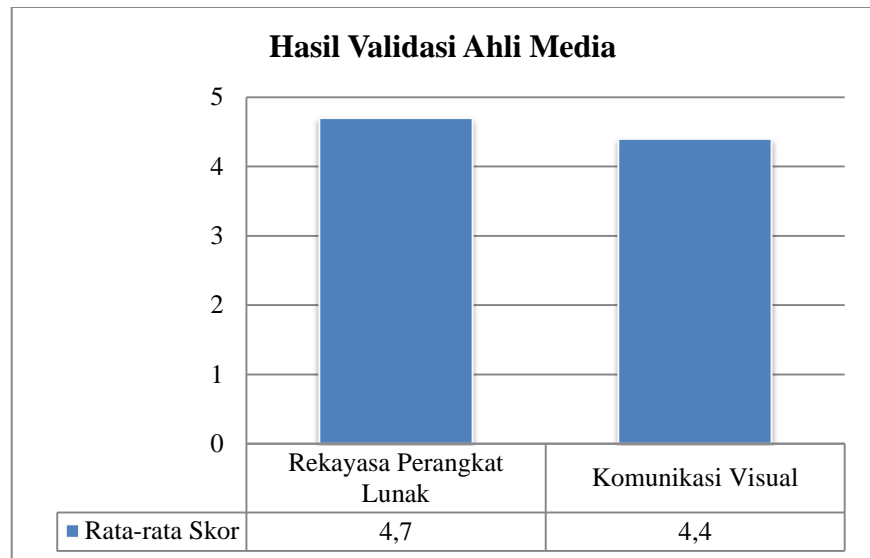
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	47	4,70	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	44	4,40	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>91</b>	<b>4,55</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,40 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan hasil validasi oleh Ahli Media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,55. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan validasi Ahli

Media termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 13. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

c) Revisi I

Berdasarkan tahap validasi I, selanjutnya dilakukan tahap revisi media I yaitu masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media.

(1) Revisi Ahli Materi

(a) Perlu dikembangkan lagi media Akuntansi berbasis *Android* seperti ini. Revisi dilakukan dengan mengembangkan lagi media pembelajaran.

(b) Materi lebih diperkaya lagi. Revisi dilakukan dengan lebih memperkaya materi dalam media.

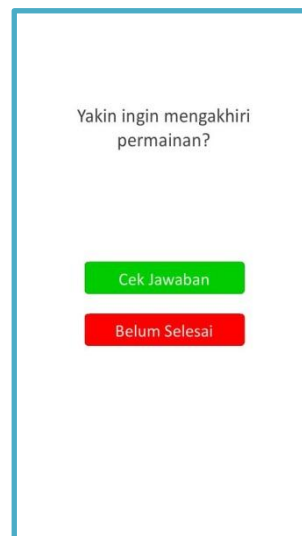
(2) Revisi Ahli Media

(a) Menambahkan *pop up* untuk memulai permainan.



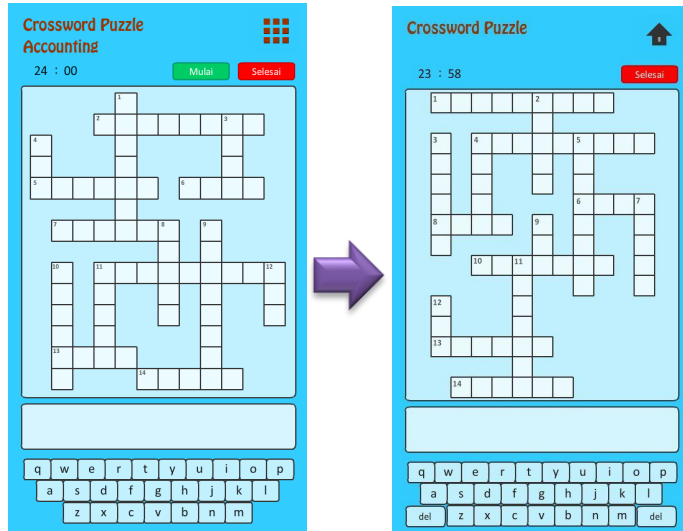
Gambar 14. Tambah *Pop Up* Memulai Permainan

(b) Menambahkan *pop up* untuk mengakhiri permainan.



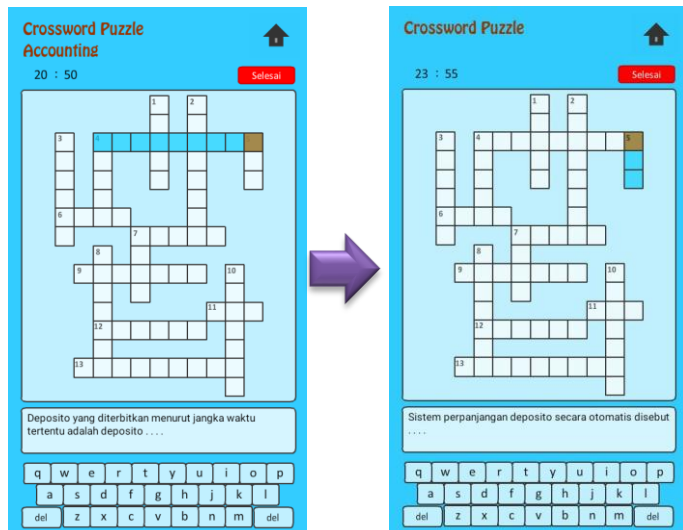
Gambar 15. Tambah *Pop Up* Mengakhiri Permainan

(c) Menambahkan tombol navigasi pada *keyboard*



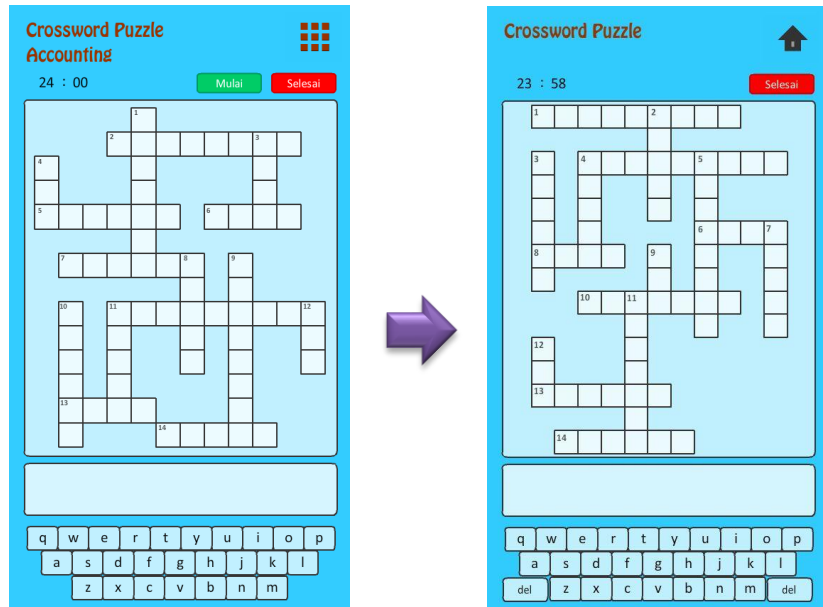
Gambar 16. Revisi *Keyboard*

(d) Pada soal teka-teki silang apabila diklik nomornya belum meng-*block* secara benar sehingga perlu diperbaiki.



Gambar 17. Revisi Teka-Teki Silang

(e) Mengganti tombol menu dengan tombol *home* pada halaman teka-teki silang.



Gambar 18. Revisi Tampilan Teka-Teki Silang

#### d) Validasi II

Validasi II dilakukan oleh Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan yaitu Ibu Dra. Suwarni (Guru Dasar Perbankan Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman), yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui angket. Angket menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan memiliki 20 pernyataan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak,

aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dapat dilihat selengkapnya di lampiran. Hasil rata-rata validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan

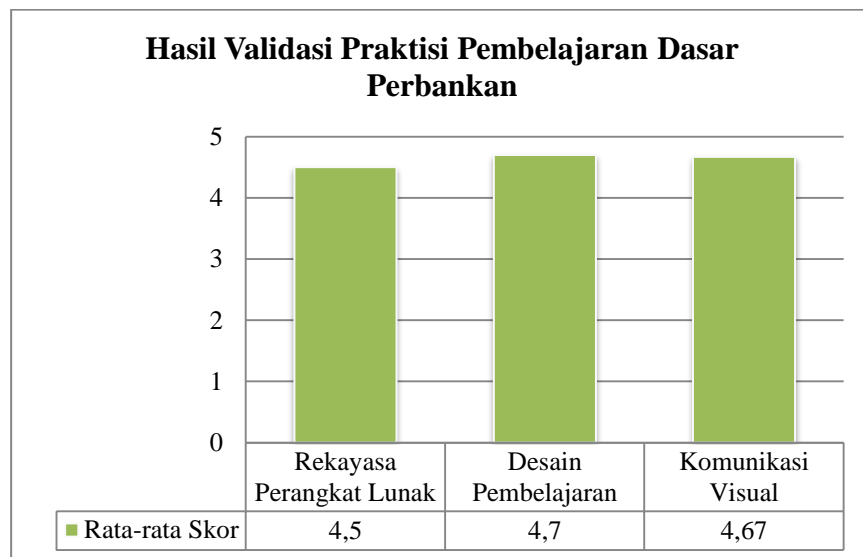
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	18	4,50	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	47	4,70	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	28	4,67	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>93</b>	<b>4,65</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan hasil validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,65. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan validasi Praktisi Pembelajaran Dasar

Perbankan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 19. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan

e) Revisi II

Berdasarkan tahap validasi II, Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan memberikan komentar untuk dapat melanjutkan dengan variasi yang lain ke depannya.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Tahap implementasi pada penelitian ini dilaksanakan pada hari di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman dengan jumlah siswa 21 siswa. Sebelum media diimplementasikan, peneliti mengirimkan

file .apk kepada siswa melalui whatsapp dengan membagikan link dan mengirimkan menggunakan SHAREit. Kemudian siswa diminta untuk menginstal aplikasi media pembelajaran. Siswa mencoba mengoperasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengisi angket yang telah diberikan. Angket penilaian siswa memiliki 15 pernyataan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Hasil rata-rata penilaian siswa Kelas X SMK YPKK 1 Sleman terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi

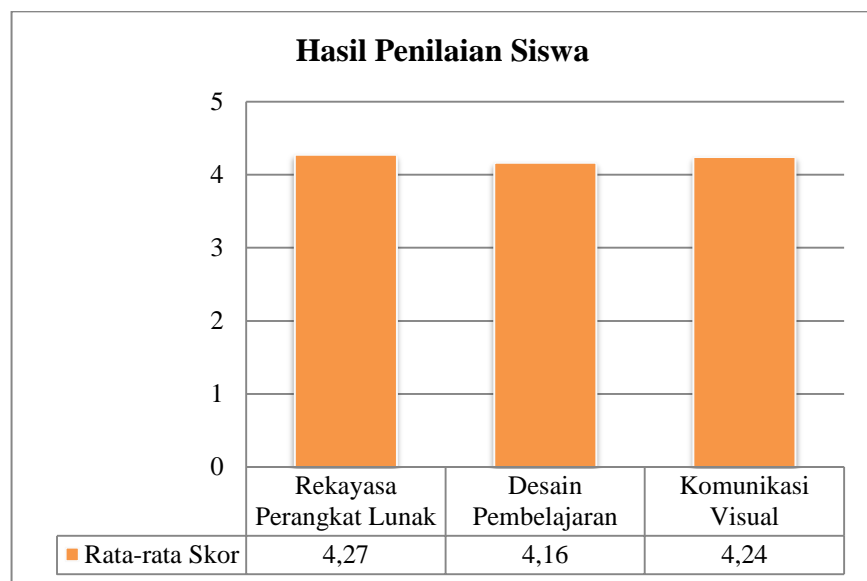
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	359	4,27	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	437	4,16	Layak
3	Komunikasi Visual	534	4,24	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>1330</b>	<b>4,22</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,27 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,16 yang termasuk dalam

kategori layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,22. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Crossword Puzzle berdasarkan penilaian siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian siswa Kelas X Akuntansi jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 20. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

## 2. **Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android***

Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* dapat diketahui dari validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan. Berdasarkan validasi dari Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,67 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek relevansi materi, 4,20 yang termasuk kategori layak untuk aspek pengorganisasian materi, 4,33 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek latihan soal, 4,50 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek bahasa, dan 5,00 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek keterlaksanaan. Secara keseluruhan hasil validasi oleh Ahli Materi berdasarkan aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, dan keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,47. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan Ahli Materi termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan validasi dari Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,70 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek rekayasa perangkat lunak dan 4,40 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek komunikasi visual. Secara keseluruhan hasil validasi oleh Ahli Media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,55. Hasil validasi tersebut

menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan Ahli Media termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan validasi dari Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diperoleh rata-rata skor 4,50 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek rekayasa perangkat lunak, 4,70 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek desain pembelajaran, dan 4,67 yang termasuk kategori sangat layak untuk aspek komunikasi visual. Secara keseluruhan hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,65. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan Ahli Materi termasuk dalam kategori **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran.

