

**PENGEMBANGAN *QUESTION STAIRS* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



**Disusun Oleh:
Dio Berlyanasani
NIM 14803241046**

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

**PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh:

DIO BERLYANASANI

14803241046



**Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 17 April 2018**

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

**Disetujui,
Dosen Pembimbing**



**Diana Rahmawati, M.Si.
NIP. 19760207 200604 2 001**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2
SLEMAN YOGYAKARTA**


Yang disusun oleh:
DIO BERLYANASANI
14803241046

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 April 2018 dan dinyatakan LULUS

Nama	Dewan Penguji Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Ani Widayati, M.Pd.	Ketua Penguji		7/4 18
Diana Rahmawati, M.Si	Sekretaris Penguji		8/4 18
Amanita Novi Yushita, M.Si	Penguji Utama		29/4 18

Yogyakarta, 9 Mei 2018
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan


Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dio Berlyanasani
NIM : 14803241046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PERBANKAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA

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

Yogyakarta, 10 April 2018



Dio Berlyanasani
NIM 14803241046

MOTTO PERSEMBAHAN

MOTTO

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

"Barangsiapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan yang dalam".
(Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Imam Sugiyono dan Ibu Anik Tri Murni yang selalu mendoakan dan memotivasi saya.
2. Kakak dan adik saya yaitu Dicky Pradana, Yessica Mega dan Daviena San Valencya yang membantu memotivasi saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
3. Almamaterku tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2
SLEMAN YOGYAKARTA**

**Oleh:
Dio Berlyanasani
NIM 14803241046**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran berupa Question Stairs sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 2) Mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan dari media pembelajaran berupa Question Stairs sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 4) Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta setelah menggunakan Media Pembelajaran Question Stairs Perbankan Dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengikuti model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Desseminate*. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yaitu guru perbankan dasar SMK. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 21 siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,67 yang termasuk kategori sangat layak menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan. 2) Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi berdasarkan analisis data angket Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs* diperoleh peningkatan sebesar 15% dari 63% menjadi 78%. Pada hasil uji t berpasangan yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada kompetensi Kegiatan Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Kata Kunci : *Question Stairs*, Motivasi Belajar, Perbankan Dasar.

**DEVELOPMENT OF QUESTION STAIRS AS A LEARNING MEDIA TO
INCREASE LEARNING MOTIVATION STUDENT CLASS X ACCOUNTING
SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA**

By:

Dio Berlyanasani

14803241046

ABSTRACT

This study aimed to: 1) Develop learning media in the form of Question Stairs as Basic Banking Learning Media to Improve Student Learning Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 2) Know the assessment of media experts and material experts on the feasibility of learning media Question Stairs as Learning Media Basic Banking to Improve Student Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 3) Knowing the response of learners to the application of learning media in the form of Question Stairs as Basic Banking Learning Media to Improve Student Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 4) Knowing the improvement of Student Learning Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta after using Learning Media Question Stairs Basic Banking.

This research was a research development or Research and Development (R & D) by following 4D development model that is Define, Design, Develop, and Disseminate. Media validation is done by material expert, media expert, and learning practitioner that is basic banking teacher of SMK. The developed media is tested to 21 students of class X Accounting SMK YPKK 1 Sleman. Data collection techniques in this study using questionnaires, observations and interviews. The data obtained are then analyzed descriptively and quantitatively.

The results of this study were as follows: 1) Development of Learning Media Question Stairs. The assessment of the feasibility of the Learning Media Question Stairs by Materials Experts, Media Experts and Accounting Teachers earns an average of 4.67 scores which belongs to the very category worth indicating that Learning Media Question Stairs is worth using. 2) Increased Motivation Learning Accounting based on questionnaire data analysis Motivation Learning Accounting before and after the use of Media Learning Question Stairs obtained an increase of 15% from 63% to 78%. In paired t test results showed significant differences between before and after using Question Stairs Learning Media. Thus, Learning Media Question Stairs can improve the Motivation of Basic Banking Learning on the competence of Commercial Banks and Rural Bank Students of Class X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Keywords: Question Stairs, Learning Motivation, Basic Banking.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpah rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Rr.Indah Mustikawati, M.Si., Ak., C.A., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY dan sebagai dosen narasumber yang telah membantu kelancaran pelaksanaan skripsi.
4. Abdullah Taman, S.E., Ak.,M.Si., C.A, dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama studi.
5. Diana Rahmawati, M.Si., dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Kepala Kesbangpol Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian untuk mengambil data di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.
7. Kepala Sekolah SMK YPKK 2 Sleman, Ircham, S.Pd yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

8. Siswa-siswi kelas X Akutansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yang telah membantu sebagai responden penelitian ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tugas akhir ini.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan yang baik oleh Tuhan Yang Maha Esa. Aamiin. Semoga apa yang terkandung dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 28 Februari 2018

Penulis,



Dio Berlyanasani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Asumsi Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Motivasi Belajar.....	11
2. Pembelajaran Perbankan Dasar.....	17
3. Media Pembelajaran.....	32
4. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	52
B. Penelitian yang Relevan.....	59
C. Kerangka Berfikir.....	63
D. Pertanyaan Penelitian.....	65
BAB III METODE PENELITIAN.....	66
A. Desain Penelitian.....	67
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	67
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	67
D. Prosedur Pengembangan.....	68
E. Teknik Pengumpulan Data.....	71
F. Instrumen Penelitian.....	72
G. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Deskripsi Penelitian.....	79
1. Deskripsi Data Umum.....	79
2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	80
3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian.....	81
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	81
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>).....	82

2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	87
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	92
4. Tahap Penyebaran (<i>Deeseminate</i>).....	104
C. Pembahasan	111
D. Keterbatasan Penelitian.....	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kompetensi Inti Perbankan Dasar.....	20
Tabel 2.	Kompetensi Dasar Perbankan Dasar.....	21
Tabel 3.	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	73
Tabel 4.	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	73
Tabel 5.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Question Stairs oleh Ahli Materi dan Guru Perbankan Dasar.....	74
Tabel 6.	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Question Stairs oleh Ahli Materi.....	74
Tabel 7.	Kisi-kisi Angket Motivasi Perbankan Dasar.....	75
Tabel 8.	Pedoman Konversi Skor.....	76
Tabel 9.	Pedoman Konversi Skor pada Skala 5.....	77
Tabel 10.	Konversi Nilai.....	77
Tabel 11.	Validator Media Pembelajaran.....	81
Tabel 12.	Desain Media Pembelajaran Question Stairs.....	89
Tabel 13.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Quetion Stairs oleh Ahli Materi.....	94
Tabel 14.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Quetion Stairs oleh Ahli Media.....	95
Tabel 15.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Quetion Stairs.....	97
Tabel 16.	Hasil Penilaian dari Para Ahli terhadap Media Pembelajaran Question Stairs.....	98
Tabel 17.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran Question Stairs.....	103
Tabel 18.	Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK Sleman.....	105
Tabel 19.	Rekapituasi skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunaka Media Pembelajaran Question Stairs.....	108
Tabel 20.	Hasil Olah Data Uji t Berpasangan.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Pengembangan.....	68
Gambar 2. Tampilan sebelum dan sesudah revisi.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam proses mencerdaskan bangsa. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No. 23).

Pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran biasanya berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Motivasi Belajar yang rendah menyebabkan siswa terhambat dalam proses pembelajaran Akuntansi. Menurut Sardiman A. M. (2012: 75) motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam arti mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru (Sudjana, 2013: 61). Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23), terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik, seperti menggunakan media pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memperhatikan faktor-faktor pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta pada 24 Juli 2017 khususnya pada mata pelajaran perbankan dasar, menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran perbankan dasar masih rendah. Sekitar 80% siswa merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan variasi media pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran berupa buku, LCD dan papan tulis. Selama ini, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran karena terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Padahal, karakteristik dari mata pelajaran Perbankan Dasar sendiri merupakan teori.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa mata pelajaran yang memiliki karakteristik teori sangat tidak disenangi siswa, apalagi apabila metode dan penggunaan media dalam menjelaskan kurang menarik, seperti ceramah dan menggunakan media papan tulis. Nantinya, siswa akan merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa akan menurun. Padahal, Menurut Ahsan (2008) dalam Jurnal yang berjudul *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration* menjelaskan bahwa, penggunaan media pembelajaran nantinya akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran perbankan dasar di SMK YPKK 2 Sleman, guru menganggap bahwa dengan karakteristik mata pelajaran Perbankan Dasar yang berupa teori, apabila dijelaskan menggunakan media pembelajaran berupa buku, LCD dan papan tulis masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas masih rendah. Guru tersebut juga memaparkan bahwa sejauh ini beliau belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran perbankan dasar.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran visual berbentuk *Question Stairs*.

Menurut Arief S Sadiman dkk, 2011: 78, melalui media visual nantinya peserta didik akan memberikan umpan balik secara langsung, sehingga dapat diketahui tingkat keaktifan siswa di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru, dapat diketahui bahwa fasilitas elektronik terutama komputer masih belum memadai. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan selama ini seperti papan tulis dan modul masih belum disenangi siswa, sehingga pemilihan media pembelajaran visual berbentuk *Question Stairs* ini cocok untuk dikembangkan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Question Stairs merupakan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar perbankan dasar dapat meningkat yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Question Stairs*. *Question Stairs* merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh seluruh siswa di kelas dengan membaginya menjadi dua kelompok atau lebih. Berbeda dengan media lainnya seperti modul, komik dan lain sebagainya, *Question Stairs* dapat mempermudah pemahaman siswa karena nantinya guru akan membuat materi yang ada dalam mata pelajaran perbankan dasar menjadi ringkas, sehingga mudah di pahami siswa. Dengan demikian, permasalahan siswa yang motivasinya rendah, misalnya merasa bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dapat teratasi.

Media pembelajaran *Question Stairs* dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan

menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk, 2011: 78)

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan *Question Stairs* sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Media *Question Stairs* mudah dibuat serta praktis digunakan sehingga guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pengemasan materi, khususnya pada mata pelajaran perbankan dasar. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Motivasi belajar siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran perbankan dasar masih rendah.
2. Guru belum menggunakan variasi media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang tampilannya kurang menarik menyebabkan motivasi belajar akuntansi pada siswa rendah.

4. Metode yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran berupa ceramah, sehingga siswa merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini berfokus pada Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Pengujian kelayakan *Question Stairs* yang dibuat berdasarkan pada validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru perbankan dasar. Penelitian ini hanya membahas sampai pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa dan tidak membahas sampai pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta?

3. Bagaimana penilaian peserta didik terhadap penerapan dari media pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta setelah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.
2. Mengetahui penilaian ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.
3. Mengetahui penilaian peserta didik terhadap penerapan dari media pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

4. Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta setelah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar yang sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang berlaku
2. Media Pembelajaran *Question Stairs* disajikan dalam bentuk papan permainan yang memuat materi Perbankan Dasar dengan penyajian yang menarik, praktis dan mudah dipahami siswa.
3. Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik di kelas maupun di luar kelas.
4. Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran Perbankan Dasar yang tepat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengerjakan soal-soal Perbankan Dasar.

c. Bagi Peneliti

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

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar disampaikan di kelas, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.

3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
4. Penggunaan media *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran Perbankan Dasar.
5. Penggunaan media *Question Stairs* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Perbankan Dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal.

Dorongan internal meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan dorongan eksternal meliputi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Hamzah, 2011: 23). Sardiman A.M. (2012:75) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama (Agus Suprijono, 2009: 163). Pendapat lain mengenai motivasi juga dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80) yang mengatakan bahwa motivasi

dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan dalam individu yang memberikan semangat belajar, sehingga dapat mencapai tujuan belajar. Jadi, peran motivasi bagi siswa sangat penting karena dapat meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi setiap individu. Menurut Sardiman A.M. (2012:85) terdapat 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu.
Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai.
Motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat terhadap tujuan yang hendak dicapai.

Selanjutnya Hamzah B. Uno (2009: 17) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan aktivitas atas dasar pemenuhan kebutuhan.

- 2) Menentukan sasaran tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan tindakan apa yang harus dilakukan.

Berdasarkan pendapat mengenai fungsi motivasi belajar di atas, fungsi motivasi belajar adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki beberapa indikator yang harus dipenuhi. Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23), indikator dari motivasi belajar antara lain sebagai berikut :

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

Setiap siswa seharusnya memiliki Motivasi Belajar Akuntansi, karena akan mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Nana Sudjana (2006: 60) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.

- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.
- 3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka indikator Motivasi Belajar Perbankan Dasar dapat dilihat dari minat dan perhatian siswa, semangat siswa dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas belajarnya, reaksi siswa terhadap guru, rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas.

Dengan demikian Motivasi Belajar Perbankan Dasar siswa dapat dilihat dari kegiatan siswa dalam proses belajar. Menurut Sardiman A. M. (2011: 83), Ciri-ciri motivasi belajar antara lain:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- 3) Menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dapat dilihat juga siswa yang memiliki Motivasi Belajar Perbankan Dasar yang tinggi yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap masalah, bekerja mandiri, siswa mencari hal baru untuk dipelajari, siswa berani dalam berpendapat, memiliki keteguhan pendirian yang ia yakini, mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Made Wena (2011: 33), mengemukakan bahwa secara operasional motivasi belajar ditentukan oleh indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran (*Attention*)
- 2) Tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (*Relevance*)
- 3) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran (*Confidence*)
- 4) Tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (*Satisfaction*).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui indikator Motivasi Belajar Perbankan Dasar yang sesuai adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 4) Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran
- 5) Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran

d. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Unsur yang mempengaruhi motivasi belajar perbankan dasar mengacu pada unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 97-100) antara lain :

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan siswa

Keinginan siswa perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.

4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa memiliki perasaan, perhatian, keuagan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajarnya. Lingkungan di sekitar siswa dapat mendinamiskan motivasi belajar.

5) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Upaya membelajarkan siswa dapat dilakukan dengan menyelenggarakan tertib belajar melalui membina tertib belajar,

membina disiplin belajar, pemanfaatan penguatan pemahaman siswa dan mendidik siswa belajar.

Pendapat lain mengenai unsur yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Sardiman A. M. (2012: 74) antara lain:

- 1) Motivasi belajar mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap manusia dan menyangkut fisik manusia
- 2) Motivasi belajar ditandai dengan munculnya rasa dan afeksi seseorang menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi belajar dirangsang oleh adanya tujuan, sehingga motivasi merupakan respon dari suatu tindakan atau tujuan. Tujuan dalam motivasi menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas, maka nantinya dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan langkah yang tepat untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

2. Pembelajaran Perbankan Dasar

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman A.M., 2012: 20). Menurut Santrock dan Yussen dalam Sugihartono (2012: 74) “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Wina Sanjaya (2011:

112) juga mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan. Tujuan belajar menurut Sardiman A.M. (2012: 26-29) yaitu:

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan
- b) Penanaman konsep dan keterampilan
- c) Pembentukan sikap

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan perilaku yang relatif permanen akibat adanya peningkatan pengetahuan, konsep, keterampilan, dan sikap yang didapat dari pengalaman.

2) Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Udin S. Winataputra (2011: 40) “pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar”. Sugihartono, dkk (2012: 81) mengemukakan pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil optimal.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan

lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Di dalam proses pembelajaran, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

b. Pengertian Perbankan Dasar

Perbankan dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa SMK pada program keahlian Akuntansi. Perbankan sendiri berasal dari kata bank yang menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 1998 berarti badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkan kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup orang banyak. Sedangkan pengertian bank menurut Kasmir (2012: 12), bank merupakan lembaga keuangan yang kegiatan utamanya adalah menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkan kembali dana tersebut ke masyarakat serta memberikan jasa bank lainnya.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka perbankan dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang badan keuangan yang memiliki kegiatan utama berupa menghimpun dan menyalurkan kembali untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat.

c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Perbankan Dasar

Standar Kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah pernyataan tentang

pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) merupakan pengetahuan dan keterampilan yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). SK terdiri atas sejumlah KD sebagai acuan baku yang harus dicapai.

SMK YPKK 2 Sleman merupakan sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013. Maka di SMK tersebut tidak menggunakan istilah Standar Kompetensi (SK), melainkan menggunakan istilah Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti (KI) merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu.

Tabel 1. Kompetensi Inti Perbankan Dasar

Kompetensi Inti	
KI 3	Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Tabel 2. Kompetensi Dasar Perbankan Dasar

Kompetensi Dasar		
No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.6	Menganalisis kegiatan usaha bank umum dan bank perkreditan rakyat	Kegiatan usaha bank umum
4.6	Mengklasifikasikan kegiatan usaha bank umum dan bank perkreditan rakyat	Kegiatan usaha bank perkreditan rakyat

d. Materi Kegiatan Usaha Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat

1) Jenis Bank Berdasarkan Fungsinya

Menurut Undang-undang Pokok Perbankan No. 14 Tahun 1967 jenis perbankan menurut fungsinya terdiri dari : Bank Umum, Bank Pembangunan, Bank Tabungan, Bank Pasar, Bank Desa, Lumbung Desa, Bank Pegawai, dan Lain-lain. Namun setelah keluar UU Pokok Perbankan No. 7 Tahun 1992 dan ditegaskan lagi dengan keluarnya UU RI No. 10 Tahun 1998 maka jenis perbankan dibagi menjadi Bank Sentral, Bank Umum, dan Bank Perkreditan Rakyat.

a) Bank Sentral

Menurut UU No. 3 Tahun 2004, Bank Sentral adalah lembaga negara yang mempunyai wewenang untuk mengeluarkan alat pembayaran yang sah dari suatu negara, merumuskan dan melaksanakan kebijakan moneter, mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, mengatur dan mengawasi perbankan serta menjalankan fungsi sebagai *lender of the last resort*. Bank Sentral yang

dimaksud adalah Bank Indonesia. Bank Indonesia adalah lembaga negara yang *independen* dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, bebas dari campur tangan pemerintah dan atau pihak lain, kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang ini. Menurut UU RI No. 3 Tahun 2004 Pasal 7, dijelaskan tujuan Bank Indonesia adalah mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah. Untuk mencapai tujuan yang dimaksud Bank Indonesia melaksanakan kebijakan moneter secara berkelanjutan, konsisten, transparan, dan harus mempertimbangkan kebijakan umum pemerintah di bidang perekonomian. Berdasarkan UU No. 3 Tahun 2004, Bank Indonesia mempunyai tugas sebagai berikut:

(1) Menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter

Dalam rangka menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter, Bank Indonesia berwenang menetapkan sasaran moneter dengan memerhatikan sasaran laju inflasi dan melakukan pengendalian moneter.

(2) Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran

Dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, bank Indonesia berwenang melaksanakan dan memberikan persetujuan dan izin atas penyelenggaraan jasa sistem pembayaran, serta

mewajibkan penyelenggara jasa sistem pembayaran untuk menyampaikan laporan tentang kegiatannya.

(3) Mengatur dan mengawasi bank

Dalam rangka melaksanakan tugas mengatur dan mengawasi bank, Bank Indonesia menetapkan peraturan, memberikan dan mencabut izin atas kelembagaan dan kegiatan usaha tertentu dari bank, melaksanakan pengawasan bank dan mengenakan sanksi terhadap bank sesuai dengan peraturan Bank Indonesia.

Dalam struktur moneter, penerapan bank sentral adalah pengendali peredaran uang, pembina, dan pengawas bank-bank. Peranan bank sentral, antara lain:

(1) Bank sirkulasi

Bank sentral adalah pemegang hak tunggal (hak oktroi) dalam pengedaran uang kertas atau uang logam sebagai alat pembayaran yang sah.

(2) *Banker`s bank*

Bank sentral adalah bankir dari bank-bank. Di sini bank sentral berkedudukan sebagai salah satu sumber dana bagi bank lainnya. Bank sentral dapat memberikan kredit likuiditas dan kredit likuiditas gadai ulang.

(3) *Lender of the last resort*

Bank sentral adalah memberi pinjaman pada tingkat terakhir. Artinya, bank sentral dapat memberikan pinjaman kepada bank dalam bentuk fasilitas kredit likuiditas darurat.

(4) Pelaksana kebijakan moneter

Sebagai pelaksana kebijakan moneter, bank sentral mengeluarkan kebijaksanaan beberapa instrumen moneter, seperti:

- (a) *Cash ratio* atau *minimum reserve ratio requirement*
- (b) *Open market operation* (operasi pasar terbuka)
- (c) *Discount window* (fasilitas diskonto)
- (d) *Credit allocation/selective credit controle* (pengawasan kredit selektif)
- (e) *Foreign exchange rate* (tingkat nilai tukar mata uang asing)

(5) Penjaga posisi likuiditas Negara

Di mana termasuk di dalamnya masalah pengaturan dan penatausahaan neraca pembayaran Indonesia.

b) Bank Umum

Pengertian Bank Umum menurut Peraturan Bank Indonesia No. 9/7/PBI/2007 adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional dan atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Jasa yang diberikan oleh bank umum bersifat

umum, artinya dapat memberikan seluruh jasa perbankan yang ada. Bank umum sering disebut bank komersial (*commercial bank*). Bank umum mempunyai banyak kegiatan. Adapun kegiatan-kegiatan bank umum yang utama antara lain:

- (1) menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk giro, deposito, sertifikat deposito, dan tabungan;
- (2) memberikan kredit;
- (3) menerbitkan surat pengakuan utang;
- (4) memindahkan uang, baik untuk kepentingan nasabah maupun untuk kepentingan bank itu sendiri;
- (5) menerima pembayaran dari tagihan atas surat berharga dan melakukan perhitungan atau dengan pihak ketiga;
- (6) menyediakan tempat untuk menyimpan barang dan surat berharga; dan
- (7) melakukan penempatan dana dari nasabah ke nasabah lainnya dalam bentuk surat berharga yang tidak tercatat di bursa efek.

c) Bank Perkreditan Rakyat (BPR)

BPR adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Kegiatan BPR jauh lebih sempit jika dibandingkan dengan kegiatan bank umum. BPR dalam melakukan kegiatannya tidak

sama dengan kegiatan yang dilakukan oleh bank konvensional (bank umum). Ada kegiatan-kegiatan yang tidak boleh dilakukan oleh BPR, yaitu:

- (1) menerima simpanan berupa giro,
- (2) mengikuti kliring,
- (3) melakukan kegiatan valuta asing,
- (4) melakukan kegiatan perasuransian.

Adapun bentuk kegiatan yang boleh dilakukan oleh BPR meliputi hal-hal berikut ini.

- (1) Menghimpun dana dalam bentuk simpanan tabungan dan simpanan deposito.
- (2) Memberikan pinjaman kepada masyarakat.
- (3) Menyediakan pembiayaan dan penempatan dana berdasarkan prinsip syariah.

2) Jenis Bank Berdasarkan Kepemilikannya

Apabila ditinjau dari segi kepemilikannya, jenis bank terdiri atas bank milik pemerintah, bank milik swasta nasional, dan bank milik swasta asing.

a) Bank Milik Pemerintah

Bank pemerintah adalah bank di mana baik akta pendirian maupun modalnya dimiliki oleh pemerintah, sehingga seluruh keuntungan bank dimiliki oleh pemerintah pula. Contohnya Bank Rakyat Indonesia (BRI), Bank

Negara Indonesia 46 (BNI), dan Bank Tabungan Negara (BTN). Selain itu ada juga bank milik pemerintah daerah yang terdapat di daerah tingkat I dan tingkat II masing-masing provinsi. Contoh BPD DKI, BPD Jateng, dan sebagainya.

b) Bank Milik Swasta Nasional

Bank swasta nasional adalah bank yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh swasta nasional serta akta pendiriannya pun didirikan oleh swasta, begitu pula pembagian keuntungannya juga dipertunjukkan untuk swasta pula. Contohnya Bank Muamalat, Bank Danamon, Bank Central Asia, Bank Lippo, Bank Niaga, dan lain-lain.

c) Bank Milik Asing

Bank jenis ini merupakan cabang dari bank yang ada di luar negeri, baik milik swasta asing atau pemerintah asing. Kepemilikannya dimiliki oleh pihak luar negeri. Contohnya *ABN AMRO bank*, *City Bank*, *Hongkong Bank*, dan *Standard Chartered Bank*.

d) Bank Milik Campuran

Kepemilikan saham bank campuran dimiliki oleh pihak asing dan pihak swasta nasional. Kepemilikan sahamnya secara mayoritas dipegang oleh warga negara Indonesia.

Contohnya *Inter Pacific Bank*, *Mitsubishi Buana Bank*, dan *Bank Sakura Swadarma*.