### **3. Penilaian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android***

Penilaian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dilakukan oleh 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan penilaian oleh 21 siswa tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,27 yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk aspek rekayasa perangkat lunak, 4,16 yang termasuk dalam kategori layak untuk aspek desain pembelajaran, dan 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk aspek komunikasi visual. Secara keseluruhan, hasil penilaian Media Pembelajaran *Crossword*

*Puzzle* oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,22 yang termasuk dalam kategori **sangat layak**.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa. Hal ini selaras dengan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Faras Dwi Izzati (2017) tentang media pembelajaran aplikasi Peta Akuntansi (Taksi) berbasis *Android* pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Slawi Tahun Ajaran 2016/2017, Enik Widiastuti (2016) tentang pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (CPA) untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016, dan Theodora Dara Tarigas (2014) tentang pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Chemistry* (CROP-CHEM) pada materi struktur atom di SMA.

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Akan tetapi, dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi.

#### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui bahwa 85,71% siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman adalah pengguna aktif *smartphone*. Akan tetapi, penggunaan *smartphone* untuk proses pembelajaran belum dilaksanakan sehingga peneliti mencoba untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* dengan memanfaatkan *smarthpone*.

Analisis kompetensi dilakukan dengan cara wawancara dan konsultasi dengan guru Dasar Perbankan SMK YPKK 1 Sleman untuk menentukan materi yang sesuai untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Materi yang sesuai untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* adalah Dana Simpanan Deposito karena materi tersebut termasuk dalam materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa dan yang memungkinkan untuk disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di manapun dan kapanpun dengan bantuan *smartphone*. Materi pembelajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, *software Adobe Flash Professional CS6*. Dengan

adanya Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android*, siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi Dana Simpanan Deposito.

b. Tahap Desain (*Design*)

Peneliti merancang media pembelajaran yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, latihan soal, dan jawaban dengan materi Dana Simpanan Deposito. Konsep yang sudah dirancang secara matang kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 320 GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi *Windows* 10. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Komponen dirangkai sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya.

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* kemudian divalidasi I oleh Ahli Materi dan Ahli Media dari dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih dosen tersebut sebagai ahli

karena dosen tersebut memiliki kompetensi pada bidangnya. Peneliti kemudian melakukan revisi I berdasarkan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media. Selanjutnya media pembelajaran divalidasi II oleh Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan yaitu guru Dasar Perbankan Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman selanjutnya dilakukan revisi II atas dasar masukan guru.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman yang berjumlah 21 siswa pada hari Kamis, 26 April 2018. Sebelum memulai penelitian, peneliti meminta siswa untuk menginstal aplikasi pada masing-masing perangkat *smartphone*. Siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android*.

Pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* membawa pengalaman baru bagi siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk memberikan respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh siswa terhadap media yang dikembangkan.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*

Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* diketahui melalui tahap validasi dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan. Hasil kelayakan media pembelajaran pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

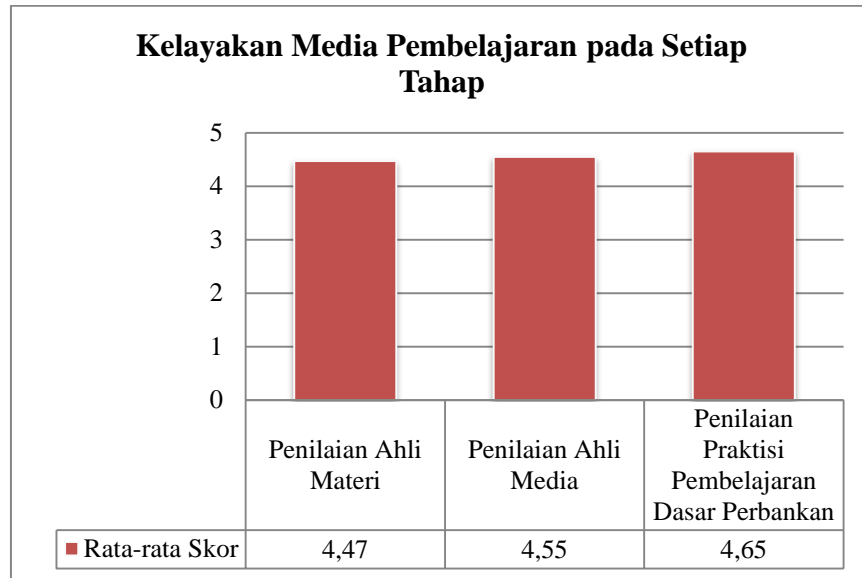
Tabel 16. Hasil Validasi Kelayakan Media

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	67	4,47	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	91	4,55	Sangat Layak
3	Penilaian Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan	93	4,65	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>251</b>	<b>4,56</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* memperoleh kategori **Sangat Layak** untuk tahap penilaian Ahli Materi dengan rata-rata skor 4,47, untuk tahap penilaian Ahli Media memperoleh kategori **Sangat Layak** dengan rata-rata skor 4,55, dan untuk tahap penilaian Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan memperoleh kategori **Sangat Layak** dengan rata-rata skor 4,65. Secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diperoleh rata-rata skor 4,56 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran pada setiap

tahap penilaian tersebut apabila disajikan dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 21. Diagram Batang Kelayakan Media Pembelajaran pada Setiap Tahap

Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Ahli Materi diambil pada 17 April 2018. Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari segi materinya. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ditinjau dari 5 aspek yaitu aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, dan keterlaksanaan. Ditinjau dari aspek relevansi materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pengorganisasian materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,20 yang termasuk dalam kategori layak, aspek latihan soal diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,33

yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 5,00 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata secara keseluruhan berdasarkan penilaian Ahli Materi sebesar 4,47.

Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Ahli Media diambil pada 24 April 2018. Ahli Media adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari segi medianya. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ditinjau dari 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,40 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata secara keseluruhan berdasarkan penilaian Ahli Media sebesar 4,55.

Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diambil pada 26 April 2018. Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan yang dipilih adalah Ibu Dra. Suwarni yang merupakan guru SMK YPKK 1 Sleman. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,50 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata secara keseluruhan berdasarkan penilaian Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan sebesar 4,47.

Penilaian media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* oleh 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018 dilaksanakan pada tanggal 26 April 2018. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata skor 4,22. Hasil rekapitulasi angket oleh siswa dapat dilihat pada lampiran.

### C. Kajian Media Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle* berupa aplikasi berbasis *Android* dengan materi Simpanan Dana Deposito pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi dan soal latihan. Materi dan soal latihan yang dimuat dalam media pembelajaran ini telah disesuaikan dengan KI-KD (Kompetensi Inti-Kompetensi Dasar) yang dipakai di SMK YPKK 1 Sleman.

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* disajikan secara menarik dan praktis. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* antara lain sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *Android* dengan penggunaan mudah, tampilan yang menarik, dan ukuran aplikasi yang relatif kecil sehingga mudah di-*install*.
2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran yang mudah dibawa sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja secara mandiri oleh siswa.
3. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang dapat ditampilkan pada layar LCD dengan bantuan *software* emulator *Android* seperti *genymotion*, *nox player*, dan *bluestack*.

4. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan inovasi baru media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* yang sangat berpeluang untuk dikembangkan dengan perkembangan IPTEK saat ini.

Adapun kekurangan media pembelajaran ini antara lain sebagai berikut.

1. Materi yang disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* terbatas pada materi Simpanan Dana Deposito.
2. Kemudahan penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* bergantung pada spesifikasi jenis *smartphone* dan kemahiran pengguna.
3. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* ini belum bisa terhubung dengan internet sehingga materi dan latihan soal tidak bisa diperbarui secara berkala.
4. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* membutuhkan aplikasi pendukung berupa *Adobe AIR* untuk pengoperasian.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan belum dapat terdistribusi dengan baik karena belum terdapat pada penjualan aplikasi resmi seperti *Play Store*.
2. Implementasi media hanya pada 1 sekolah, yaitu SMK YPKK 1 Sleman.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai pada tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*).

Keempat tahap tersebut yaitu:

- a. Analisis. Berdasarkan hasil analisis, produk yang sesuai untuk dikembangkan adalah Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* dengan materi dana simpanan deposito.
- b. Desain. Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain media (*storyboard*); penyusunan materi, latihan soal, dan jawaban; dan pembuatan gambar dan *background*.
- c. Pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi I, dan validasi oleh praktisi pembelajaran dasar perbankan untuk dilakukan perbaikan produk untuk memperoleh produk akhir.
- d. Implementasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian media pembelajaran oleh 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018 dan diperoleh nilai rata-rata secara

keseluruhan sebesar 4,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

2. Hasil penilaian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,47 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, Ahli Media diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,55 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**, dan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,65 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**.
3. Penilaian oleh siswa dilaksanakan pada Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman dengan jumlah siswa 21 siswa diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,22 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**.

## **B. Saran**

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

1. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas lagi, tidak terbatas pada materi Dana Simpanan Deposito.
2. Latihan soal perlu diperbanyak untuk menambah variasi soal pada media.

3. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba media dilaksanakan lebih luas lagi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan secara luas.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan media, misalnya dengan penelitian tindakan kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

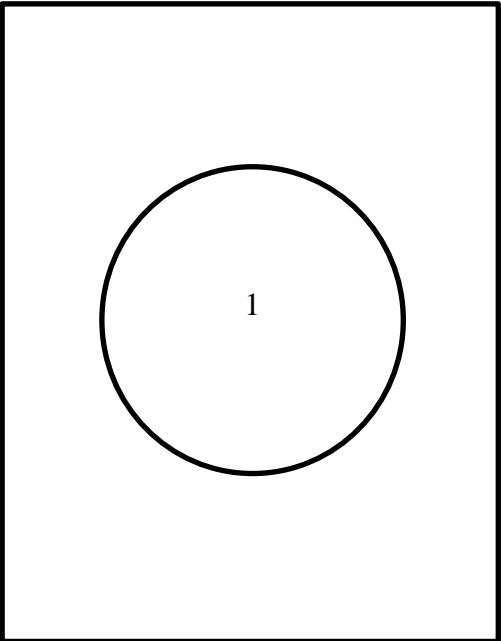
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eko Putro Widyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eni Nuraeni. (2015). *Dasar-Dasar Perbankan*. Bandung: Armico.
- Enik Widiastuti. (2016). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Faras Dwi Izzati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Peta Akuntansi (Taksi) Berbasis Android pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Slawi. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lee, W. M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Indiana: Wiley Publishing.
- Melvin Silberman. (2009). *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nunuk Suryani & Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Oemar Hamalik. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

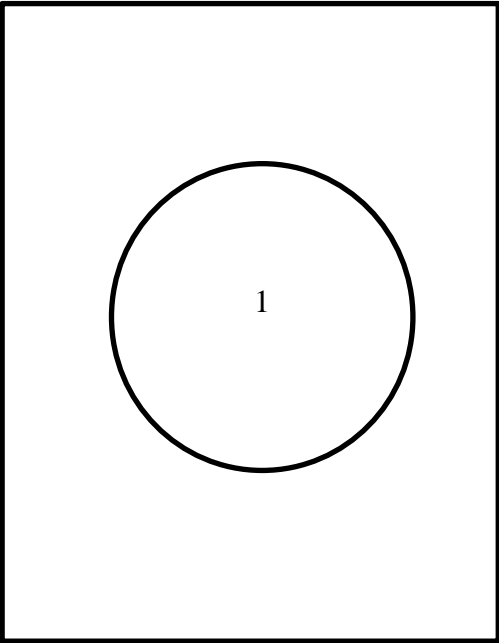
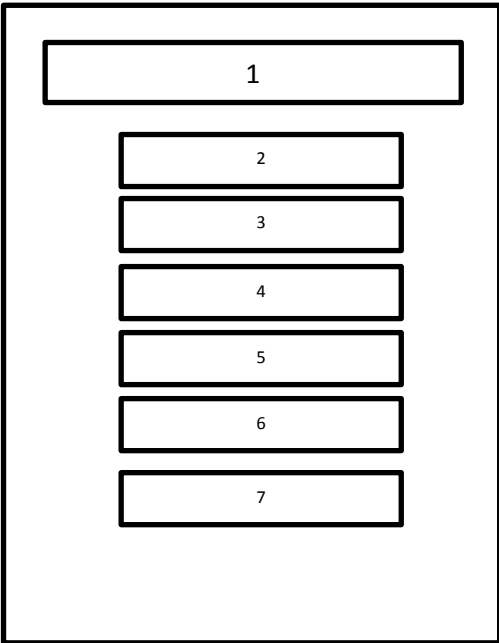
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diunduh melalui: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY.
- Theodora Dara Tarigas. (2014). Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (Cropchem) pada Materi Struktur Atom di SMA. *Artikel Penelitian*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal*. IAIN Sumatera Utara Medan.

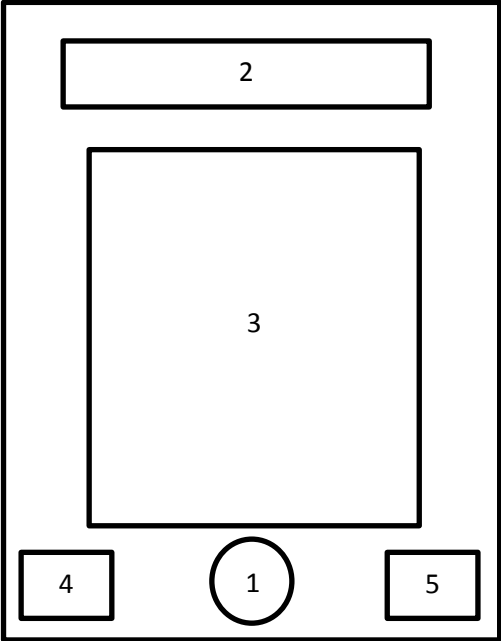
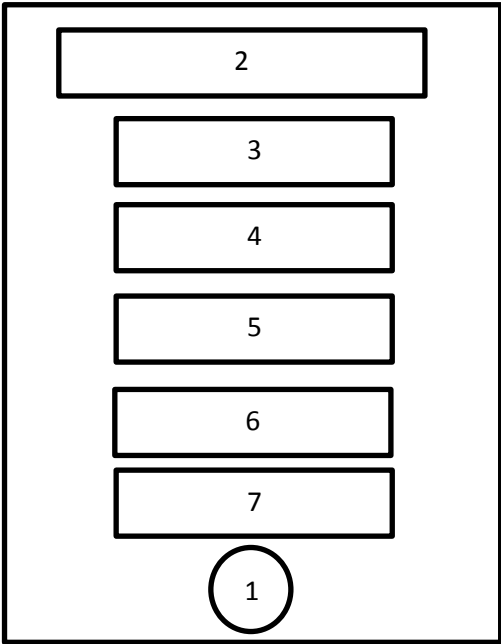
# LAMPIRAN

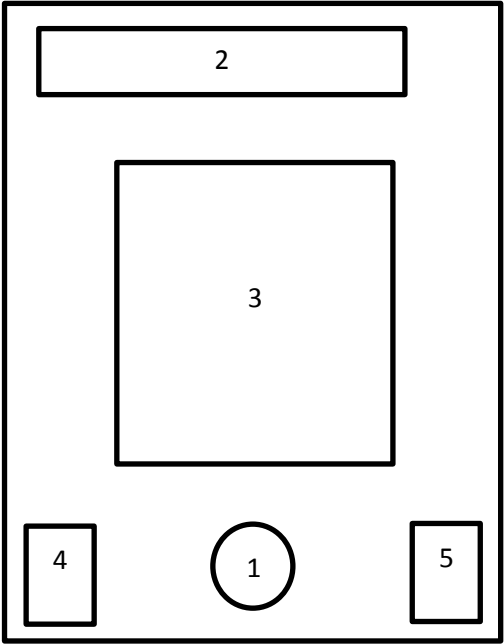
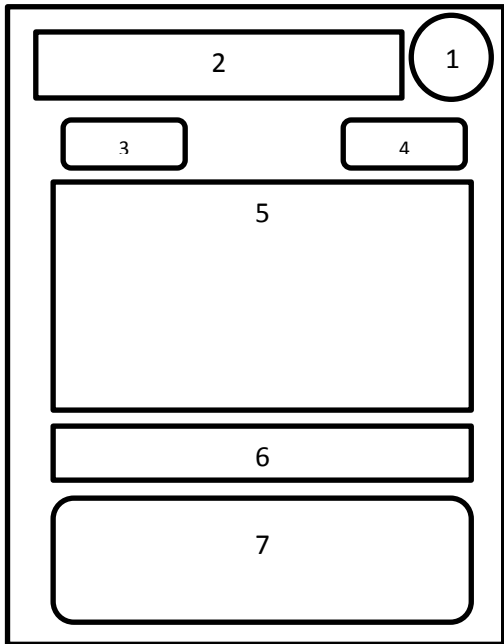
**Lampiran 1. Storyboard**

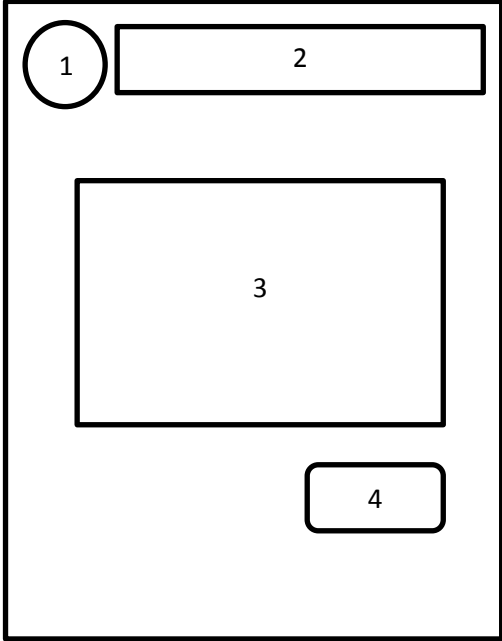
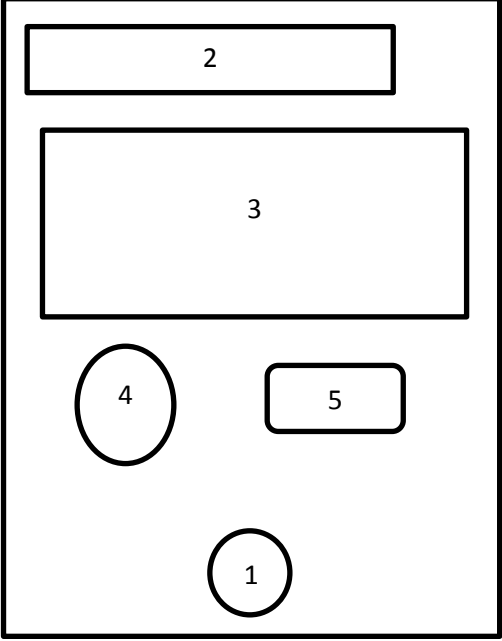
**STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA  
MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN**

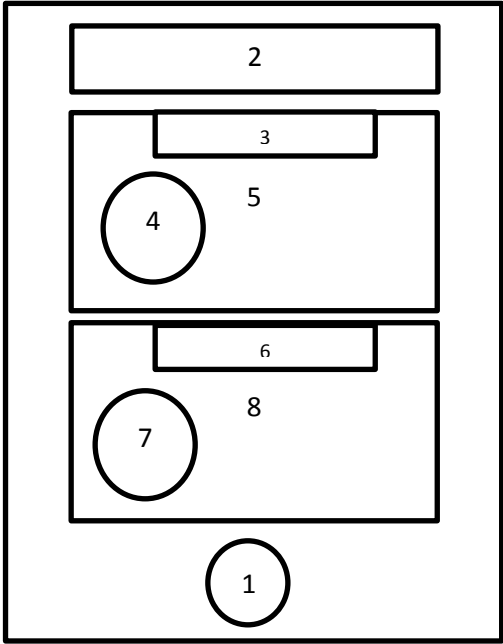
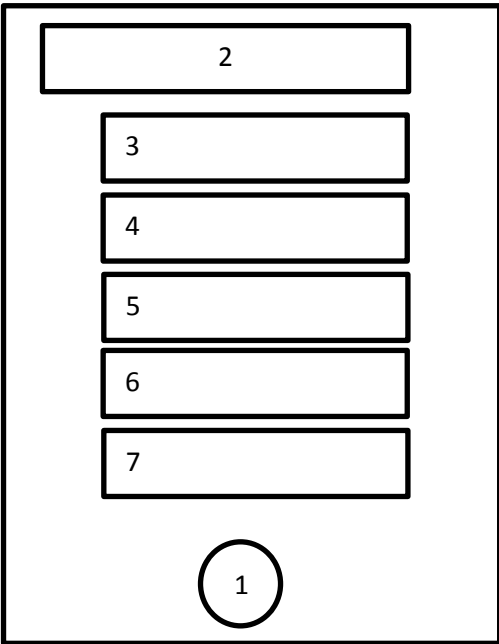
<b>No.</b>	<b>Rancangan Tampilan</b>	<b>Keterangan</b>
1.		<p><b>Welcome Screen</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Berisikan logo media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> yang akan muncul selama 3 detik dan akan berpindah ke halaman selanjutnya secara otomatis.</li></ol>

2.		<p><b>Loading Screen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berisikan animasi <i>loading</i> yang akan muncul selama 3 detik dan berpindah otomatis ke halaman selanjutnya.</li> </ol>
3.		<p><b>Halaman Menu Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nama media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>.</li> <li>2. Kompetensi.</li> <li>3. Materi.</li> <li>4. Permainan.</li> <li>5. Bantuan.</li> <li>6. Profil.</li> <li>7. Keluar.</li> </ol>