3) Jenis Bank Berdasarkan Statusnya

Dilihat dari segi kemampuannya dalam melayani masyarakat, maka bank umum dapat dibagi ke dalam dua macam. Pembagian jenis ini disebut juga pembagian berdasarkan kedudukan atau status bank tersebut. Kedudukan atau status ini menunjukkan ukuran kemampuan bank dalam melayani masyarakat baik dari segi jumlah produk, modal, maupun kualitas pelayanannya. Oleh karena itu, untuk memperoleh status tersebut diperlukan penilaian-penilaian dengan kriteria tertentu. Status bank yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Bank Devisa

Merupakan bank yang dapat melaksanakan transaksi ke luar negeri atau yang berhubungan dengan mata uang asing secara keseluruhan, misalnya transfer ke luar negeri atau yang berhubungan dengan mata uang asing secara keseluruhan, misalnya transfer keluar negeri, inkaso keluar negeri, *travellers cheque*, pembukaan, dan pembayaran *letter of credit* dan transaksi lainnya. Persyaratan untuk menjadi bank devisa ini ditentukan oleh Bank Indonesia.

b) Bank Non Devisa

Merupakan bank yang belum mempunyai izin untuk melaksanakan transaksi sebagai bank devisa sehingga tidak dapat melaksanakan transaksi seperti halnya bank devisa.

4) Jenis Bank Berdasarkan Cara Menentukan Harga

a) Bank Konvensional

Pengertian kata “konvensional” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah “menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan”. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “berdasarkan kesepakatan umum” seperti adat, kebiasaan, kelaziman. Berdasarkan pengertian itu, bank konvensional adalah bank yang dalam operasionalnya menerapkan metode bunga, karena metode bunga sudah ada terlebih dahulu, menjadi kebiasaan dan telah dipakai secara meluas dibandingkan dengan metode bagi hasil. Bank konvensional pada umumnya beroperasi dengan mengeluarkan produk-produk untuk menyerap dana masyarakat antara lain tabungan, simpanan deposito, simpanan giro; menyalurkan dana yang telah dihimpun dengan cara mengeluarkan kredit antara lain kredit investasi, kredit modal kerja, kredit konsumtif, kredit jangka pendek; dan pelayanan jasa keuangan antara lain kliring, inkaso, kiriman uang, *Letter of Credit*, dan jasa-jasa lainnya seperti

jual beli surat berharga, bank draft, wali amanat, penjamin emisi, dan perdagangan efek. Bank konvensional dapat memperoleh dana dari pihak luar, misalnya dari nasabah berupa rekening giro, deposit on call, sertifikat deposito, dana transfer, saham, dan obligasi. Sumber ini merupakan pendapatan bank yang paling besar. Pendapatan bank tersebut, kemudian dialokasikan untuk cadangan primer, cadangan sekunder, penyaluran kredit, dan investasi. Bank konvensional contohnya bank umum dan BPR. Kedua jenis bank tersebut telah kalian pelajari pada subbab sebelumnya.

b) Bank Syariah

Sekarang ini banyak berkembang bank syariah. Bank syariah muncul di Indonesia pada awal tahun 1990-an. Pemrakarsa pendirian bank syariah di Indonesia dilakukan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) pada tanggal 18 – 20 Agustus 1990. Bank syariah adalah bank yang beroperasi sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam, maksudnya adalah bank yang dalam operasinya mengikuti ketentuan-ketentuan syariah Islam, khususnya yang menyangkut tata cara bermuamalah secara Islam. Falsafah dasar beroperasinya bank syariah yang menjiwai seluruh hubungan transaksinya adalah efisiensi, keadilan, dan kebersamaan. Efisiensi mengacu pada prinsip saling

membantu secara sinergis untuk memperoleh keuntungan sebesar mungkin. Keadilan mengacu pada hubungan yang tidak dicurangi, ikhlas, dengan persetujuan yang matang atas proporsi masukan dan keluarannya. Kebersamaan mengacu pada prinsip saling menawarkan bantuan dan nasihat untuk saling meningkatkan produktivitas. Kegiatan bank syariah dalam hal penentuan harga produknya sangat berbeda dengan bank konvensional. Penentuan harga bagi bank syariah didasarkan pada kesepakatan antara bank dengan nasabah penyimpan dana sesuai dengan jenis simpanan dan jangka waktunya, yang akan menentukan besar kecilnya porsi bagi hasil yang akan diterima penyimpan. Berikut ini prinsip-prinsip yang berlaku pada bank syariah.

- (1) Pembiayaan berdasarkan prinsip bagi hasil (mudharabah).
- (2) Pembiayaan berdasarkan prinsip penyertaan modal (musharakah).
- (3) Prinsip jual beli barang dengan memperoleh keuntungan (murabahah).
- (4) Pembiayaan barang modal berdasarkan sewa murni tanpa pilihan (ijarah).
- (5) Pilihan pemindahan kepemilikan atas barang yang disewa dari pihak bank oleh pihak lain (ijarah wa iqtina).

Dalam rangka menjalankan kegiatannya, bank syariah harus berlandaskan pada Alquran dan hadis. Bank syariah mengharamkan penggunaan harga produknya dengan bunga tertentu. Bagi bank syariah, bunga bank adalah riba. Dalam perkembangannya kehadiran bank syariah ternyata tidak hanya dilakukan oleh masyarakat muslim, akan tetapi juga masyarakat non-muslim. Saat ini bank syariah sudah tersebar di berbagai negara-negara muslim dan non-muslim, baik di Benua Amerika, Australia, dan Eropa. Bahkan banyak perusahaan dunia yang telah membuka cabang berdasarkan prinsip syariah. Contoh Bank Syariah di Indonesia yaitu Bank Muamalat Indonesia, Bank Syariah Mandiri.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal Bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Di bahasa Arab media disebut *wasail* bentuk jamak dari *wasilah*, yakni sinonim *al-wast* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut (Yudhi Munadi, 2013: 6). Sedangkan menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa media merupakan alat atau peraga yang dapat digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima. Dengan demikian, media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai. Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2011: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan lain sebagainya. Lebih lanjut, Yudhi Munadi (2013: 7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai, serta proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011: 15). Adapun fungsi dan peranan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2011:169) adalah:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Kegunaan media menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 17-19) yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d) Adanya sifat yang unik pada tiap siswa serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda, namun kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik tentunya seorang guru harus mengetahui sifat dan fungsi dari masing-masing media. Oleh karena itu, pengelompokkan media pembelajaran sangat penting untuk diketahui agar memudahkan pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Menurut bentuk informasi, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi lima kelompok besar yaitu, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual

gerak. Sedangkan menurut jenisnya ada dua yaitu, pertama, aspek bentuk fisik, yang terdiri dari media elektronik dan media non elektronik. Kedua, aspek panca indra yang mencakup media audio, media visual, media audio visual, dan media grafis. Dilihat dari bentuknya media ada beberapa jenis, yaitu media cetak, media pameran, media yang diproyeksikan, media rekaman, gambar bergerak, dan media berbasis komputer (Dina Indriana, 2011: 55-56).

Sementara, Seels & Glasgow dalam Sutirman (2013: 16) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, *filmstrips*
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info
- 3) Audio terdiri dari rekaman priringan dan pita kaset
- 4) Penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide* plus suara dan *multi image*
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, *video*
- 6) Media cetak seperti buku teks, modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan *hand out*
- 7) Permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan

- 8) Realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, *miniature*, boneka).

Mengacu pada pengelompokkan media yang disusun para ahli, ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden dalam Rayandra Asyhar (2012: 46) yakni:

1) Pengelompokkan berdasarkan ciri fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat macam, yaitu:

- a) Media pembelajaran dua dimensi (2D) yakni media yang memperlihatkan satu arah pandangan saja, yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja. Contohnya foto, grafik, peta, dan lain-lain.
- b) Media pembelajaran tiga dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai panjang, lebar dan tinggi/tebal. Contohnya model, *prototype*, bola kotak, meja, kursi, dan alam sekitar.
- c) Media pandang diam (*still picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam pada layar. Contohnya foto, tulisan, gambar binatang atau gambar alam semesta.
- d) Media pandang gerak (*motion picture*) yakni media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi, film atau *video*

recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di komputer atau layar LCD dan sebagainya.

2) Pengelompokkan berdasarkan unsur pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yakni media visual, media audio dan media audio-visual. Ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut oleh Sulaiman dalam Rayandra Asyhar (2012: 48) menjadi sepuluh macam, yaitu:

- a) Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *audio cassette tape recorder*, dan radio.
- b) Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c) Media *audio-visual*: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.
- d) Media *audio motion visual*: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, *video tape /cassette recorder* dan sound-film.
- e) Media *audio still visual*: media lengkap kecuali penampilan *motion*/geraknya tidak ada, seperti *sound-filmstrip*, *sound-slides*, dan rekaman *still* pada televisi.
- f) Media *audio semi-motion*: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak dapat menstransmit

secara utuh suatu motion yang nyata. Contohnya *telewriting* dan *recorder telewriting*.

g) Media *motion visual: silent film* (film bisu) dan (*loop film*)

h) Media *still visual: gambar, slides, filmstrips, OHP* dan transparansi.

i) Media audio: telepon, radio, audio, *tape recorder* dan *audio disk*.

j) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa *alphanumeric*, seperti buku-buku, modul, majalah, dan lain-lain.

3) Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar Thomas dan Sutjiono dalam Rayandra Asyhar (2012:50) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yakni pengalaman langsung, pengalaman tiruan dan pengalaman verbal (dari kata-kata).

a) Pengalaman melalui informasi verbal, yaitu berupa kata-kata lisan yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak seperti bahan cetak, radio dan sejenisnya.

- b) Pengalaman melalui media nyata, yaitu berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*first hand experience*) maupun mengamati atau objek sebenarnya di lokasi.
- c) Pengalaman melalui media tiruan adalah berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda. Contohnya *molimod* untuk model *molekul*, *globe* bumi sebagai model planet bumi, *prototype* produk dan lain-lain.

4) Pengelompokkan berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi dua kelompok, yaitu yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya. Midun dalam Rayandra Asyhar (2012:50) menjelaskan:

a) Berdasarkan jumlah penggunaannya

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

- (1) Media pembelajaran yang penggunaannya secara Individual oleh peserta didik.
- (2) Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, misalnya film, slide, dan media proyeksi lainnya.
- (3) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal seperti televisi, radio, film dan *slide*.

b) Berdasarkan cara penggunaannya

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

(1) Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, *ritatoon* (simbol-simbol grafis), *roataatoon* (gambar berseri), dan lain-lain.

(2) Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya. Contohnya ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi.

c) Berdasarkan hirarki manfaat media

Berdasarkan jumlah penggunaan dan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hirarki pemanfaatannya dalam pembelajaran, dan semakin rumit media yang dipakai maka semakin mahal biaya investasinya, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya. Namun, semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat medianya, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya, sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya semakin terbatas. Munadi (Rayandra Asyhar: 2012).

d. *Question Stairs* Perbankan Dasar

a) Pengertian Permainan

Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 75) menyatakan bahwa, permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Lebih lanjut juga dijelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a) Adanya pemain (pemain-pemain)
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalnya catur) dan yang aturannya luwes (misalnya permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang nonkompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang nonkompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakekatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri (Arief S Sadiman dkk., 2011: 78)

Menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 78-81), kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pendidikan adalah sebagai berikut:

- a) Kelebihan

- (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- (4) Permainan memungkinkan penerapan yang sebenarnya di masyarakat.
- (5) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

b) Kekurangan

- (1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan.
- (2) Dalam mensimulasikan situs sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan salah.
- (3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa efektif dan efisien.

Jadi, permainan adalah interaksi antara pemain satu dengan pemain lainnya (siswa satu dengan siswa lainnya) dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

e. **Pengertian *Question Stairs***

Question Stair merupakan media pembelajaran berbentuk papan dengan beberapa fitur yaitu pion pemain, kartu hadiah, kartu hukuman, dan

kartu soal materi perbankan dasar. *Question Stair* dimainkan oleh empat kelompok, dimana masing-masing kelompok memegang satu pion. Sama seperti permainan lain, *Question Stair* juga memiliki aturan main. Aturan main dari *Question Stair* sebagai berikut :

- 1) Siswa dalam satu kelas dibagi menjadi empat kelompok.
- 2) Masing-masing kelompok memiliki satu pion.
- 3) Guru menentukan urutan pemain dengan memberikan pertanyaan dan dijawab oleh masing-masing kelompok. Urutan permainan ditentukan dari kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan dan menjawab soal dengan benar.
- 4) Permainan dimulai dari gambar *start* dan perputaran pemain searah jarum jam.
- 5) Pemain mengambil kartu soal dan menjawab sesuai dengan dengan urutan pemain.
- 6) Apabila pemain menjawab pertanyaan pada kartu dengan benar, maka diperkenankan untuk maju satu langkah. Apabila pemain tidak dapat menjawab soal, maka dapat dilempar kepada pemain lain dengan ketentuan apabila pemain lain dapat menjawab dengan benar maka pemain yang mendapat lemparan akan maju satu langkah dan pemain yang melempar akan tetap pada posisi semula. Sedangkan apabila pemain yang mendapat lemparan soal tidak dapat menjawab soal/jawaban tidak tepat, maka pemain tersebut tetap pada posisi semula dan pemain yang melempar akan mundur satu langkah.