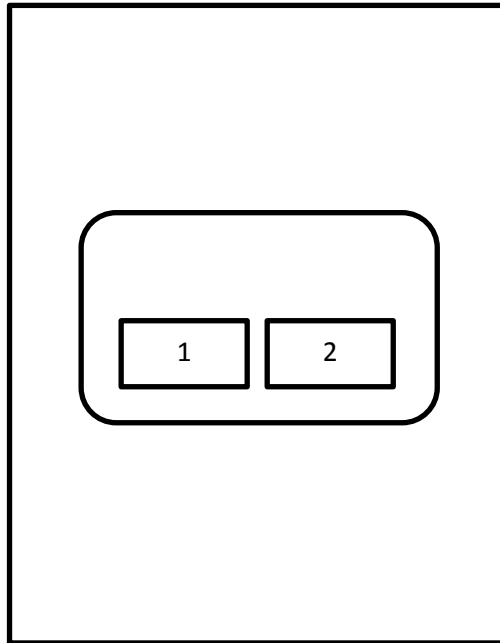
4.		<p><b>Halaman Kompetensi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Kompetensi”.</li> <li>3. Berisikan KI-KD.</li> <li>4. Tombol <i>back</i>.</li> <li>5. Tombol <i>next</i>.</li> </ol>
5.		<p><b>Halaman Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Materi”.</li> <li>3. Sub Materi 1.</li> <li>4. Sub Materi 2.</li> <li>5. Sub Materi 3.</li> <li>6. Sub Materi 4.</li> <li>7. Sub Materi 5.</li> </ol>

6.		<p><b>Halaman Sub Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Sub Materi”.</li> <li>3. Berisikan materi.</li> <li>4. Tombol <i>back</i>, untuk kembali ke <i>slide</i> materi sebelumnya.</li> <li>5. Tombol <i>next</i>, untuk menuju ke <i>slide</i> materi selanjutnya.</li> </ol>
7.		<p><b>Halaman Permainan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Crossword Puzzle”.</li> <li>3. <i>Timer</i>/waktu maksimal mengerjakan soal.</li> <li>4. Tombol selesai.</li> <li>5. Berisikan tampilan teka-teki silang.</li> <li>6. Berisikan pertanyaan.</li> <li>7. Tombol <i>keyboard</i> qwerty.</li> </ol>

8.		<p><b>Sebelum Masuk ke Halaman Evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “<i>Crossword Puzzle</i>”.</li> <li>3. Berisikan kolom nama dan kelas yang harus diisi.</li> <li>4. Tombol “Cek”.</li> </ol>
9.		<p><b>Halaman Evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Evaluasi”.</li> <li>3. Berisikan hasil yang diperoleh meliputi nama, kelas, jumlah soal, jumlah jawaban benar, dan jumlah jawaban salah.</li> <li>4. Gambar animasi dan tulisan jika gagal/berhasil.</li> <li>5. Berisikan nilai yang diperoleh.</li> </ol>

10.	 <p>The diagram shows a vertical layout for a profile page. At the bottom is a circle labeled '1'. Above it is a large rectangle containing two smaller rectangles. The top rectangle contains a circle labeled '4' on the left and a text area labeled '5' on the right. The bottom rectangle contains a circle labeled '7' on the left and a text area labeled '8' on the right. Above the top rectangle is a horizontal bar labeled '3'. Above the bottom rectangle is a horizontal bar labeled '6'. At the very top is a horizontal bar labeled '2'.</p>	<p><b>Halaman Profil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Profil”.</li> <li>3. Profil Pengembang.</li> <li>4. Foto profil.</li> <li>5. Biodata.</li> <li>6. Profil Dosen Pembimbing.</li> <li>7. Foto profil.</li> <li>8. Biodata.</li> </ol>
11.	 <p>The diagram shows a vertical layout for a help page. At the bottom is a circle labeled '1'. Above it are seven horizontal bars stacked vertically, labeled '2' through '7' from top to bottom.</p>	<p><b>Halaman Bantuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i>, ke halaman menu utama.</li> <li>2. Berisikan judul halaman “Bantuan”.</li> <li>3. Nama menu dan penjelasannya.</li> <li>4. Nama menu dan penjelasannya.</li> <li>5. Nama menu dan penjelasannya.</li> <li>6. Nama menu dan penjelasannya.</li> <li>7. Nama menu dan penjelasannya.</li> </ol>

12.

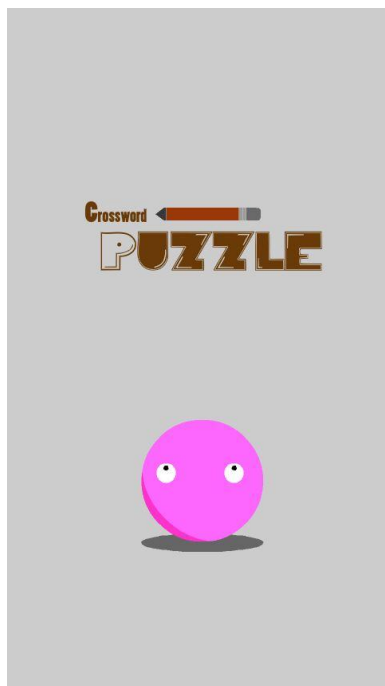


**Tampilan Menu Keluar**

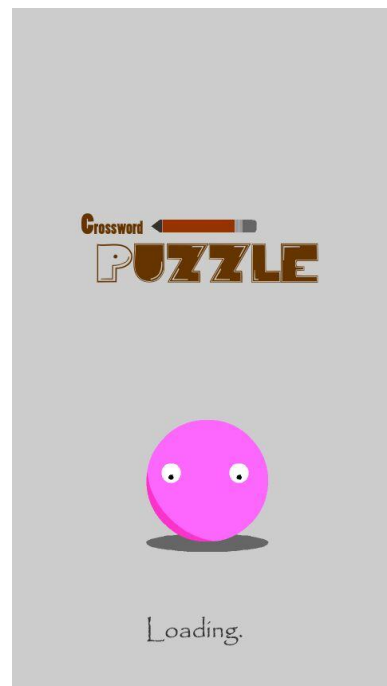
1. Tombol “YA” untuk keluar dari aplikasi.
2. Tombol “TIDAK” untuk tetap tinggal di aplikasi.

**Lampiran 2. *Printscreen Media***

***PRINTSCREEN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA  
MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN***



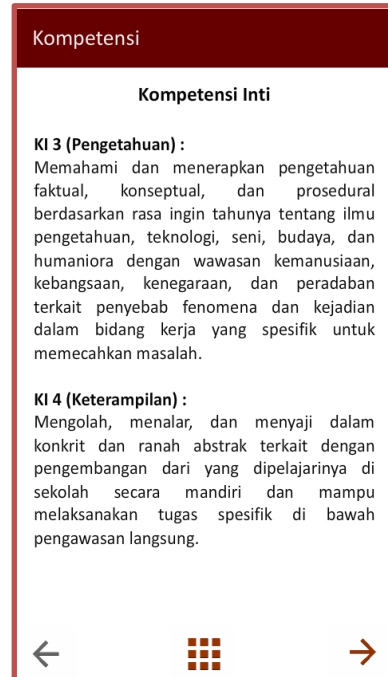
*Tampilan Welcome Screen*



*Tampilan Loading Screen*



Tampilan Menu Utama



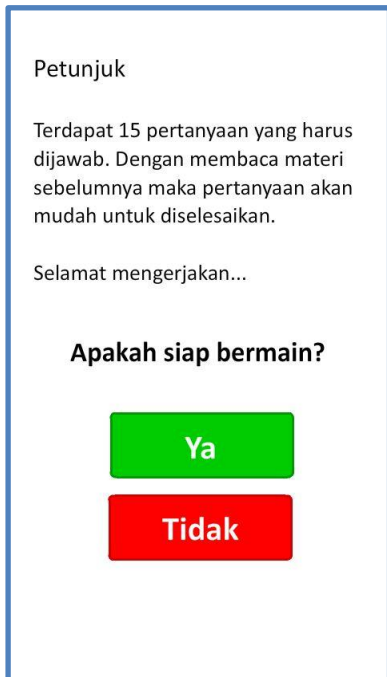
Tampilan Halaman Kompeten



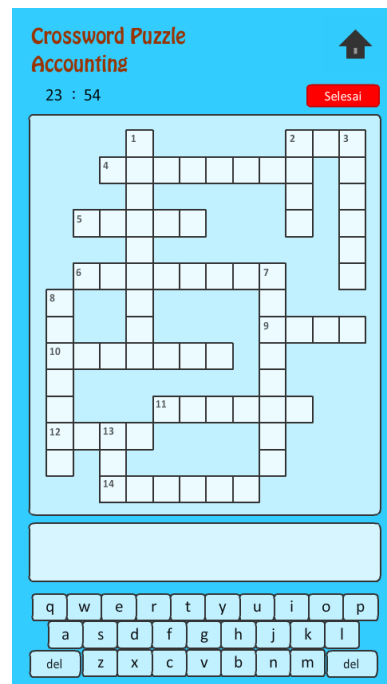
Tampilan Menu Materi



Tampilan Data Diri



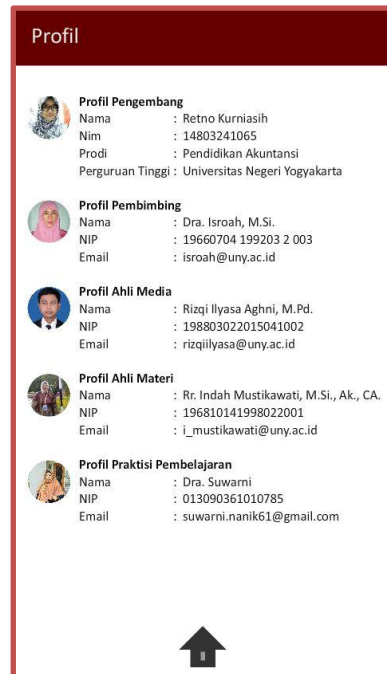
Tampilan Petunjuk Soal



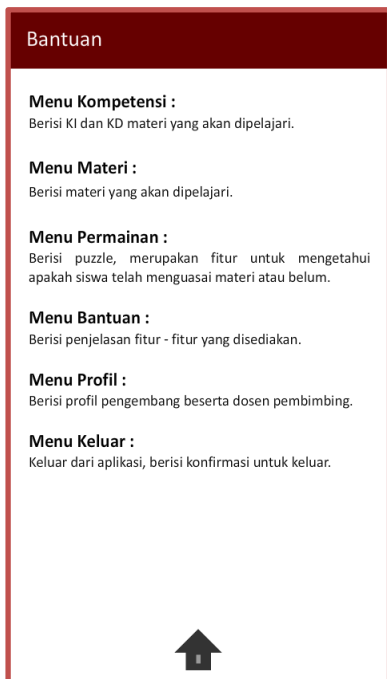
Tampilan Permainan



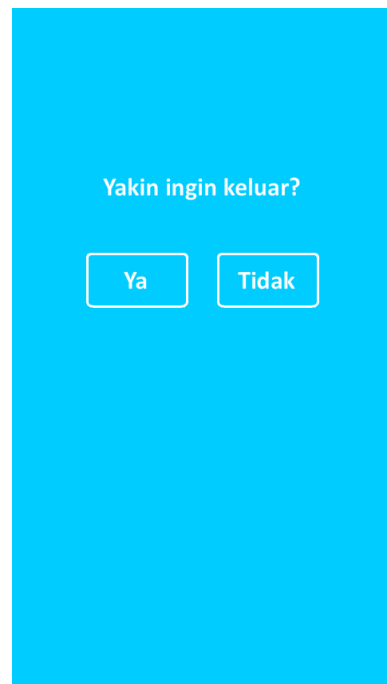
Tampilan Halaman Evaluasi



Tampilan Halaman Profil



Tampilan Menu Bantuan



Tampilan Konfirmasi Keluar

### Lampiran 3. Silabus

#### SILABUS MATA PELAJARAN

SMK : SMK YPKK 1 SLEMAN

PROGRAM KEAHLIAN : KEUANGAN

PRAKTEK KEAHLIAN : AKUNTANSI

MATA PELAJARAN : DASAR PERBANKAN

KELAS/SEMESTER : X/2

KI 3 (PENGETAHUAN) : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural, berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah .

KI 4 (KETERAMPILAN) :Mengolah,menaiar,dan menyaji dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Media dan Sumber
1	2	3	4	5	6	7
3.7 Menganalisis simpanan dana giro	3.7.1 Menerangkan pengertian giro 3.7.2 Menerangkan pengertian cek 3.7.3 Menerangkan pengertian bilyet giro 3.7.4 Menjelaskan rekening koran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian giro</li> <li>• Penertian cek</li> <li>• Pengertian bilyet giro</li> <li>• Rekening koran</li> </ul>	12	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ kelompok</li> </ul> <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari buku teks maupun sumber lain tentang pengertian, giro, cek,</li> </ul>	Tugas individu Tugas kelompok Produk Portofolio Projek	Dasar-dasar Perbankan untuk SMK/MAK kelas X Eni Nuraini Armico Dasar dasar perbankan edisi refisi DR. Kasmir 2013Buku

				bilyet giro, dan rekening koran <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• Penilaian autentik</li> <li>• Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</li> </ul>		Akuntansi 1 Internet
4.7 Menghitung simpanan dana giro	4.7.1 Menghitung rekening Koran 4.7.2 Menghitung jasa					

	giro					
3.8 Menganalisis simpanan dana tabungan	3.8.1 Menerangkan pengertian tabungan 3.8.2 Menerangkan jenis tabungan 3.8.3 Menerangkan persyaratan bagi penabung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian tabungan</li> <li>• Jenis-jenis tabungan</li> <li>• Persyaratan bagi penabung</li> </ul>	9			Dasar-dasar Perbankan untuk SMK/MAK kelas X Eni Nuraini Armico Dasar dasar perbankan edisi refisi DR. Kasmir 2013Buku Akuntansi 1 Internet
4.8 Menghitung simpanan dana tabungan	4.8.1 Menghitung tabungan 4.8.2 Menyusun rekeningg					

	tabungan					
3.9 Menganalisis simpanan dana deposito	<p>3.9.1 Menerangkan pengertian simpanan deposito</p> <p>3.9.2 Menjelaskan karakteristik deposito</p> <p>3.9.3 Menjelaskan sertifikat deposito</p> <p>3.9.4 Menjelaskan deposit on call</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian simpanan deposito</li> <li>• Karakteristik deposito</li> <li>• Sertifikat deposito</li> <li>• Deposit on call</li> </ul>	12			<p>Dasar-dasar Perbankan untuk SMK/MAK kelas X Eni Nuraini Armico</p> <p>Dasar dasar perbankan edisi refisi DR. Kasmir 2013Buku Akuntansi 1 Internet</p>
4.9 Menghitung simpanan dana deposito	4.9.1 Membedakan deposito berjangkan dan sertifikat					

	<p>deposito</p> <p>4.9.2 Menghitung sertifikat deposito</p> <p>4.9.3 Menghitung deposit on call</p>					
3.10 Mengevaluasi kredit perbankan	<p>3.10.1 Menjelaskan pengertian kredit</p> <p>3.10.2 Menjelaskan unsur-unsur kredit</p> <p>3.10.3 Menjelaskan fungsi kredit</p> <p>3.10.4 Menjelaskan tujuan kredit</p> <p>3.10.5 Menjelaskan jenis-jenis kredit</p> <p>3.10.6 Menjelaskan kredit macet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian kredit</li> <li>• Unsur-unsur kredit</li> <li>• Fungsi kredit</li> <li>• Tujuan kredit</li> <li>• Jenis-jenis kredit</li> <li>• Kredit macet</li> </ul>	15			<p>Dasar-dasar Perbankan untuk SMK/MAK kelas X Eni Nuraini Armico</p> <p>Dasar dasar perbankan edisi refisi DR. Kasmir 2013Buku Akuntansi 1 Internet</p>

	<p>3.10.7 Menjelaskan penyebab kredit macet</p> <p>3.10.8 Menjelaskan penggolongan kredit macet</p> <p>3.10.9 Menjelaskan prosedur pembelian kredit</p> <p>3.10.10 Menjelaskan jaminan kredit</p> <p>3.10.11 Menjelaskan prinsip pembelian kredit</p> <p>3.10.12 Menjelaskan pengertian bunga bank</p> <p>3.10.13 Menjelaskan faktor yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyebab kredit macet</li> <li>• Penggolongan kredit macet</li> <li>• Prosedur pembelian kredit</li> <li>• Jaminan kredit</li> <li>• Prinsip pembelian kredit</li> <li>• Pengertian bunga bank</li> <li>• Factor yang</li> </ul>				
--	---	---	--	--	--	--

	<p>mempengaruhi suku bunga</p> <p>3.10.14 Menjelaskan jenis-jenis pembebanan suku bunga</p> <p>3.10.15 Menjelaskan transfer, kling, dan inkaso</p> <p>3.10.16 Menjelaskan safe deposit box</p> <p>3.10.17 Menjelaskan banknote</p> <p>3.10.18 Menjelaskan travellers cheque</p> <p>3.10.19 Menjelaskan kartu kredit</p> <p>3.10.20 Menjelaskan ATM</p>	<p>mempengaruhi suku bunga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis pembebanan suku bunga</li> <li>• Transfer, kliring, inkaso</li> <li>• Safe deposit box</li> <li>• Banknote</li> <li>• Travellers cheque</li> <li>• Kartu kredit</li> </ul>				
--	--	--	--	--	--	--

	<p>3.10.21Menjelaskan letter of credit</p> <p>3.10.22Menjelaskan bank garansi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ATM</li> <li>• Letter of credit</li> <li>• Bank garansi</li> <li>• Bank syariah</li> </ul>				
4.10 Menyusun laporan kredit perbankan	<p>4.10.1 Menghitung bunga kredit</p> <p>4.10.2 Menghitung pembebanan suku bunga kredit</p> <p>4.10.3 Menyebutkan keuntungan SDB</p> <p>4.10.4 Sistem kerja kartu kredit</p> <p>4.10.5 Menghitung</p>					

	biaya dalam bank garansi 4.10.6 Menghitung bagi hasil bank syariah					
--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui, Kepala Sekolah  Dra. Rubiyati, M.Pd. NIP. 19590424 1989903 2 006	Guru Mata Pelajaran  Drs. Agus Suharwanto NIK.	Guru Mata Pelajaran  Dra. Suwarni NIK.
--	---	---

## Lampiran 4. Materi Dana Simpanan Deposito

### MATERI DANA SIMPANAN DEPOSITO

#### A. Pengertian Simpanan Deposito (*Time Deposit*)

Simpanan deposito merupakan salah satu sarana untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga. Pemilik deposito disebut deposan. Setiap deposan akan diberi imbalan jasa berupa bunga deposito. Bunga deposito merupakan bunga yang paling tinggi dibandingkan dengan bunga simpanan giro dan simpanan tabungan. Oleh karena itu, simpanan deposito merupakan dana yang paling mahal bagi bank. Simpanan deposito juga memberikan keuntungan yang lain, yaitu dana yang tersimpan relatif lebih lama dan frekuensi penarikannya jarang sehingga bank dapat menggunakan dana tersebut sebagai penyaluran kredit untuk nasabah yang lain.

Deposito menurut Undang-Undang Perbankan Nomor 10 Tahun 1998, adalah simpanan yang penarikannya hanya dapat dilakukan pada waktu tertentu berdasarkan perjanjian nasabah penyimpan dengan bank.

#### B. Karakteristik Deposito

Menurut Sri Dadi Wibowo (2009:62-63), karakteristik deposito adalah sebagai berikut.

- i) Diperuntukkan bagi nasabah perorangan atau badan usaha atau organisasi lain.
- j) Sebagai bukti kepemilikan deposito, bank akan menerbitkan bilyet deposito atas nama yang bersangkutan sehingga tidak dapat dipindahtangankan (diperjualbelikan).
- k) Dana yang disimpan dalam deposito dapat berupa rupiah atau valuta asing (USD, EURO, GBR, Yen).
- l) Minimal jumlah nilai nominal ditentukan oleh bank yang bersangkutan.

- m) Deposito akan mendapat bunga dengan ketentuan sebagai berikut.
  - a. *Interest rate*, artinya berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak sesuai dengan jangka waktu.
  - b. Perhitungan bunga menggunakan *simple interest*.
  - c. Atas bunga deposito dikenakan pph 20% dari bunga deposito apabila nominal deposito di atas Rp7.500.000, dan bila nominal deposito kurang dari Rp7.500.000 tidak dikenakan pajak.
- n) Bunga deposito oleh bank dibukukan sebagai bunga deposito.
- o) Bunga dibayarkan sesuai permintaan (setiap bulan pada hari jatuh tempo deposito berjangka) atau p+1 (*pricipal plus interest*) yaitu bunga akan langsung menambah nominal deposito pada bulan berikutnya.
- p) Deposito umumnya dijamin pemerintah bila suku bunga deposito tidak melebihi 150% tingkat bunga dan sertifikat Bank Indonesia.

### C. Macam-macam Simpanan Deposito

Deposito yang ditawarkan oleh bank di antaranya:

#### 1. Deposito Berjangka

Deposito berjangka merupakan deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu, variasi mulai 1, 2, 3, 6, 12, 18, dan 24 bulan. Setiap deposan diberi bunga yang besarnya sesuai dengan berlakunya bunga saat deposito berjangka dibuka. Bunga deposito dapat dicairkan setiap bulan atau setelah jatuh tempo (jangka waktu) sesuai jangka waktunya. Penarikan deposito dapat dilakukan tunai atau nontunai (pemindahbukuan). Deposito juga dikenakan pajak, dan setiap deposan yang mengambil penarikan sebelum jatuh tempo dikenakan denda.

Selain menerbitkan deposito dalam mata uang rupiah, ada juga bank yang menerbitkan deposito dalam mata uang asing. Deposito yang diterbitkan dalam valuta asing adalah bank devisa.

ARO (*automatic roll over*) merupakan sistem perpanjangan deposito secara otomatis setelah jatuh tempo perpanjangan dilakukan untuk jangka waktu dan nominal yang sama.

Adapun langkah-langkah mengisi deposito adalah sebagai berikut.

- a. Secara umum, ada data diri, misalnya KTP.
  - b. Agar deposito aman, pastikan bunganya tidak lebih dari bunga yang dijamin LPS (Lembaga Penjamin Simpanan), pilih bank yang dijamin oleh LPS.
  - c. Jumlah maksimum uang yang disimpan di bank tersebut tidak boleh melebihi batas jaminan LPS ( $\pm 2$  miliar).
  - d. Bunga deposito tidak boleh melebihi suku bunga pinjaman ( $\pm 6\%$ ).
  - e. Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit (*back to back loan*).
  - f. Setelah melengkapi persyaratan deposito, nasabah akan diberi sertifikat yang disebut bilyet deposito.
2. Sertifikat Deposito

Sertifikat deposito merupakan deposito yang diterbitkan dengan jangka waktu 2, 3, 6, dan 12 bulan. Sertifikat deposito diterbitkan atas unjuk dalam bentuk sertifikat, artinya di dalam sertifikat deposito tidak tertulis atas nama seseorang atau badan hukum tertentu. Sertifikat deposito pun dapat diperjualbelikan pada pihak lain. Pencairan bunga sertifikat deposito dapat dilakukan di muka, tiap bulan, atau tiap jatuh tempo, baik tunai maupun nontunai.

Berikut merupakan beberapa keuntungan sertifikat deposito.

- a. Perhitungan bunga di muka sehingga bunga yang diperoleh dapat diinvestasikan lagi di bank lain.
- b. Dapat digunakan sebagai jaminan kredit dan dapat diperjualbelikan secara bebas.
- c. Tingkat suku bunga lebih tinggi dari deposito.
- d. Dijamin Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Adapun kerugian sertifikat deposito yaitu:

- a. Bila dana dicairkan sebelum jatuh tempo maka akan kena penalti.

- b. Bila sertifikat deposito hilang, penemunya bisa mencairkannya dengan mudah.