- 7) Ketika berada pada gambar bonus, apabila pemain menjawab pertanyaan dengan benar maka pemain diperkenankan mengambil kartu bonus. Tetapi apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan/jawaban tidak tepat, maka pemain harus mengambil kartu hukuman.
- 8) Pemain yang terlebih dahulu mencapai ke *finish* adalah pemenang dari permainan ini

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tiga tindakan, yaitu:

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman, dkk. (2011: 100) menyatakan bahwa urutan dalam mengembangkan media pembelajaran dapat diutarakan sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional
- c) Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

2) Kriteria Pemilihan Media

Menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

- a) Kesesuaian dengan tujuan

- b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- c) Kesesuaian dengan karakteristik guru atau siswa
- d) Kesesuaian dengan teori
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

3) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran ada tiga yaitu:

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

- (8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi, *trouble shooting*, dan desain program yang jelas
- (9) *Reusable* (dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

b) Aspek Desain Pembelajaran

- (1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
- (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- (5) Interaktivitas
- (6) Pemberian motivasi belajar
- (7) Kontekstual dan aktualitas
- (8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- (9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- (10) Ketepatan dan ketepatan alat evaluasi
- (11) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

c) Aspek komunikasi visual

- (1) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran
- (2) Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
- (3) Sederhana tapi memikat
- (4) Audio (narasi, *sound effect*, *background*)

(5) Visual (*layout design, typography*, warna)

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

a) Aspek materi

- (1) Kelengkapan materi
- (2) Keakuratan materi
- (3) Kegiatan yang mendukung materi
- (4) Kemutakhiran materi
- (5) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa
- (6) Materi mengikuti sistematika keilmuan
- (7) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir
- (8) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu
- (9) Penggunaan notasi atau simbol

b) Aspek Penyajian

- (1) Organisasi penyajian umum
- (2) Organisasi penyajian bab-sub bab
- (3) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan
- (4) Melibatkan siswa secara aktif
- (5) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan

- (6) Tampilan umum
- (7) Variasi dalam cara penyampaian informasi
- (8) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- (9) Anatomi
- (10) Memperhatikan kode etik hak cipta

c) Aspek bahasa

- (1) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- (2) Peristilahan
- (3) Kejelasan bahasa
- (4) Kesesuaian bahasa

Berdasarkan pendapat para Ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka dalam konteks ini mengambil aspek materi, bahasa dan penyajian Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan untuk dinilai oleh Ahli Materi, Guru Akuntansi, Ahli Media. Kriteria penilaian untuk Ahli Materi dan Guru Perbankan Dasar adalah:

- a) Kesesuaian materi dengan SK dan KD
- b) Kebenaran konsep
- c) Keakuratan materi
- d) Penyampaian materi secara sistematis
- e) Meningkatkan kompetensi siswa
- f) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- g) Kesesuaian bahasa

h) Melibatkan siswa secara aktif

i) Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan kebermaknaan

Aspek dan kriteria penilaian Ahli Media meliputi dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Aspek dan kriteriapenilaian untuk Ahli Media adalah:

a) Kejelasan Sampul atau cover

b) Kejelasan media gambar

c) Kesesuaian format

d) Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan

e) Tampilan gambar

f) Tipografi

g) Pemberian motivasi belajar

h) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK dan KD

i) Interaktivitas

j) Kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran

k) Mudah digunakan dalam pembelajaran

4. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa model pengembangan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1989) dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 169-170). Langkah-langkah dalam siklus R & D yang digunakan dalam pengembangan oleh Borg & Gall adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan mengumpulkan informasi, di dalam langkah ini meliputi tinjauan literatur dan observasi kelas.
- 2) Perencanaan, yaitu mendefinisikan keterampilan, penetapan tujuan, dan penentuan urutan.
- 3) Pengembangan bentuk produk, persiapan bahan ajar, buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
- 4) Pengujian tahap awal, yaitu melakukan pengujian pada 1 sampai 3 sekolah dengan menggunakan 6 sampai 12 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, kemudian dianalisis.
- 5) Revisi produk awal, revisi dilakukan sesuai saran oleh hasil uji coba tahap awal.
- 6) Pengujian tahap kedua, melakukan pengujian 5 sampai 15 sekolah dengan menggunakan 30 sampai 100 subyek. Data kuantitatif pada mata pelajaran baik sebelum dan sesudah dikumpulkan.
- 7) Revisi produk operasional, yaitu revisi atas produk seperti yang disarankan oleh hasil utama.
- 8) Dilakukan pengujian operasional, yaitu dilakukan 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, kemudian data dikumpulkan dan dianalisis.
- 9) Revisi produk akhir, yaitu revisi produk oleh hasil uji lapangan operasional.

10) Sosialisasi dan implementasi, yaitu pembuatan laporan dalam jurnal, bekerja sama dengan *publisher* dan mulai distribusi, dan memberikan *control* kualitas.

b. Prosedur pengembangan model 4D

Nana Syaodih (2013: 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Tahap penelitian pengembangan dapat dianalisis dari serangkaian tugas pendidik dalam menjalankan tugas pokoknya yaitu mulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran. Dipaparkan model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran yaitu model 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974: 5), dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam 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 mengembangkan produk. Thiagrajan (1974: 6) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu:

a) Analisis kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan kompetensi dasar bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b) Analisis karakter siswa

Seperti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali karakteristik siswa yang akan menggunakan bahan ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik siswa antara lain; kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan sebagainya. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai

dengan kemampuan akademiknya, misalnya: apabila tingkat pendidikan siswa masih rendah, maka penulisan bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik supaya siswa termotivasi untuk membacanya.

c) Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

d) Merumuskan tujuan

Tujuan pembelajaran perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2) *Design* (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a) Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
- b) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media visual, pada saat pembelajaran tentu saja siswa disuruh melihat media visual tersebut.
- c) Pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang dan disajikan untuk implementasi.

3) *Development* (Pengembangan)

Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh Ahli dalam bidangnya masing-masing. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki isi materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan

kembali sampai memperoleh hasil yang efektif. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Validasi model oleh Ahli/Pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim Ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: Ahli dalam bidang teknologi pembelajaran, Ahli dalam bidang pendidikan.
- b) Revisi model berdasarkan masukan dari para Ahli pada saat validasi.
- c) Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.

4) *Desseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *dissemination* dibagi dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada 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 atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D sebagai dasar untuk meneliti pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

B. Penelitian yang Relevan

1. Aprilia Wahyu Mardhani (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini adalah Penelitian dan

Pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, b) Tahap *Design*, c) Tahap *Development*, d) Tahap *Implementation*, e) Tahap *Evaluation*. 2) Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang berdasarkan penilaian oleh 2 Ahli Materi (Dosen dan Guru SMK) dan 1 Ahli Media. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sangat layak, hal ini diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat rerata skor Dosen 4,8 dan Guru SMK 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”, Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”. 3) Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73% menjadi 83%. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebesar 9%. Pada hasil uji *t paired sample* diperoleh korelasi sebesar 0,542 dan thitung sebesar -6,890 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Aprilia adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), jenis media yang digunakan yaitu media papan, serta variabel berupa motivasi belajar. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek yaitu siswa kelas X dan XI akuntansi, tempat yaitu SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta dan SMK 1 Prambanan Klaten,

dan penelitian ini menggunakan kompetensi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat sedangkan penelitian Aprilia menggunakan kompetensi mengelola kartu piutang.

2. Penelitian Atika Anggareta Widya Murti (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Berbentuk *Game* Interaktif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK N 1 Godean Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *game* Ular Tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, dan siswa. Berdasarkan Penilaian dari para ahli, rekapitulasi skor ahli materi sebesar 4,15 yang berarti “Baik” dan rekapitulasi skor ahli media sebesar 4,63 yang berarti “Sangat Baik”. Hasil uji coba lapangan menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,43 yang berarti “Sangat Baik” sedangkan hasil penilaian motivasi siswa dinyatakan tinggi dengan rata-rata skor 4,08. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Atika Anggareta Widya Murti dengan penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian dan pengembangan. Variabel yang digunakan pada kedua penelitian ini juga sama-sama menggunakan motivasi belajar. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Atika Anggareta Widya Murti dengan penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran yang diambil, Atika Anggareta Widya Murti mengambil mata pelajaran akuntansi sedangkan penelitian ini mengambil mata pelajaran Perbankan Dasar, dan perbedaan lainnya terdapat pada

tempat penelitian. Penelitian Atika Anggareta Widya Murti dilakukan di SMK N 1 Godean, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

3. Ria Sartikaningrum (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari kelayakan aspek rekayasa menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan

uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ria adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), jenis media yang digunakan yaitu media papan, serta variabel berupa motivasi belajar. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek, tempat dan waktu penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran merupakan proses terjadinya transfer ilmu pengetahuan antara guru terhadap siswanya. Pembelajaran Perbankan Dasar adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang penting, di mana dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian tujuan suatu pelajaran. Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk mengajar secara variatif dan inovatif agar dapat meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta pada 24 Juli 2017 khususnya pada mata pelajaran perbankan dasar, menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran perbankan dasar masih rendah. Rata-rata siswa merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan variasi media pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran berupa buku, LCD dan papan tulis. Selama ini, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran

karena terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran lain yang lebih menarik. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencari solusi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar melalui pengembangan media pembelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Question Stairs* dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran yang menarik supaya lebih disenangi dan mudah untuk dipahami siswa. Media pembelajaran *Question Stairs* merupakan salah satu media/sumber belajar yang merupakan sarana pendukung rencana pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs* dalam pembelajaran menjadi baik apabila dapat meningkatkan motivasi Belajar Perbankan Dasar, serta dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Media Pembelajaran *Question Stairs* disusun dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Question Stairs merupakan media pembelajaran berbentuk visual dengan bentuk papan bergambar, yang dapat dimainkan siswa dengan cara menjawab soal yang telah disediakan. *Question Stairs* dapat dimainkan 2 sampai 6 pemain, dimana masing-masing pemain nantinya harus berusaha sampai ke gambar piala untuk menjadi pemenang. Media Pembelajaran *Question Stairs* dikemas secara menarik yang diharapkan dapat meningkatkan

ketertarikan siswa dalam belajar Perbankan Dasar, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat.

Media Pembelajaran *Question Stairs* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) yang terdiri dari *define*, *design*, *develop* dan *diseiminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis kurikulum dan analisis materi yang bertujuan untuk mendefinisikan syarat-syarat pendidikan. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan soal, pemilihan media, pembuatan *story board* dan penulisan buku panduan permainan untuk mendapatkan media yang siap divalidasi. Pada tahap *develop*, dilakukan uji produk sebelum dilakukan uji coba. Produk terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli dan direvisi hingga layak untuk diujicobakan. Pada tahap *diseiminate* dilakukan penyebaran produk akhir yang dikembangkan.

D. Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta ?
2. Bagaimana Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta ?

3. Bagaimana Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta ?
4. Bagaimana Penilaian Kelayakan oleh Guru Mata Pelajaran Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta ?
5. Bagaimana Penilaian Siswa Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta ?
6. Bagaimana Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 407). Dalam penelitian ini menggunakan Model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974: 5).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

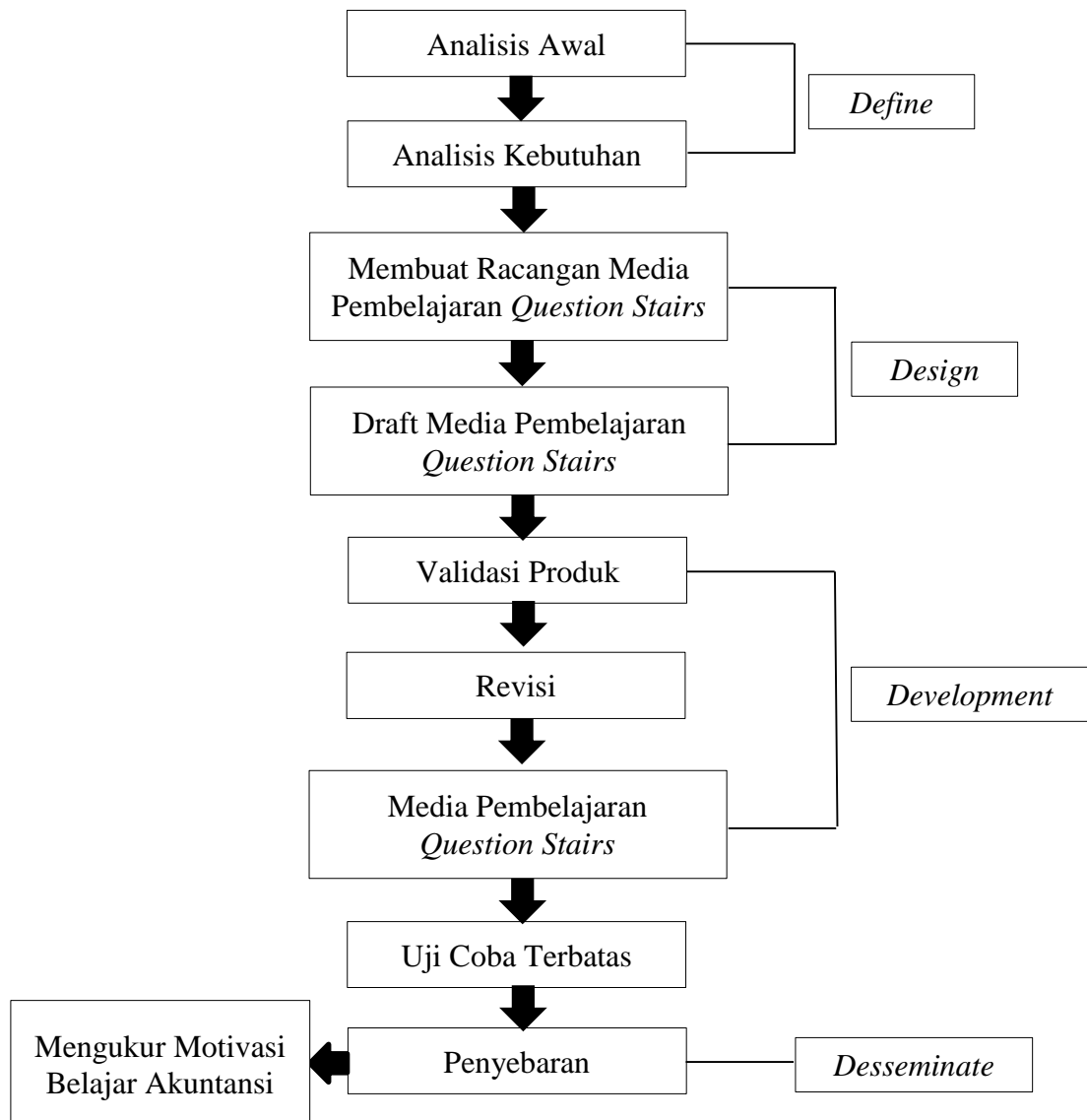
Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yang beralamat di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017-Januari 2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Kelas yang dipilih merupakan kelas yang persentase ketuntasan belajarnya paling rendah dari 5 kelas yang ada. Sementara itu, objek penilaiannya adalah pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dengan modifikasi. Dapat dilihat di Gambar 2.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu :

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi dasar yang pada bahan ajar yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan bahan ajarnya.

b. Analisis Karakteristik siswa

Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik siswa antara lain, kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, dan lain sebagainya. Dalam kaitan dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya. Misalnya, apabila tingkat pendidikan siswa masih rendah, maka penulisan bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis.

d. Merumuskan tujuan

Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang menulis bahan ajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilaksanakan setelah analisis kebutuhan selesai. Tahap ini dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran, membuat media dengan rancangan penyajian yang sudah disusun.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, konsep yang sudah disusun dalam tahap desain diwujudkan dalam produk (Draf Media Pembelajaran Berbentuk *Question Stairs*) untuk dilakukan penilaian oleh validator (Ahli Materi, Ahli Media, Guru Akuntansi) kemudian setelah direvisi, produk diuji coba secara terbatas pada siswa dalam kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbentuk *Question Stairs* sebagai alat untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Tahap ini merupakan tahapan penggunaan produk (Media Pembelajaran Berbentuk *Question Stairs*) yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas (diproduksi dalam jumlah besar). Hal Penyebaran produk dilakukan sebatas pada lingkungan SMK YPKK 2 Sleman yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.

E. Teknik Pengumpulan Data

Creswel (2016: 254) menjelaskan bahwa terdapat empat jenis teknik pengumpulan data yang dapat digunakan, yaitu observasi, wawancara terhadap narasumber, mengumpulkan dokumen dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Pengambilan data dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan peneliti dalam menganalisis data penelitian dan pengembangan, teknik pengambilan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengambilan data dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26). Kegiatan observasi atau pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, peneliti tidak menyiapkan instrumen penelitian secara sistematis dan lengkap berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dengan alternatif jawabannya telah disiapkan. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2008: 137).

3. Angket (Kuesioner)

Angket yang digunakan ada 2 macam yaitu angket penelitian Media Pembelajaran *Question Stairs* dan angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Angket penilaian media diisi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan guru perbankan dasar yang bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen *non-test* berupa lembar observasi, pedoman wawancara dan angket atau kuesioner. Kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Aspek yang diamati meliputi penggunaan media pembelajaran, metode dan sikap siswa pada saat pembelajaran.

2. Pedoman Wawancara

Kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat di Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran	1
2.	Kesulitan dalam mengajar	1
3.	Sikap siswa dalam pembelajaran	1
4.	Kebutuhan media pembelajaran yang diharapkan	1

Tabel 4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesulitan dalam pembelajaran	1
2.	Metode yang diterapkan guru	1
3.	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan	1
4.	Kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan	1

3. Angket Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs*

Angket ini diberikan kepada validator (Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Perbankan Dasar). Dalam pemberian skor masing-masing indikator yang diamati menggunakan lima alternatif jawaban yaitu: skor 5 untuk Sangat Layak (SL), skor 4 untuk Layak (L), skor 3 untuk Cukup, skor 2 untuk Kurang Layak (KL), dan skor 1 untuk Tidak Layak (TL). Kisi-kisi instrumen penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Materi dan Guru Perbankan Dasar

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	a. Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4
	b. Kebenaran konsep	5
	c. Keakuratan materi	5
	d. Penyampaian materi secara sistemis	5
	e. Meningkatkan kompetensi siswa	5
Bahasa	a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3
	b. Penggunaan peristilahan yang tepat	3
	c. Kesesuaian bahasa	3
Penyajian	a. Penyajian materi logis dan sistematis	5
	b. Melibatkan siswa secara aktif	3
	c. Mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermanaknaan	3

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan Visual	a. Kejelasan cover	3
	b. Kejelasan media gambar	3
	c. Kesesuaian format	5
	d. Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan	5
	e. Tampilan gambar	3
	f. Tipografi	3
Desain Pembelajaran	a. Pemberian motivasi belajar	3
	b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK dan KD	3
	c. Interaktivitas	2
	f. Kreatif dan inovatif dalam media pembelajarana	3
	g. Mudah digunakan dalam pembelajaran	2

4. Angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar

Angket ini digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar perbankan dasar. Angket motivasi diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Angket diberikan kepada 32 siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta sebagai responder. Angket motivasi dibagi menjadi dua bentuk pertanyaan menggunakan skala *Likert* yaitu bentuk pertanyaan positif dan bentuk pertanyaan negatif. Dalam pemberian skor kepada masing-masing indikator yang diamati menggunakan empat alternatif jawaban. Adapun kisi-kisi dari angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Motivasi Perbankan Dasar

No.	Indikator	No. Item
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1-5
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6-8
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	9-12
4.	Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	13-16
5.	Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	17-20

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan Siswa Kelas X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Question Stairs*.

2. Analisis data kuantitatif dari hasil angket penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Perbankan Dasar dan Siswa Kelas X diperoleh data kuantitatif. Teknik analisis data terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* dilakukan dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 8. Pedoman Konversi Skor

Klasifikasi	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Sumber: Sugiyono (2013: 93) dengan modifikasi

- a. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum X$ = jumlah total skor tiap aspek

n = jumlah item

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- b. Menjumlah rerata skor tiap aspek
- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala lima berikut:

Tabel 9. Pedoman Konversi Skor pada Skala 5

Kategori	Nilai	Rumus	Rentang
Sangat Layak	A	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
Cukup	C	$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,20$
Kurang Layak	D	$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
Sangat Kurang Layak	E	$X < \bar{X}_i - 1,80 S_{Bi}$	$X < 1,80$

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang diperoleh)

i = (rerata ideal)

= $\frac{1}{2}$ (skor maksimum + skor minimum)

S_{Bi} = (simpangan baku ideal)

= $\frac{1}{6}$ (skor maksimum – skor minimum)

3. Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Perbankan Dasar

Langkah-langkah yang harus digunakan untuk mengukur persentase Motivasi Belajar Perbankan Dasar, yaitu:

- Data Kuantitatif skor angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar dianalisis dengan acuan konversi nilai pada Tabel 10.

Tabel 10. Konversi Nilai

Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju/Selalu	5	1
Setuju/Sering	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju/Kadang-kadang	2	4
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1	5

- b. Menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator
- c. Menghitung skor motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor motivasi belajar perbankan dasar}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2015: 135)

Motivasi Belajar Perbankan Dasar dikatakan mengalami peningkatan ketika skor motivasi belajar akhir lebih besar dari skor motivasi belajar awal. Selanjutnya dilakukan uji beda terhadap peningkatan skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar menggunakan Uji t berpasangan. Nilai t_{hitung} dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan secara signifikan.

$$t = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{N}}}$$

Keterangan:

D : Rata-rata selisih dari 2 skor

SD: Standar deviasi dari harga D

N : Banyak pasangan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Kondisi Fisik Sekolah

SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta terletak di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Siswa di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta berjumlah 535 siswa yang terbagi dalam 2 program studi, yaitu program studi Akuntansi dan program studi pemasaran. Kondisi fisik sekolah di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari sarana penunjang kegiatan pembelajaran, seperti bangunan permanen, halaman sekolah, halaman parkir dan fasilitas sekolah lainnya.

SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta terdiri dari 18 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang tata usaha, 1 ruang guru, 1 ruang bimbingan dan konseling, 1 ruang piket, 1 ruang laboratorium komputer, 1 ruang laboratorium multimedia, 1 ruang koperasi siswa, 1 ruang bisnis center, 1 ruang aula, 1 ruang gudang/ATK, 1 ruang mengetik, 1 ruang agama, 1 ruang mushola, 1 ruang dapur, 1 ruang OSIS, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang kantin, 1 ruang meeting dan 1 ruang peralatan olah raga. Selain itu, tersedia lapangan upacara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran olah raga, seperti volly dan basket.

b. Kondisi Umum Kelas X Akuntansi

Jumlah siswa di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yaitu 535 siswa, yang terbagi dalam 3 program studi, yaitu program studi akuntansi dan program studi pemasaran. Ruang kelas yang tersedia sebanyak 18 kelas yang terdiri dari kelas X Akuntansi 1, X Akuntansi 2, X Akuntansi 3, X Akuntansi 4, X Akuntansi 5, X Pemasaran, XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2, XI Akuntansi 3, XI Akuntansi 4, XI Akuntansi 5, XI Pemasaran, XII Akuntansi 1, XII Akuntansi 2, XII Akuntansi 3, XII Akuntansi 4, XII Akuntansi 5, dan XII Pemasaran.

Kondisi umum kelas X Akuntansi dapat dikatakan cukup nyaman, karena memiliki ruang kelas yang cukup luas dengan sarana dan prasarana kelas yang cukup memadai. Fasilitas yang ada di kelas X Akuntansi yaitu 15 meja siswa, 2 meja untuk guru, 1 papan tulis dengan perlengkapan seperti spidol, penghapus dan penggaris. Selain fasilitas pembelajaran, terdapat alat kebersihan seperti tempat sampah yang diletakkan di depan kelas.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, yang merupakan kelas yang memiliki persentase ketuntasan belajar paling rendah dari 5 kelas yang ada. Sedangkan validator pada pengembangan Media Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 11. Daftar Validator Media Pembelajaran

No	Keterangan	Nama
1.	Ahli Materi	Rr. Indah Mustikawati, M.Si.
2.	Ahli Media	Rizqi Ilyaasa Aghni, M.Pd.
3.	Guru Akuntansi	Fatmi Murti H., S.Pd

3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yang beralamat di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017-Februari 2018. Pada bulan Desember 2017-Januari 2018 dilakukan pengamatan tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan. Pada bulan Januari-Februari 2018 dilakukan tahap perancangan, tahap pengembangan, dan pengukuran Motivasi Belajar Mata Pelajaran Perbankan Dasar.

B. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu: 1) Define (pendefinisian); 2) Design (perancangan); 3) Development (pengembangan); 4) Disseminate (penyebarluasan). Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan. Pada tahap analisis, penelitian melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman dan wawancara terhadap Guru Perbankan Dasar (Ibu Fatmi Martuti) dan Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Observasi dan wawancara dilaksanakan pada 24 Juli 2017, 15 Desember 2017 dan 2 Januari 2018

Berdasarkan observasi kembali yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2017 di ruang kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta dapat dihasilkan informasi sebagai berikut:

- a. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, Guru Perbankan Dasar berkeliling dan memeriksa tugas/Pekerjaan Rumah (PR) siswa-siswanya, yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Guru hanya menjelaskan jawaban PR secara lisan untuk mencocokkan jawaban siswa. Guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan sedikit demonstrasi. Setelah guru menyampaikan materi kemudian guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Peran guru mendominasi dalam pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah buku paket pembelajaran dan papan tulis. Ketika membahas jawaban tugas, siswa diperkenankan untuk maju menuliskan jawaban di papan tulis. Sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan monoton bagi siswa.

c. Saat pelaksanaan pembelajaran beberapa siswa berbicara dengan siswa lainnya, makan, bahkan beberapa ada yang tertidur saat proses pembelajaran berlangsung. Ada tiga siswa yang aktif bertanya kepada guru dan yang lainnya cenderung pasif. Pada saat diberi kesempatan untuk diskusi atau bertanya siswa hanya diam tidak memberikan respon. Pada saat mengerjakan tugas beberapa siswa terlihat bingung dan belum menyelesaikan tugasnya, karena tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari penjelasan tersebut bahwa Siswa Kelas X Akuntansi memiliki Motivasi Belajar Perbankan Dasar yang rendah. Pengamatan dilakukan pada tanggal 2 Januari 2018 dengan wawancara terhadap guru dan siswa. Hasil wawancara dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Wawancara terhadap Guru

Wawancara terhadap guru dilakukan kepada Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Hasil wawancara bersama guru Mata Pelajaran Perbankan Dasar dilihat dari indikator kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran yaitu guru berharap siswa mampu memahami materi Perbankan Dasar dengan baik. Kedua dilihat dari indikator kesulitan dalam mengajar, menurut beliau, kesulitan yang dialami adalah saat materi yang diajarkan sulit dipahami dan dihafalkan siswa, seperti materi yang berkarakteristik teori. Selain itu, penggunaan media pembelajaran

yang tidak menarik menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi mengikuti pelajaran. Ketiga, dilihat dari indikator sikap siswa dalam pembelajaran, ketika sedang mengikuti kegiatan pembelajaran, guru merasa siswa mendengarkan apa yang telah disampaikan, tetapi ketika guru memberikan umpan balik, siswa merasa bingung untuk menjawabnya. Indikator terakhir adalah kebutuhan Media Pembelajaran yang diharapkan, dimana guru Perbankan Dasar berharap adanya media yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam belajar sehingga nantinya motivasi siswa akan meningkat.

2) Wawancara terhadap Siswa Kelas X Akuntansi

Wawancara terhadap siswa dilakukan kepada siswa kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Hasil wawancara bersama siswa dilihat dari indikator kesulitan dalam pembelajaran yaitu siswa sulit memahami materi yang berkarakteristik teori. Menurut mereka, materi yang berupa teori membuat mereka merasa bosan dan mengantuk. Kedua dilihat dari indikator metode pembelajaran, menurut mereka metode yang digunakan guru berupa ceramah dan demonstrasi beberapa poin, sehingga mereka kurang paham dengan materi yang diajarkan. Ketiga, dilihat dari indikator Media Pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, siswa mengatakan bahwa guru masih terbatas pada penggunaan media buku paket. Indikator terakhir adalah kebutuhan Media Pembelajaran yang diharapkan,

mereka berharap adanya media seperti games yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami materi.

Dalam konteks pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*, berdasarkan data perolehan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka tahap pendefinisian dilakukan dengan:

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mempelajari kurikulum yang ada di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada standar kompetensi. Peneliti melakukan analisis terhadap silabus sebagai pedoman dalam pengisian materi dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan. Dari hasil wawancara dan konsultasi materi yang dilakukan dengan Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yaitu Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd., menetapkan bahwa materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs*. Kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum 2013, menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* yang mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

b. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa dipelajari saat melakukan observasi pada 24 Juli 2017 dan 15 Desember 2017, yang menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta masih rendah. Hal ini diketahui saat berlangsungnya proses pembelajaran, siswa merasa bosan, mengantuk, mengobrol, bermain, bahkan makan di kelas. Pada saat diberi kesempatan untuk berdiskusi atau bertanya, siswa hanya diam dan tidak memberikan respon. Sedangkan saat mengerjakan tugas, siswa terlihat bingung dan belum menyelesaikan karena tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Siswa Kelas X Akuntansi memiliki Motivasi Belajar Perbankan Dasar yang rendah. Kemudian diketahui minat membaca siswa juga masih rendah, karena penggunaan Media Pembelajaran yang belum sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, karakter siswa meliputi motivasi dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Namun, di sisi lain ketertarikan siswa dalam permainan cukup tinggi, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa permainan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

c. Analisis Materi

Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang sulit dipahami siswa dengan cara wawancara dan konsultasi dengan Guru Perbankan Dasar. Hasil dari wawancara dan konsultasi materi yang dilakukan dengan Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yaitu Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd., menetapkan bahwa materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* karena materi yang disajikan merupakan teori yang sulit dipahami siswa.

d. Merumuskan Tujuan

Media Pembelajaran yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat memenuhi kebutuhan Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Selain itu, Media Pembelajaran di harapkan mampu meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua pada penelitian ini adalah merancang Media Pembelajaran *Question Stairs*, yang pelaksanaan pengerjaannya dilakukan mulai tanggal 15 Desember 2017. Peneliti mengolah data dari hasil tahap pendefinisian (*design*) sehingga menghasilkan:

a. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Berdasarkan pada tahap pendefinisian, peneliti memperoleh data yaitu media yang dapat membuat siswa tertarik untuk

mengikuti kegiatan pembelajaran Perbankan Dasar, yang berupa permainan. Maka, peneliti memilih Media Pembelajaran *Question Stairs*.

b. Penyajian Media Pembelajaran Question Stairs

Media Pembelajaran *Question Stairs* dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Bagian dalam media ini berisi pertanyaan-pertanyaan materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat, yang telah disepakati antara peneliti dan Guru Perbankan Dasar untuk digunakan. Berdasarkan tahap pendefinisian (*define*), maka diperoleh rancangan produk berupa Media Pembelajaran *Question Stairs* seperti pada tabel 10 berikut:

Tabel 12. Desain Media Pembelajaran *Question Stairs*

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk Fisik	Papan ukuran 49,5cm x 49,5cm yang dilapisi kertas desain berwarna
2.	Materi	Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat
3.	Bahasa	Indonesia dan Inggris
4.	Bagian	a. Bagian Atas: terdapat judul dan kartu soal b. Bagian Tengah: terdapat gambar tangga dan identitas peneliti c. Bagian bawah: terdapat logo Universitas
5.	Fungsi	Sebagai Media Pembelajaran di dalam maupun luar kelas yang dilakukan secara mandiri.

c. Pembuatan Media Pembelajaran *Question Stairs*

Setelah membuat rancangan produk, dibuatlah Media Pembelajaran *Question Stairs* dengan proses pembuatan sebagai berikut:

1) Pembuatan Konsep

Konsep desain produk awal Media Pembelajaran *Question Stairs* yaitu terdapat papan permainan, kartu permainan, buku panduan dan pion. Kelengkapan Media Pembelajaran *Question Stairs* sebagai berikut:

- a) 1 buah papan *Question Stairs*
- b) 7 pion pemain (6 untuk digunakan, 1 cadangan)
- c) 1 buku panduan permainan
- d) 1 set kartu soal
- e) 1 set kartu hukuman
- f) 1 set kartu hadiah

Konsep *Question Stairs* merupakan penerapan dari permainan ular tangga yang dimodifikasi. Permainan ini dimainkan oleh 6 (enam) orang siswa, dan 1 juri, di mana masing-masing siswa memegang 1 (satu) pion yang berkompetisi untuk sampai ke gambar piala. Perputaran permainan ini dilakukan searah dengan jarum jam, sedangkan untuk permainannya yaitu dengan menggunakan kartu soal. Kartu soal kuning adalah kartu soal yang memiliki tingkat

kesulitan menengah. Apabila pemain dapat menjawab soal pada kartu soal kuning dengan tepat, maka nantinya pion pemain dapat maju satu tangga, sedangkan apabila tidak dapat menjawab soal/jawaban salah, maka pion pemain akan tetap pada posisi. Kartu soal merah adalah kartu soal yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Kartu soal ini berlaku pada tiga tangga teratas atau dimulai pada tangga berkoper. Ketika pemain berada pada tangga berkoper dan tangga terakhir permainan, apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar, maka nantinya akan mendapat kartu hadiah. Sedangkan apabila tidak dapat menjawab soal/jawaban salah, maka akan mendapat kartu hukuman. Berbeda ketika pion pemain berada pada tangga yang terdapat kepala ular, ketika pemain berhasil menjawab soal dengan benar, maka nantinya pion akan naik satu tangga, tetapi apabila tidak dapat menjawab/jawaban salah, maka pion harus diturunkan hingga ekor ular.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah Media Pembelajaran *Question Stairs* jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat dengan menggunakan bantuan Media Pembelajaran *Question Stairs* dalam proses pembelajaran. RPP dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi

pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Meteri pada Media Pembelajaran *Question Stairs* telah disesuaikan dengan kompetensi yang ada.

Pembelajaran Perbankan Dasar dilaksanakan selama tiga jam pelajaran. Langkah-langkah pembelajaran terdiri atas kegiatan awal (15 menit), kegiatan inti (90 menit) dan kegiatan penutup (15 menit).

3) Menyusun Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Produk

Kisi-kisi instrumen angket penelitian ini ditujukan kepada Ahli Materi (dosen Akuntansi FE UNY), Ahli Media (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), Guru Perbankan Dasar SMK (Guru Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta), dan Siswa (Siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta).

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ketiga, Thiagarajan (1974: 7) membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh para Ahli. Saran-saran yang diberikan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan menguji rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan respon.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Kelayakan Media Pembelajaran *Quetion Stairs* oleh para ahli

Tahap ini merupakan penilaian Kelayakan Media Pembelajaran *Quetion Stairs*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para Ahli yang berlatar belakang pendidikan. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Quetion Stairs* dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Perbankan Dasar. Penilaian Ahli terhadap Media Pembelajaran *Quetion Stairs* bertujuan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Quetion Stairs* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

1) Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran *Quetion Stairs*

Penilaian materi pada Media Pembelajaran *Quetion Stairs* bertujuan untuk menilai aspek materi, bahasa dan penyajian yang dimuat di dalam Media Pembelajaran *Quetion Stairs*. Materi di dalam Media Pembelajaran *Quetion Stairs* yang dikembangkan, divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si. Penelitian terhadap produk (Media Pembelajaran *Quetion Stairs*) yang dikembangkan dilaksanakan pada 16 Januari 2018 di Fakultas

Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan menggunakan angket skala 1-5 yang kajiannya berkaitan dengan materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat. Produk Media Pembelajaran *Question Stairs* yang telah dinilai, mendapat masukan dan saran dari Ahli Materi. Masukan dan saran dari Ahli Materi digunakan sebagai acuan revisi dan menghasilkan Media Pembelajaran *Question Stairs* yang siap digunakan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar. Data hasil penilaian Ahli Materi dapat dilihat pada Lampiran. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilain	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Materi	111	4,625
2.	Bahasa	45	5
3.	Penyajian	53	4,82
Total		209	4,81
Kategori		Sangat Layak	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan dari Ahli Materi pada aspek penilaian yang diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan

masing-masing aspek penilaian. Berdasarkan konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 4,81 terletak pada rentang $x > 4,20$, yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak. Hasil penilaian Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa dan penyajian, Sangat Layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