### 3. *Deposit on Call*

*Deposit on call* adalah deposito yang mempunyai jangka waktu minimal tujuh hari dan paling lama kurang dari satu bulan. Deposito ini diterbitkan atas nama dan biasanya dalam jumlah besar, misalnya 50 juta rupiah (bergantung bank yang bersangkutan). Pencairan bunga dapat dilakukan pada saat pencairan *deposit on call* dan sebelum *deposit on call* dicairkan, tiga hari sebelumnya nasabah sudah memberi tahu bank penerbit. Besarnya bunga biasanya dihitung per bulan dan biasanya untuk menentukan bunga dilakukan negosiasi antara nasabah dengan pihak bank.

#### D. Perbedaan Sertifikat Deposito dan Deposito Berjangka

Deposito Berjangka	Sertifikat Deposito
Dapat dicairkan atas nama pemegang	Dapat dicairkan atas unjuk oleh siapapun
Tidak dapat diperjualbelikan	Dapat diperjualbelikan
Tidak dapat dipindahtangankan	Dapat dipindahtangankan
Diterima tiap akhir bulan	Diterima di muka
Dapat dibuka dalam mata uang asing	Dibuka hanya dengan mata uang rupiah
Jumlah minimum nominal Rp1.000.000	Tiap lembar nominal Rp5.000.000

#### E. Perhitungan Simpanan Deposito

##### 1. Contoh Perhitungan Deposito Berjangka

Contoh soal:

Mohamad Ramadhan, seorang arsitek ingin menerbitkan deposito berjangka untuk jangka waktu 6 bulan. Nominal yang diinginkan adalah Rp50.000.000 dan pembayaran secara tunai dengan bunga 18% per tahun

dan bunga diambil setiap bulan tunai. Setelah jatuh tempo, deposito tersebut dicairkan dan uangnya diambil tunai.

Berapa jumlah bunga yang diterima oleh Mohamad Ramadhan setiap bulan jika dikenakan pajak 15%?

Jawab:

$$\text{Bunga} = \frac{18\% \times \text{Rp}50.000.000}{12 \text{ bulan}} \times 1 \quad \text{Rp}750.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}750.000 \quad \underline{\text{Rp}112.500}$$

$$\text{Bunga bersih per bulan} \quad \text{Rp}637.500$$

2. Contoh Perhitungan Bunga Sertifikat Deposito

Con toh soal:

Dr. Satria membeli 10 lembar sertifikat deposito di Bank “Adil Sejahtera” dengan nilai nominal @ Rp5.000.000, jangka waktu yang diinginkan adalah 6 bulan dan bunga 6% setahun, pajak 15%.

a. Berapa bunga bersih yang diterima jika bunga diterima setiap bulan?

b. Berapa bunga bersih yang diterima jika bunga diambil di muka?

Jawab:

$$\text{Jumlah sertifikat deposito } 10 \text{ lembar} \times \text{Rp}5.000.000 = \text{Rp}50.000.000$$

a. Bunga diambil setiap bulan

$$\text{Bunga} = \frac{6\% \times \text{Rp}50.000.000}{12} \times 1 \text{ bulan} \quad = \text{Rp}250.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}250.000 \quad = \underline{\text{Rp } 37.500}$$

$$\text{Bunga bersih} \quad = \text{Rp}212.500$$

b. Bunga diambil di muka

$$\text{Bunga} = \frac{6\% \times \text{Rp}50.000.000}{12} \times 6 \text{ bulan} \quad = \text{Rp}1.500.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}1.500.000 \quad = \underline{\text{Rp } 225.000}$$

$$\text{Bunga bersih} \quad = \text{Rp}1.275.000$$

### 3. Contoh Perhitungan *Deposit on Call*

Contoh soal:

Ny. Nurul aeni, memiliki uang sejumlah Rp300.000.000. ia ingin menerbitkan *deposit on call* mulai 3 Mei 2017. Bunga yang telah dinegosiasi adalah 4% per bulan (pm) dan diambil pada saat pencairan.

Pada tanggal 19 Mei 2017, Ny. Nurul aeni mencairkan *deposit on call*.

Berapa jumlah bunga yang diterima Ny. Nurul aeni pada saat pencairan jika dikenakan pajak 15%, bunga sebesar 4%?

Jawab:

$$\text{Bunga} = \frac{4\% \times \text{Rp}300.000.000}{30 \text{ hari}} \times 16 \text{ hari} = \text{Rp}6.400.000$$

$$\text{Pajak} = 15\% \times \text{Rp}6.400.000 = \underline{\text{Rp } 960.000}$$

$$\text{Bunga bersih} = \text{Rp}5.440.000$$

## Lampiran 5. Soal Latihan

### SOAL LATIHAN

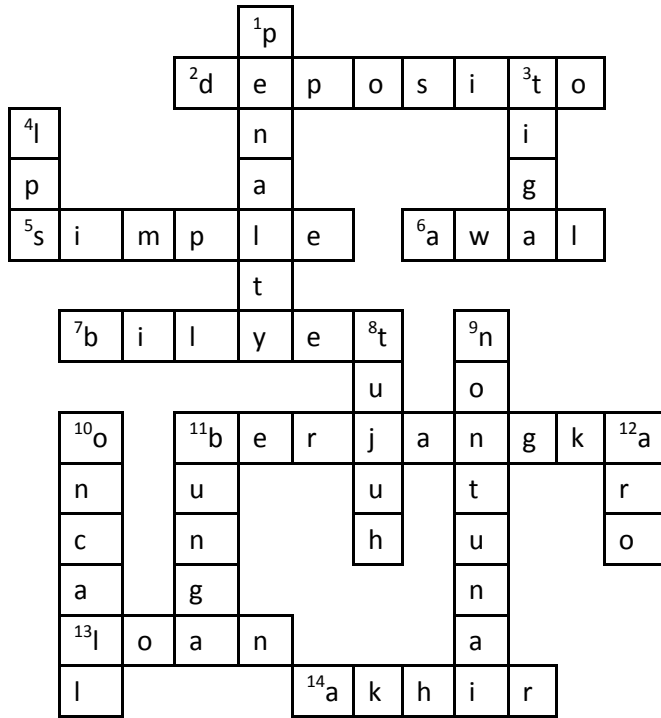
#### MENDATAR

2. Salah satu sarana untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga adalah . . . .
5. Perhitungan bunga deposito menggunakan . . . *interest*.
6. Sertifikat deposito diterima di . . . .
7. Alat untuk menarik deposito berjangka adalah . . . deposito.
11. Deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu adalah deposito . . . .
13. Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit atau disebut *back to back* . . . .
14. deposito berjangka diterima tiap . . . bulan.

#### MENURUN

1. Apabila deposito dicairkan sebelum tanggal kesepakatan, maka deposan akan mendapat . . . *rate*.
3. Deposito terdiri dari . . . macam.
4. Lembaga Penjamin Simpanan.
8. *Deposit on call* adalah deposito yang mempunyai jangka waktu minimal . . . hari.
9. Penarikan deposito dapat dilakukan dengan pemindahbukuan yang disebut . . .
10. Deposito yang memiliki waktu paling lama kurang dari satu bulan adalah *deposit* . . . .
11. Imbalan jasa dari deposito . . . .
12. Sistem perpanjangan deposito secara otomatis disebut . . . .

## KUNCI JAWABAN



## SOAL LATIHAN

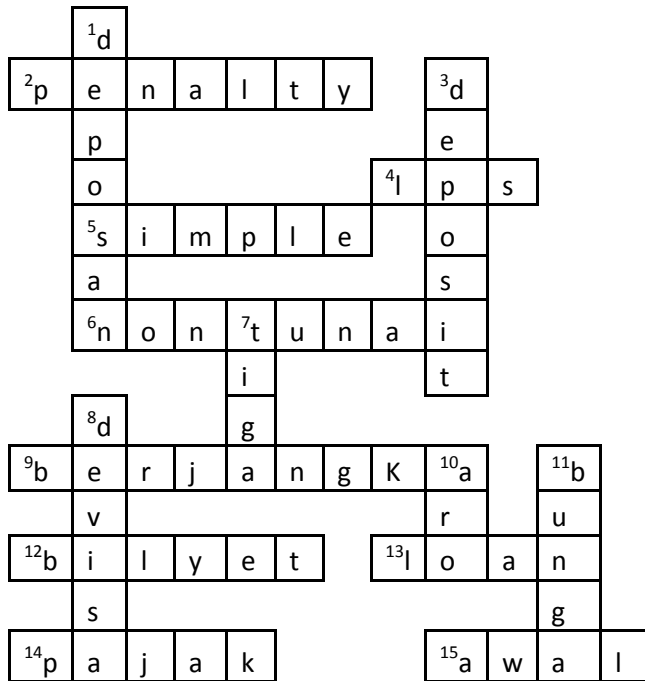
### MENDATAR

2. Apabila deposito dicairkan sebelum tanggal kesepakatan, maka deposan akan mendapat . . . *rate*.
4. Lembaga Penjamin Simpanan.
5. Perhitungan bunga deposito menggunakan . . . *interest*.
6. Penarikan deposito dapat dilakukan dengan pemindahbukuan yang disebut . . .  
.
9. Deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu adalah deposito . . . .
12. Alat untuk menarik deposito berjangka adalah . . . deposito.
13. Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit atau disebut *back to back* . . . .
14. Apabila nominal deposito di atas Rp. 7.500.000, maka akan dikenakan . . . penghasilan.
15. Sertifikat deposito diterima di . . . bulan.

### MENURUN

1. Pemilik deposito disebut . . . .
3. Salah satu sarana untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga adalah *time* . . . .
7. Deposito terdiri dari . . . macam.
8. Deposito yang diterbitkan dalam valuta asing biasanya adalah bank . . . .
10. Sistem perpanjangan deposito secara otomatis disebut . . . .
11. Imbalan jasa dari deposito . . . .
12. Sistem perpanjangan deposito secara otomatis disebut . . . .

## KUNCI JAWABAN



## SOAL LATIHAN

### MENDATAR

1. Simpanan deposito merupakan salah satu sarana untuk melakukan . . . dalam bentuk surat-surat berharga.
4. Deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu adalah deposito . . . .
6. Deposito terdiri dari . . . macam.
8. Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit atau disebut *back to back* . . . .
10. Pemilik deposito disebut . . . .
13. Perhitungan bunga deposito menggunakan . . . *interest*
14. Alat untuk menarik deposito berjangka adalah . . . deposito.

### MENURUN

2. *Deposit on call* adalah deposito yang mempunyai jangka waktu minimal . . . hari.
3. Deposito yang memiliki waktu paling lama kurang dari satu bulan adalah *deposit* . . .
4. Imbalan jasa dari deposito . . . .
5. Penarikan deposito dapat dilakukan dengan pemindahbukuan yang disebut . . . .
7. Deposito berjangka diterima tiap . . . bulan.
9. Sistem perpanjangan deposito secara otomatis disebut . . . .
11. Apabila deposito dicairkan sebelum tanggal kesepakatan, maka deposan akan mendapat . . . *rate*.

## KUNCI JAWABAN

<sup>1</sup> i n v e s					<sup>2</sup> t a s i			
					u			
<sup>3</sup> o	<sup>4</sup> b e r			j a	<sup>5</sup> n g k a			
n	u			u	o			
c	n			h	n			
a	g			<sup>6</sup> t i g			<sup>7</sup> a	
<sup>8</sup> l	o	a	n	<sup>9</sup> a	u			k
l				r	n			h
<sup>10</sup> d e				<sup>11</sup> p	o	s	a	n
				e	i			r
<sup>12</sup> l				n				
p				a				
<sup>13</sup> s	i	m	p	l	e			
				t				
<sup>14</sup> b				i	l	y	e	t

## SOAL LATIHAN

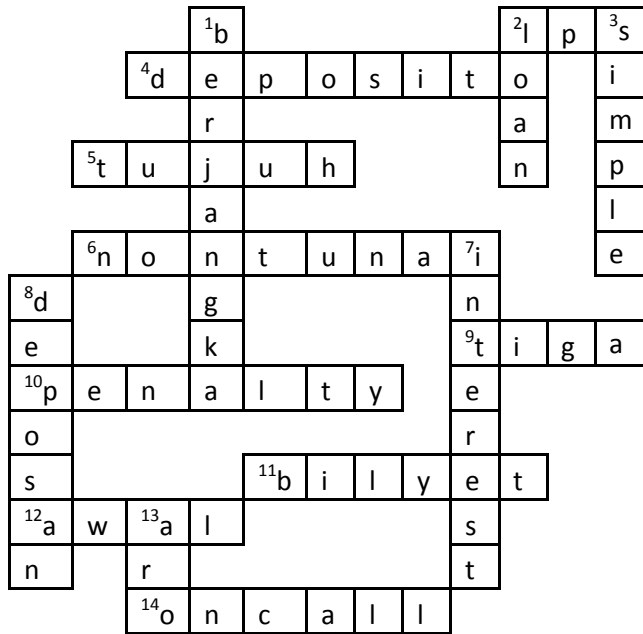
### MENDATAR

2. Lembaga Penjamin Simpanan.
4. Salah satu sarana untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga adalah . . . .
5. *Deposit on call* adalah deposito yang mempunyai jangka waktu minimal . . . hari.
6. Penarikan deposito dapat dilakukan dengan pemindahbukuan yang disebut . . . .
9. Deposito terdiri dari . . . macam.
10. Apabila deposito dicairkan sebelum tanggal kesepakatan, maka deposan akan mendapat . . . *rate*.
11. Alat untuk menarik deposito berjangka adalah . . . deposito.
14. Deposito yang memiliki waktu paling lama kurang dari satu bulan adalah *deposit* . . .

### MENURUN

1. Deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu adalah deposito . . . .
2. Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit atau disebut *back to back* . . . .
3. Perhitungan bunga deposito menggunakan . . . *interest*.
7. Imbalan jasa dari deposito . . . . (dalam Bahasa Inggris)
8. Pemilik deposito disebut . . . .
13. Sistem perpanjangan deposito secara otomatis disebut . . . .

## KUNCI JAWABAN



## SOAL LATIHAN

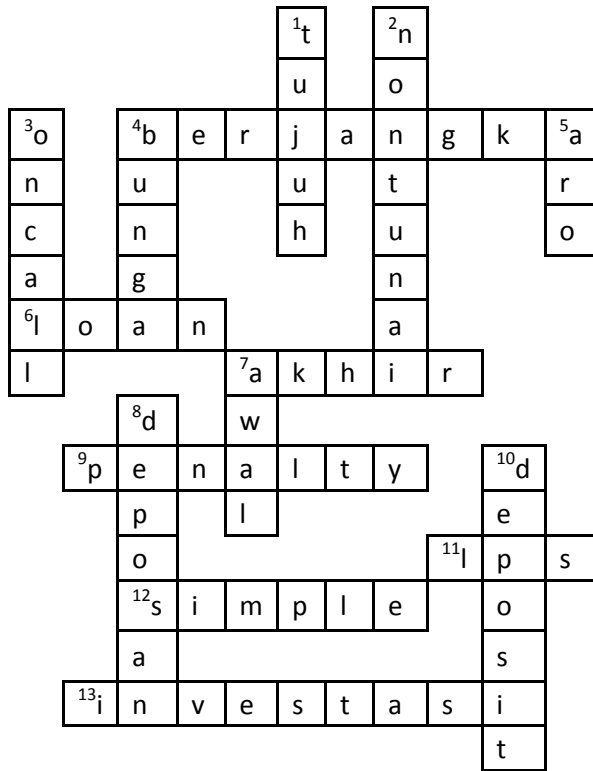
### MENDATAR

4. Deposito yang diterbitkan menurut jangka waktu tertentu adalah deposito . . . .
6. Deposito pada umumnya dapat dijadikan jaminan kredit atau disebut *back to back* . . . .
7. Deposito berjangka diterima tiap . . . bulan.
9. Apabila deposito dicairkan sebelum tanggal kesepakatan, maka deposan akan mendapat . . . *rate*.
11. Lembaga Penjamin Simpanan.
12. Perhitungan bunga deposito menggunakan . . . *interest*.
13. Simpanan deposito merupakan salah satu sarana untuk melakukan . . . dalam bentuk surat-surat berharga.

### MENURUN

1. *Deposit on call* adalah deposito yang mempunyai jangka waktu minimal . . . hari.
2. Penarikan deposito dapat dilakukan dengan pemindahbukuan yang disebut . . . .
3. Deposito yang memiliki waktu paling lama kurang dari satu bulan adalah *deposit* . . . .
4. Imbalan jasa dari deposito . . . .
5. Sistem perpanjangan deposito secara otomatis disebut . . . .
7. Sertifikat deposito diterima di . . . bulan.
8. Pemilik deposito disebut . . . .
10. Salah satu sarana untuk melakukan investasi dalam bentuk surat-surat berharga adalah *time* . . . .

## KUNCI JAWABAN



## Lampiran 6. Instrumen Penelitian

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Materi Pembelajaran	: Dana Simpanan Deposito
Peneliti	: Retno Kurniasih
Ahli Materi	:
Hari/Tanggal	:

#### **Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan materi pembelajaran yang dikembangkan pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1	Materi disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator					
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
4	Materi disajikan secara sistematis					
5	Materi yang disajikan jelas					
6	Materi yang disajikan mudah dipahami					
7	Materi yang disajikan dalam media lengkap					
8	Materi yang disajikan aktual					
<b>Aspek Latihan Soal</b>						
9	Soal yang diberikan sesuai dengan materi					
10	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
11	Kunci jawaban yang disajikan telah benar sesuai kaidah yang ada					
<b>Aspek Bahasa</b>						
12	Bahasa yang digunakan komunikatif					
13	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai					
<b>Aspek Keterlaksanaan</b>						
14	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dasar perbankan					
15	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					

**B. Kebenaran Media**

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon untuk diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. Komentar dan Saran**

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

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, .....  
 Ahli Materi

.....  
 NIP.

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Materi Pembelajaran	: Dana Simpanan Deposito
Peneliti	: Retno Kurniasih
Ahli Media	:
Hari/Tanggal	:

### **Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Media terhadap kelayakan materi pembelajaran yang dikembangkan pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	File aplikasi tidak besar					
2	Aplikasi tidak berjalan lambat					
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian					
4	<i>Android</i> tidak berhenti saat dioperasikan					
5	Aplikasi dapat dioperasikan di semua jenis <i>OS Android</i>					
6	Aplikasi dapat dioperasikan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>					
7	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan inovatif					
8	Media pembelajaran dapat dioperasikan/digunakan dengan mudah					
9	Pengoperasian sederhana					
10	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
11	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
12	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
14	Jenis huruf yang digunakan sesuai					
15	Jenis huruf yang digunakan menarik					
16	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain					
17	Animasi yang digunakan menarik					
18	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					
19	Tombol sederhana					
20	Tombol berfungsi dengan baik					

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon untuk diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, .....  
Ahli Media

.....  
NIP.

**LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN  
DASAR PERBANKAN (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman

Materi Pembelajaran : Dana Simpanan Deposito

Peneliti : Retno Kurniasih

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan (Guru) mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan (Guru)**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat pengoperasian					
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>Android hang</i> (berhenti)					
3	Pemrosesan instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah					
4	Aplikasi memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
5	Materi disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
6	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator					
7	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
8	Materi disajikan secara sistematis					
9	Materi yang disajikan jelas					
10	Materi yang disajikan dikemas secara menarik					
11	Soal dirumuskan dengan jelas					
12	Kunci jawaban yang disajikan telah benar sesuai kaidah yang ada					
13	Media memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri					
14	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi komunikatif					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
15	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
16	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
17	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
18	Animasi yang digunakan menarik					
19	Petunjuk yang digunakan sederhana					
20	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik					

**B. Kebenaran Media**

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon untuk diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, .....  
 Praktisi Pembelajaran Dasar  
 Perbankan

.....  
 NIP.

## LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Materi Pembelajaran	: Dana Simpanan Deposito
Peneliti	: Retno Kurniasih
Nama Siswa	:
Hari/Tanggal	:

### **Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai *user* (pengguna) Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Saudara memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian lembar evaluasi ini tidak memengaruhi nilai Saudara, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
5. Atas bantuan kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Siswa**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat dimainkan					
2	<i>Android</i> tidak <i>hang</i> (berhenti) saat dimainkan					
3	Aplikasi dapat diinstal dengan mudah					
4	Petunjuk instal aplikasi jelas					
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
5	Materi disajikan secara runtut					
6	Contoh soal dalam aplikasi jelas					
7	Bahasa yang digunakan komunikatif					
8	Aplikasi dapat menumbuhkan semangat belajar					
9	Soal-soal dalam aplikasi sesuai dengan materi					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
10	Aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang kreatif					
11	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
12	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
13	Animasi yang digunakan menarik					
14	Petunjuk tombol navigasi yang digunakan sederhana					
15	Petunjuk tombol navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik					

**B. Komentar dan Saran**

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

Yogyakarta, .....  
 Siswa SMK YPKK 1 Sleman

.....

## Lampiran 7. Hasil Validasi

### LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Materi Pembelajaran	: Dana Simpanan Deposito
Peneliti	: Retno Kurniasih
Ahli Materi	: Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA.
Hari/Tanggal	: Selasa, 17 April 2018

#### **Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan materi pembelajaran yang dikembangkan pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	TST
<b>Aspek Relevansi Materi</b>						
1	Materi disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator		✓			
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>						
4	Materi disajikan secara sistematis	✓				
5	Materi yang disajikan jelas		✓			
6	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
7	Materi yang disajikan dalam media lengkap		✓			
8	Materi yang disajikan aktual		✓			
<b>Aspek Latihan Soal</b>						
9	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	✓				
10	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas		✓			
11	Kunci jawaban yang disajikan telah benar sesuai kaidah yang ada		✓			
<b>Aspek Bahasa</b>						
12	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
13	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai		✓			
<b>Aspek Keterlaksanaan</b>						
14	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dasar perbankan	✓				
15	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	✓				

**B. Kebenaran Media**

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon untuk diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. Komentar dan Saran**

.....  
 - Perlu dikembangkan lagi Media Pembelajaran berbasis Android seperti ini.  
 .....  
 - Materi lebih diperkaya lagi.  
 .....

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 17 April 2018  
 Ahli Materi

*Indah M*

Dr. INDAH M  
 NIP. 196810141998022001

## LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Materi Pembelajaran	: Dana Simpanan Deposito
Peneliti	: Retno Kurniasih
Ahli Media	: Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.
Hari/Tanggal	: Selasa, 24 April 2018

### **Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Media terhadap kelayakan materi pembelajaran yang dikembangkan pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Media**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	TST
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	File aplikasi tidak besar	✓				
2	Aplikasi tidak berjalan lambat	✓				
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian	✓				
4	Android tidak berhenti saat dioperasikan	✓				
5	Aplikasi dapat dioperasikan di semua jenis OS Android		✓			
6	Aplikasi dapat dioperasikan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>		✓			
7	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan inovatif		✓			
8	Media pembelajaran dapat dioperasikan/digunakan dengan mudah	✓				
9	Pengoperasian sederhana	✓				
10	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	✓				
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
11	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓				
12	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓			
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik		✓			
14	Jenis huruf yang digunakan sesuai		✓			
15	Jenis huruf yang digunakan menarik		✓			
16	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	✓				
17	Animasi yang digunakan menarik		✓			
18	Animasi yang digunakan tidak mengganggu		✓			
19	Tombol sederhana	✓				
20	Tombol berfungsi dengan baik	✓				

**B. Kebenaran Media**

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon untuk diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Data diri (nama, kelas) di akhir.	Dipindah ke awal sebelum petunjuk.
2.	Tanda mulai permainan belum ada.	Ditambah pop up untuk mulai permainan.
3.	Belum ada pop up untuk mengakhiri permainan.	Ditambah pop up untuk mengakhiri permainan.
4.	Belum ada tombol navigasi pada keyboard.	Ditambah tombol navigasi.
5.	Untuk soal menurun, ketika diklik nomornya tidak ada block menurun.	Dibuat block ketika diklik.