2) Penilaian Ahli Media terhadap Pembelajaran *Question Stairs*

Penilaian terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dilakukan mencakup aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Penilaian Media Pembelajaran telah divalidasi oleh Dosen Pendidikan Akuntansi, Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd pada tanggal 17 Januari 2018 dengan menggunakan angket skala 1-5 yang mengkaji aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Masukan dan saran dari Ahli Media Pembelajaran *Question Stairs* akan digunakan untuk bahan acuan revisi dan menghasilkan Media Pembelajaran *Question Stairs* yang siap digunakan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Dari Hasil Penilaian Ahli Media dapat dilihat pada Lampiran. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel 14 berikut:

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran
Question Stairs oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Tampilan Visual	96	4,36
2.	Desain Pembelajaran	57	4,39
Total		153	4,37
Kategori		Sangat Layak	

Sumber: Berdasarkan Data yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan dari Ahli Media pada aspek penilaian yang diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Berdasarkan konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 4,37 terletak pada rentang $x > 4,20$, yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak. Hasil penilaian Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran Sangat Layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

3) Penilaian Guru Perbankan Dasar terhadap Media Pembelajaran

Quetion Stairs

Praktisi Pendidikan dalam penelitian ini adalah Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, yaitu Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd. Penilaian dilakukan terkait dengan aspek materi, bahasa dan penyajian. Penilaian terhadap Media Pembelajaran *Quetion Stairs* yang dikembangkan dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2018 dengan menggunakan angket skala 1-5. Masukan dan saran dari Guru Perbankan Dasar digunakan sebagai acuan revisi dan menghasilkan Media Pembelajaran *Quetion Stairs* yang siap digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Data hasil Penilaian Guru Akuntansi dapat dilihat pada Lampiran. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam Tabel 15 berikut:

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Quetion Stairs*

No.	Aspek Penilain	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Materi	115	4,79
2.	Bahasa	45	5
3.	Penyajian	54	4,91
Total		209	4,90
Kategori		Sangat Layak	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan dari Guru Perbankan Dasar pada aspek penilaian yang diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Berdasarkan konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,90 terletak pada rentang $x > 4,20$, yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak. Hasil penilaian Guru Perbankan Dasar menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa dan penyajian sangat layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

Berdasarkan hasil penilaian dari para Ahli terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*, diperoleh penilaian keseluruhan media pada Tabel 16 berikut ini:

Tabel 16. Hasil Penilaian dari Para Ahli terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

No	Aspek Penilaian	Validator			Rata-rata	Nilai	Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Guru Akuntansi			
1.	Materi	4,625	-	4,79	4,71	A	Sangat Layak
2.	Bahasa	5	-	5	5	A	Sangat Layak
3.	Penyajian	4,82	-	4,91	4,87	A	Sangat Layak
4.	Tampilan Visual	-	4,36	-	4,36	A	Sangat Layak
5.	Desain Pembelajaran	-	4,39	-	4,39	A	Sangat Layak
Rerata Skor Keseluruhan (X)					4,67	A	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Pada tabel di atas, data skor penilaian dari Ahli Materi diperoleh dari rata-rata total setiap aspek pada Tabel 13, data skor penilaian dari Ahli Media diperoleh dari rata-rata pada Tabel 14 dan data skor penilaian dari Guru Perbankan Dasar diperoleh dari rata-rata total pada tabel 15.

Tabel 16 menunjukkan bahwa rata-rata skor penilaian aspek bahasa menduduki peringkat tertinggi yaitu 5. Kemudian peringkat kedua diperoleh pada aspek penyajian 4,87, ketiga diperoleh pada aspek bahasa yaitu 4,71, keempat diperoleh pada aspek desain pembelajaran yaitu 4,39, dan posisi kelima diperoleh pada aspek tampilan visual yaitu 4,36. Setiap aspek penilaian termasuk kategori sangat baik. Rata-rata skor keseluruhan (X) yaitu 4,67 yang terletak pada rentang $x > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, Media Pembelajaran *Quastion Stairs* mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak sehingga Media Pembelajaran *Quastion Stairs* layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

d. Revisi dan *Finishing* Media Pembelajaran *Quastion Stairs*

Revisi yang diberikan oleh para Ahli terhadap Media Pembelajaran *Quastion Stairs*, digunakan untuk meminimalisir kesalahan dan kelayakan untuk digunakan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Perbankan Dasar.

1) Revisi Ahli Materi

Setelah Ahli Materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi, adapun revisi tersebut adalah kesalahan penulisan, penambahan isi materi berupa soal-soal dan terdapat beberapa kalimat yang tidak berspasi. Setelah direvisi dan dikoreksi kembali, maka materi disetujui untuk digunakan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs*.

2) Revisi Ahli Media

Setelah Ahli Media Melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi, adapun revisi dari Ahli Media tentang tampilan dan desain Media Pembelajaran *Question Stairs* sebagai berikut:

- a) Nama Media dan Penempatan kartu soal, pada penggunaan *font* dan penempatan kartu soal harus strategis dan menarik. Nama media pada awalnya ditempatkan di bagian paling atas, namun terdapat bagian yang terlihat kosong sehingga pada akhirnya nama media dan penempatan kartu ditempatkan sejajar. Tampilan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat sebagai berikut:

Tampilan sebelum revisi:



Tampilan sesudah revisi:



- b) Ukuran dan Letak Soal pada Kartu Soal, pada ukuran *font* dan letak soal pada kartu soal harus sesuai. Ukuran *font* kartu soal pada awalnya terlalu kecil, sedangkan letak soal pada kartu soal tidak konsisten, serta spasi antar soal pada kartu soal satu dengan lainnya berbeda-beda. Tampilan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat sebagai berikut:

Tampilan sebelum revisi:

1. Berdasarkan Undang-undang No 14 Tahun 1967, jenis perbankan menurut fungsinya terdiri dari..... (sebutkan 3 bank saja!)	5. Berdasarkan Undang-undang No 3 Tahun 2004, Bank sentral merupakan...	8. Tujuan bank Indonesia yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2004 pasal 7 adalah...
13. Sebutkan 5 peranan bank sentral!	14. Pengertian Bank Umum menurut Peraturan Bank Indonesia No. 9/7/PBI/2007 adalah..	19. Bank Perkreditan Rakyat (BPR) merupakan....
27. Bank milik swasta nasional adalah...	29. Bank milik asing adalah...	31. Bank milik campuran adalah...

Tampilan sesudah revisi

27. Bank milik swasta nasional...	29. Bank milik asing merupakan...	31. Bank milik campuran merupakan...
6. Bank Sentral Negara Indonesia adalah...	7. Tujuan bank Indonesia tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2004 pasal...	10. Berdasarkan UU No. 3 Tahun 2004, Bank Indonesia mempunyai tugas, ada berapakah tugas bank Indonesia yang tercantum dalam UU tersebut!
22. Ada berapa kegiatan yang boleh dilakukan oleh BPR?	24. Ditinjau dari segi kepemilikannya, jenis bank dibagi menjadi 3, yaitu...	26. Sebutkan contoh bank milik pemerintah!

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah peneliti selesai melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Perbankan Dasar. Subjek uji coba terbatas dipilih berdasarkan karakteristik yang sama dengan subjek utama (Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman) dalam penelitian. Uji coba terbatas dilakukan kepada Siswa Kelas X SMK YPKK 1 yang berjumlah 21 siswa. Peneliti menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* yang telah dikembangkan kepada subjek uji coba terbatas pada tanggal 1 Februari 2018.

Setelah siswa belajar menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* pada akhir pertemuan. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* terkait dengan aspek materi, bahasa, tampilan visual dan desain pembelajaran dengan pengisian angket berskala 1-5. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat pada lampiran. Rekapitulasi hasil rata-rata dari penilaian siswa dapat dilihat pada tabel 17 berikut:

17. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Materi	449	4,28	Sangat Layak
2.	Bahasa	227	4,40	Sangat Layak
3.	Penyajian	275	4,37	Sangat Layak
4.	Tampilan Visual	546	4,34	Sangat Layak
5.	Desain Pembelajaran	446	4,28	Sangat Layak
Total		1993	4,32	Sangat Layak
Kategori keseluruhan penilaian media		Sangat Layak		

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan penjelasan tabel di atas, rata-rata perolehan setiap aspek penilaian diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Kemudian, rata-rata keseluruhan diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan dibagi dengan jumlah aspek penilaian. Berdasarkan tabel konversi skor data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 4,32 terletak pada rentang $x > 4,20$ yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori yaitu Sangat Layak. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Pada tahap ini dilakukan *validation packaging, diffusion and adaption*. Produk yang sudah melalui tahap penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dan dinyatakan layak kemudian diimplementasikan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

a. *Validation Testing*

Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan, pengukuran ketercapaian tujuan yaitu meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar yang dilakukan kepada 32 Siswa Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Pengukuran ketercapaian ini dilakukan dengan mengimplementasikan Media Pembelajaran *Question Stairs* kepada seluruh siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan *Question Stairs* dilaksanakan di ruang kelas X Akuntansi 3 dan dimulai pada tanggal 2 Februari 2018 sampai tanggal 10 Februari 2018. Peningkatan Motivasi Belajar Perbankan Dasar dapat dilihat dari hasil pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar awal sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dan pengukuran Motivasi Belajar akhir sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dengan menggunakan skala *Likert*.

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk dengan mengukur Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji coba terbatas kepada 21 siswa SMK YPKK 1 Sleman. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan dengan menyebarkan angket Motivasi Belajar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar. Peningkatan Motivasi Belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar. Berikut rekapitulasi hasil uji coba terbatas Motivasi Belajar menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* untuk Mata Pelajaran Perbankan Dasar, dilihat pada tabel 18:

Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas di SMK YPKK 1 Sleman

No.	Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	340	65	410	77	18
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	201	64	251	80	21
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	259	62	320	76	19
4.	Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	254	61	307	73	18
5.	Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	249	59	313	75	20
Jumlah		1302	62	1598	76	14

Sumber: Data Penilaian Pengembangan yang Diolah

Hasil dari skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat diketahui melalui perhitungan berikut:

Skor Motivasi Belajar sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*:

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1303}{20 \times 5 \times 21} \times 100\% \\ &= 62\% \end{aligned}$$

Skor Motivasi Belajar sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*:

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1598}{20 \times 5 \times 21} \times 100\% \\ &= 76\% \end{aligned}$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada siswa dengan peningkatan 14% dari 62% menjadi 76%. Berdasarkan rekapitulasi skor Motivasi Belajar siswa, menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Setelah dilakukan uji coba terbatas, kemudian melakukan uji lapangan yang dilakukan kepada 32 siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Pengisian angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar awal dilakukan pada 2 Februari 2018 pada jam pelajaran ke 3 dan 4. Kemudian para siswa belajar menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* secara mandiri. Pengisian angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar akhir dilakukan setelah dua kali pertemuan menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Pengisian angket dilakukan pada hari Sabtu, 10 Februari 2018 jam pelajaran ke 5-7 atau setelah pelajaran usai. Ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran dapat diketahui dengan angket sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*, dibandingkan dengan angket sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*, sehingga dapat diketahui skor peningkatan Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat.

Rekapitulasi skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Rekapitulasi skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*

No.	Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	497	62	629	79	17
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	306	64	370	77	13
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	374	58	484	76	18
4.	Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	407	64	499	78	14
5.	Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	415	65	526	82	17
Jumlah		1999	63	2508	78	15

Sumber: Data Penilaian Pengembangan yang Diolah

Pada tabel di atas, skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada masing-masing indikator diketahui melalui jumlah skor keseluruhan masing-masing indikator dibagi dengan hasil perkalian jumlah responden dan nilai skor maksimum, perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran.

Hasil dari skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat diketahui melalui perhitungan berikut:

Skor Motivasi Belajar sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1999}{20 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 63\%$$

Skor Motivasi Belajar sesudah menggunakan Media Pembelajaran

Question Stairs:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{2508}{20 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 78\%$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dengan peningkatan 15% dari 63% menjadi 78%. Berdasarkan rekapitulasi skor Motivasi Belajar siswa, menunjukkan pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Berikut ini adalah total skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar setiap siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs*

Tabel 20. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan

	Mean		Corelation	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
Pair1	62,47	78,38	0,624	0,000	-16,030	0,000

Pada uji beda dengan uji t berpasangan, diperoleh t_{hitung} sebesar -16.030 dengan sig (p) = 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (1,696)

dan $p < 0,05$, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut, Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

b. *Packaging* (pengemasan), *diffusion and adaption*

Tahap ini dilakukan supaya Media Pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan penempelan gambar yang telah dicetak pada papan media. Setelah itu, media disebarluaskan supaya dapat digunakan (diadopsi) pada kelas lain.