#### C. Komentar dan Saran

Saran: menambahkan beberapa set teka teki silang lagi.

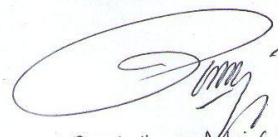
#### D. Kesimpulan

Aplikasi ini dinyatakan \*):

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

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 24 April 2018  
Ahli Media



Rizqi Ilyasa Ahmi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198803022015041002

**LEMBAR EVALUASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN  
DASAR PERBANKAN (GURU)**

Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Materi Pembelajaran	: Dana Simpanan Deposito
Peneliti	: Retno Kurniasih
Nama Guru	: Dra. Suwarni
Hari/Tanggal	: Kamis, 26 April 2018

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan (Guru) mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal itu, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan (Guru)**

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	TST
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat pengoperasian	✓				
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>Android hang</i> (berhenti)	✓				
3	Pemrosesan instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah			✓		
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
5	Materi disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
6	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator		✓			
7	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
8	Materi disajikan secara sistematis		✓			
9	Materi yang disajikan jelas	✓				
10	Materi yang disajikan dikemas secara menarik		✓			
11	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
12	Kunci jawaban yang disajikan telah benar sesuai kaidah yang ada	✓				
13	Media memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri	✓				
14	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi komunikatif	✓				
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
15	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓				
16	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓				
17	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
18	Animasi yang digunakan menarik		✓			
19	Petunjuk yang digunakan sederhana		✓			
20	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	✓				

**B. Kebenaran Media**

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon untuk diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

**D. Kesimpulan**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

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

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 26 April 2018  
Praktisi Pembelajaran Dasar  
Perbankan

*[Signature]*

Suwani

NIK.

**Lampiran 8. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Materi**

**VALIDASI AHLI MATERI**

<b>Nama</b>	<b>Profesi</b>	<b>Keterangan</b>
Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY	Ahli Materi

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
<b>Aspek Relevansi Materi</b>		
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	5
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>14</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,67</b>
<b>Kategori Aspek Relevansi Materi</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>		
4	Materi disajikan secara sistematis	5
5	Materi yang disajikan jelas	4
6	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
7	Materi yang disajikan dalam media lengkap	4
8	Materi yang disajikan aktual	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>21</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,20</b>
<b>Kategori Aspek Pengorganisasian Materi</b>		<b>Layak</b>
<b>Aspek Latihan Soal</b>		
9	Soal yang diberikan sesuai dengan materi	5
10	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	4
11	Kunci jawaban yang disajikan telah benar sesuai kaidah yang ada	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>13</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,33</b>
<b>Kategori Aspek Latihan Soal</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Bahasa</b>		
12	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
13	Istilah yang digunakan tepat dan sesuai	4

<b>Jumlah Skor</b>		<b>9</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,50</b>
<b>Kategori Aspek Bahasa</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Keterlaksanaan</b>		
14	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dasar perbankan	5
15	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>10</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>5</b>
<b>Kategori Aspek Keterlaksanaan</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>		<b>67</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>4,47</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

**Lampiran 9. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media**

**VALIDASI AHLI MEDIA**

<b>Nama</b>	<b>Profesi</b>	<b>Keterangan</b>
Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY	Ahli Media

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
1	File aplikasi tidak besar	5
2	Aplikasi tidak berjalan lambat	5
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian	5
4	<i>Android</i> tidak berhenti saat dioperasikan	5
5	Aplikasi dapat dioperasikan di semua jenis <i>OS Android</i>	4
6	Aplikasi dapat dioperasikan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>	4
7	Media pembelajaran dikemas secara kreatif dan inovatif	4
8	Media pembelajaran dapat dioperasikan/digunakan dengan mudah	5
9	Pengoperasian sederhana	5
10	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>47</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,70</b>
<b>Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
11	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	5
12	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	4
13	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4
14	Jenis huruf yang digunakan sesuai	4
15	Jenis huruf yang digunakan menarik	4
16	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	5
17	Animasi yang digunakan menarik	4
18	Animasi yang digunakan tidak mengganggu	4
19	Tombol sederhana	5
20	Tombol berfungsi dengan baik	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>44</b>

<b>Rata-rata Skor</b>	<b>4,40</b>
<b>Kategori Aspek Komunikasi Visual</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>	<b>91</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>4,55</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Lampiran 10. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan**

**VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN DASAR PERBANKAN**

<b>Nama</b>	<b>Profesi</b>	<b>Keterangan</b>
Dra. Suwarni	Guru Dasar Perbankan SMK YPKK 1 Sleman	Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat pengoperasian	5
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>Android hang</i> (berhenti)	5
3	Pemrosesan instalasi aplikasi dilakukan dengan mudah	3
4	Aplikasi memiliki petunjuk instalasi yang jelas	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>18</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,50</b>
<b>Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>		
5	Materi disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5
6	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	4
7	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
8	Materi disajikan secara sistematis	4
9	Materi yang disajikan jelas	5
10	Materi yang disajikan dikemas secara menarik	4
11	Soal dirumuskan dengan jelas	5
12	Kunci jawaban yang disajikan telah benar sesuai kaidah yang ada	5
13	Media memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri	5
14	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi komunikatif	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>47</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,70</b>
<b>Kategori Aspek Desain Pembelajaran</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		

15	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5
16	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	5
17	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
18	Animasi yang digunakan menarik	4
19	Petunjuk yang digunakan sederhana	4
20	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>28</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,67</b>
<b>Kategori Aspek Komunikasi Visual</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>		<b>93</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>4,65</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

**Lampiran 11. Rekapitulasi Skoring Angket Implementasi Uji Coba Media**

**REKAPITULASI IMPLEMENTASI UJI COBA MEDIA**

No.	Nama	Butir Pernyataan														
		Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				Aspek Desain Pembelajaran					Aspek Komunikasi Visual					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Tiara Sari	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4
2	Anggi Agustina S.	5	4	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4
3	Nur Afifah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4
4	Windy Rahma	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Anti Widyaningsih	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
6	Ambarika Wijayanti	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Nur Aina Maharani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
8	Putri Nadiyah	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	Eri Kuswardani	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4
10	Rio Ferdinand	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Dhenok Meliana	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4
12	Ayuk Setianingrum	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4
13	Berlina Novita Sari	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Devi Kartika Pertiwi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
15	Arum Rahmawati	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

16	Syafeitri Pratama	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
17	Achmad Abdul Qodir	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
18	Salsa Bella K.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	4
19	Rizma Lana Atiran D.	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5
20	Nindiya Anggi Z. A.	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5
21	Yunia Asmiati	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>359</b>				<b>437</b>				<b>534</b>						
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,27</b>				<b>4,16</b>				<b>4,24</b>						
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>4,22</b>														
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>														

## Lampiran 12. Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
Lamp : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 Eksemplar Silabus  
1 Eksemplar Materi Dana Simpanan Deposito  
1 Eksemplar Soal dan Jawaban

Kepada  
**Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA.**  
Di tempat

Dengan hormat,  
Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Accounting Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018"**. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Retno Kurniasih  
NIM : 14803241065  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Ahli Materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPKK 1 Sleman untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami memohon kesediaan Ibu menjadi Ahli Materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 April 2018

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

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

Hormat saya,  
Pemohon

  
Retno Kurniasih  
NIM. 14803241065

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media  
Lamp : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 *Smartphone* Beserta Aplikasi *Crossword Puzzle Accounting*

Kepada  
**Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.**  
Di tempat

Dengan hormat,  
Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:


Nama : Retno Kurniasih  
NIM : 14803241065  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Ahli Media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPKK 1 Sleman untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami memohon kesediaan Bapak menjadi Ahli Media dan memberikan masukan terhadap media.


Atas kesediaan dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 April 2018

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

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

Hormat saya,  
Pemohon

  
Retno Kurniasih  
NIM. 14803241065

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan  
Lamp : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 *Smartphone* Beserta Aplikasi *Crossword Puzzle Accounting*  
1 Eksemplar Materi Dana Simpanan Deposito  
1 Eksemplar Soal dan Jawaban

Kepada  
**Dra. Suwarni**  
Di tempat

Dengan hormat,  
Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:


Nama : Retno Kurniasih  
NIM : 14803241065  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan untuk memvalidasi media dan materi yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPKK 1 Sleman untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami memohon kesediaan Ibu memberikan masukan terhadap media dan materi yang dikembangkan.


Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 12 April 2018

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

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

Hormat saya,  
Pemohon

  
Retno Kurniasih  
NIM. 14803241065

## Lampiran 13. Perizinan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 13 April 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/4726/Kesbangpol/2018  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan  
Olahraga DIY  
di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 1280/UN34.18/PP.07.02/2018  
Tanggal : 12 April 2018  
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2017/2018" kepada:

Nama : RETNO KURNIASIH  
NIM : 14803241065  
No. HP/Identitas : 085643879692/3305194703960002  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMK YPKK 1 Sleman  
Waktu Penelitian : 13 April 2018 s.d 31 Mei 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA**  
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322  
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : [dikpora@jogjaprovo.go.id](mailto:dikpora@jogjaprovo.go.id), Kode Pos 55166

Yogyakarta, 16 April 2018

Nomor : 070/4292  
Lamp : -  
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala SMK YPKK 1 Sleman

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/4726/Kesbangpol/2018 tanggal 13 April 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Retno Kurniasih  
NIM : 14803241065  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING BERBASIS  
ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR  
PERBANKAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK  
YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2017/2018  
Lokasi : SMK YPKK 1 Sleman  
Waktu : 13 April 2018 s.d 31 Mei 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala  
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi

Didik Wardaya, SE., M.Pd.  
NIP. 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :  
1. Kepala Dinas Dikpora DIY  
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



Yayasan Pendidikan Kejuruan dan Ketrampilan

## SMK YPKK 1 SLEMAN

### Kompetensi Keahlian :

1. Akuntansi Terakreditasi 'A' (Nomor :16.01/BAP-SM/TU/X/2014)
  2. Rekayasa Perangkat Lunak Terakreditasi 'A' (Nomor : 16.01/BAP-SM/TU/X/2014)
  3. Farmasi, Terakreditasi A (Nomor : 10.2/BAP-SM/TU/XI/2017)
- Alamat : Jl. Sayangan 05, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta  
55294, Telp/Fax. (0274) 798806,HP/SMS : 081578103981

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 899/14.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

- Nama : **Dra. RUBIYATI, M.Pd**
- NIP : 19590424 198903 2 006
- Jabatan : Kepala SMK YPKK 1 Sleman – Gamping
- Alamat : Jl. Sayangan 05, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta,  
55294, Telp. (0274) 798806/ 081578103981

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) dengan data sebagai berikut :

- Nama : **RETNO KURNIASIH**
- N I M : 14803241065
- Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi  
Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
- Fakultas : Ekonomi.

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ' **CROSSWORD PUZZLE ACCOUNTING** ' BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PERBANKAN BAGI SISWA KLAS X (SEPULUH) AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN TAHUN PELAJARAN 2017-2018 " tanggal 19 dan 26 April 2018.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gamping, 24 Mei 2018  
Kepala Sekolah,



**Dra. RUBIYATI, M.Pd**  
NIP 19590424 198903 2 006

e-mail : [smkypkk1\\_gmp@yahoo.co.id](mailto:smkypkk1_gmp@yahoo.co.id) - <http://www.smkypkk1sleman.sch.id>

**Lampiran 14. Dokumentasi**