Pada konteks pengembangan, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi Media Pembelajaran melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan siswa. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna Media Pembelajaran sudah cukup baik, maka baru dilakukan pembuatan Media Pembelajaran dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya Media Pembelajaran itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas. Tetapi, karena

keterbatasan keuangan peneliti, produk hanya disebarakan kepada Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, SMK YPKK 1 Sleman Yogyakarta, SMK N 1 Godean dan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* Kompetensi Menganalisis Bank Umum dan Bank Perkerkreditan Rakyat

Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D Thiagarajan (1974). Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3) *Development* (pengembangan); 4) *Desseminate* (penyebarluasan).

Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar dimulai dari tahap pendefinisian dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas dan wawancara pada 15 Desember 2017 dan 2 Februari 2018. Dari hasil observsi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menganalisis dengan empat tahap yaitu analisis kurikulum, diperoleh kompetensi dasar bank umum dan bank perkreditan rakyat.

Media Pembelajaran *Question Stairs* yang sudah dinyatakan layak diimplementasikan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Jumlah subjek penelitian adalah 32 siswa Kelas X

Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Pada tahap ini, siswa tampak antusias saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari respon siswa, karena sebelumnya belum pernah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* Perbankan Dasar.

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Perbankan Dasar. Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan cara mengumpulkan dan merekapitulasi angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat

Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* diketahui melalui tahap penilaian oleh para Ahli. Validator/Ahli yang dipilih oleh peneliti terdiri dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Instrumen penelitian menggunakan angket penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* dengan skala 1-5. Hasil penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh rata-rata 4,67 dengan kategori sangat Layak. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Data penilaian Ahli Materi diambil pada 16 Januari 2018, Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Akuntansi FE UNY yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si. hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Berdasarkan data hasil penilaian yang dapat dilihat pada Lampiran. Media Pembelajaran *Question Stairs* dinilai dari aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian. Nilai tertinggi yaitu pada aspek penyajian yang mendapat rata-rata skor sebesar 4,82, aspek bahasa yaitu 5 dan aspek materi mendapat rata-rata skor 4,625 Ketiga aspek tersebut termasuk kategori Sangat Layak untuk kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Question Stairs* Layak digunakan sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.
- 2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain memperbaiki penulisan yang belum tepat dan menambah isi materi berupa soal-soal yang nantinya akan digunakan siswa dalam Media Pembelajaran *Question Stairs*.

b. Ahli Media

Data penilaian Ahli Materi diambil pada tanggal 17 Januari 2018. Ahli Media pada penelitian ini yaitu Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui Media Pembelajaran *Question Stairs* dari visualisasi media dan desain medianya. Berdasarkan data hasil penilaian yang dapat dilihat pada lampiran. Media Pembelajaran *Question Stairs* dinilai dari aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari Ahli Media.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* ditinjau dari dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran. Untuk aspek tampilan visual mendapat rata-rata skor yaitu 4,36. Aspek desain pembelajaran mendapat skor rata-rata yaitu 4,39. Kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa penilaian Media Pembelajaran masuk pada kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Question Stairs* ini layak digunakan sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.
- 2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Media. Perbaikan tersebut antara lain yaitu memperbaiki desain dari Media Pembelajaran agar lebih menarik. Media Pembelajaran ini dapat ditingkatkan aspek

tampilan visualnya, agar nantinya siswa tertarik untuk menggunakannya.

c. Guru Akuntansi

Guru Perbankan Dasar yang dipilih sebagai validator/Ahli yaitu Ibu Fatmi Martuti H. S,Pd. Hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* berdasarkan aspek materi, aspek bahasa dan aspek penyajian. Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada aspek materi mendapat rata-rata skor yaitu 4,79 Pada aspek bahasa mendapatkan rata-rata skor yaitu 5, kemudian pada aspek penyajian memperoleh rata-rata skor 4,91. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran ini termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

3. Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran *Question Stairs* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Uji Coba terbatas dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman Yogyakarta yang dilakukan pada 1 Februari 2018 Pendapat siswa terhadap lembar penilaian media berfungsi untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* berdasarkan aspek materi, aspek penyajian, aspek tampilan dan aspek desain

pembelajaran. Rekapitulasi data hasil penilaian siswa dapat dilihat pada Lampiran.

Berdasarkan uji coba terbatas pada kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman Yogyakarta, penilaian siswa pada aspek materi yaitu mendapat rata-rata skor sebesar 4,28 Skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik. Aspek bahasa mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,40 skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik. Aspek penyajian memperoleh rata-rata skor sebesar 4,37 yang termasuk dalam kategori sangat Baik. Pada aspek tampilan visual, memperoleh rata-rata skor 4,34 termasuk dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan aspek desain pembelajaran mendapat skor rata-rata skor sebesar 4,25 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Berdasarkan penilaian siswa tersebut dapat diketahui bahwa secara keseluruhan menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* memperoleh rata-rata skor 4,33 dengan kategori Sangat Layak. Pada uji t berpasangan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Kesimpulannya, Media pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Data Motivasi Belajar Perbankan dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Hasil kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh para Ahli dijadikan dasar untuk mengukur Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Pada tabel 17 dapat dilihat bahwa Motivasi Belajar Perbankan Dasar siswa meningkat pada setelah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*.

Indikator yang memiliki peningkatan tertinggi yaitu indikator ke 3 “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan peningkatan sebesar 18%. Urutan kedua yaitu indikator nomor 1 “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan peningkatan sebesar 17%. Urutan ketiga yaitu indikator ke 5 “Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran dengan peningkatan 17%. Indikator keempat yaitu indikator ke 4 “Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran” dengan peningkatan 14% dan indikator terakhir yaitu indikator nomor 5 yaitu “Adanya dorongan dan kebutuhan belajar” dengan peningkatan 13%. Berdasarkan tingkat indikator tersebut, dapat dijelaskan bahwa indikator 3 dan 4 masih rendah dikarenakan tingkat perhatian dan adanya dorongan dan kebutuhan siswa masih kurang. Hal ini disebabkan oleh motivasi siswa pada awalnya masih rendah, sehingga diperlukan desain media yang lebih menarik. Sedangkan indikator 1-3 sudah

baik dan mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan rekapitulasi penilaian angket.

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Martini Jamaris (2013: 179) bahwa motivasi merupakan faktor yang penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa, dan kemandirian belajar siswa. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan Media Pembelajaran *Question Stairs* berdasarkan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Penyebaran Media Pembelajaran *Question Stairs* masih terbatas, Media ini baru disebarakan keempat sekolah yaitu SMK YPKK 1 Sleman, SMK YPKK 2 Sleman, SMK N 1 Godean, dan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
2. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini terbatas pada 21 siswa SMK YPKK 1 Sleman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada mata pelajaran Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Thiagarajan (1974) yang meliputi 4 tahap pengembangan yaitu;
1) tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis kurikulum yang menghasilkan digunakannya kurikulum 2013, analisis karakteristik yang menghasilkan karakteristik siswa yaitu motivasi dan minat belajar siswa masih rendah, analisis materi yang menghasilkan digunakannya materi bank umum dan bank perkreditan rakyat, serta merumuskan tujuan, 2) tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang penyajian Media Pembelajaran *Question Stairs* dan pembuatan Media Pembelajaran *Question Stairs*, 3) tahap pengembangan, peneliti menilaikan Media Pembelajaran *Question Stairs* kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi pada penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh para Ahli memperoleh rata-rata skor 4,67 menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* layak untuk digunakan dalam meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil yang dilakukan Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman, hasil uji terbatas memperoleh rata-rata skor 4,33 untuk penilaian Media

Pembelajaran *Question Stairs* dan Motivasi Belajar Akuntansi meningkat sebesar 14% dari 62% menjadi 76% dan hasil uji beda menggunakan uji t berpasangan dinyatakan pengukuran yang signifikan maka menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 4) tahap penyebaran meliputi *validation testing* atau implementasi produk pada sasaran sesungguhnya dalam pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar yaitu Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, kemudian dilakukan penyebaran terbatas kepada Guru Perbankan Dasar, Siswa Kelas X Akuntansi dan Perpustakaan SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dinilai oleh Ahli Materi dengan skor 4,81 termasuk kategori “Sangat Layak”, penilaian Ahli Media dengan skor 4,37 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan Guru SMK dengan skor 4,90 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli memperoleh skor rata-rata 4,67 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”
3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* dilakukan dengan menggunakan angket penilaian. Penilaian dilakukan oleh siswa kelas X SMK YPKK 2 Sleman dan memperoleh skor rata-rata 4,33 dengan kategori “Sangat Layak”.
4. Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman

Yogyakarta sebesar 15%. Motivasi Belajar Perbankan Dasar Awal diperoleh skor 63% sedangkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Akhir sebesar 78%. Selanjutnya, dilakukan uji beda menggunakan hasil uji t berpasangan menunjukkan pengukuran yang signifikan, sehingga kesimpulannya adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian seperti yang telah dijelaskan menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* perlu dilakukan pada materi lain yang berkarakteristik sama.
2. Media Pembelajaran *Question Stairs* yang telah dikembangkan diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik sama dengan karakteristik sekolah uji coba.
3. Guru diharapkan mampu menjadikan Media Pembelajaran *Question Stairs* sebagai salah satu alternatif Media Pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar.
4. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan tidak hanya dilakukan di satu sekolah, namun dilakukan pada beberapa sekolah

sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa dipergunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahsan Akhtar dkk. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration dalam Jurnal of Elementary Education. University of the Punjb: A Publication of Deptt. Of Elementary Education. Vol. 18(1-2) 34-40.*
- Aprilia Wahyu Maharani. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atika Anggareta Widya Murti. (2017). *Pengembangan Media Berbentuk Game Interaktif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK N 1 Godean Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell. (2016). *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasmir. 2012. *Manajemen Perbankan*, cetakan 11. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nova Adyatma Kurniawan. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (2008). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ria Sartikaningrum. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochmad (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. UNNES: Semarang.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 5 Agustus 2017 pukul 13.00 WIB.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurteksen FIP UPI.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono dan Agus Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & LISREL Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2015). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Diakses dari: <http://bsnp-indonesia.org/id?p=1340>, pada tanggal 5 agustus 2017 pukul 13.13
- Thiagarajan, S, Semmel, D.S, Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceotional Children*. United State: University of Minnesota.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan
- Undang-Undang No. 10 Tahun 1988 tentang Bank
- Winataputra, Udin, S. dkk, (2011), *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI
- Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN 1

Lampiran:

1. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mennggunakan Media di SMK YPKK 1 Sleman
2. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Mennggunakan Media di SMK YPKK 1 Sleman
3. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Mennggunakan Media di SMK YPKK 2 Sleman
4. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Mennggunakan Media di SMK YPKK 2 Sleman
5. Data Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*
6. Data Hasil Penilaian Ahli materi terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*
7. Data Hasil Penilaian Guru Perbankan Dasar terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*
8. Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* di SMK YPKK 1 Sleman
9. Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* di SMK YPKK 2 Sleman
10. Total Skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar
11. Hasil Wawancara terhadap Guru Perbankan Dasar
12. Hasil Wawancara terhadap Siswa

Lampiran 1. Data Angket Motivasi Belajar SMK YPKK 1 Sebelum Menggunakan Media *Question Stairs*
Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi
Sebelum Menggunakan Media *Question Stairs*

No	Indikator																				Jumlah
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20	
1	3	4	2	4	5	2	2	2	3	5	3	5	4	5	2	3	4	4	4	5	71
2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	51
3	4	3	4	2	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	54
4	4	4	4	5	3	3	2	2	5	4	4	4	5	4	4	2	4	4	2	3	72
5	4	5	2	5	4	5	2	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	3	2	4	69
6	3	3	3	2	2	4	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	51
7	4	2	2	4	3	4	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	53
8	4	4	2	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	57
9	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	56
10	2	4	2	2	4	5	3	5	5	2	4	5	5	4	4	2	5	3	3	4	73
11	4	3	3	2	2	4	3	2	4	4	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	56
12	4	3	2	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	3	5	3	4	66
13	3	3	2	3	4	5	5	3	4	4	2	3	4	4	3	4	5	2	2	4	69
14	4	5	2	5	4	5	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	72
15	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	47
16	4	4	3	4	5	5	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	2	2	69
17	4	3	2	4	5	5	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	5	3	2	69
18	5	3	4	5	2	4	5	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	5	77
19	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	3	3	50
20	3	5	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	4	2	3	3	3	65
21	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	56
Jumlah	73	73	55	69	70	81	59	61	68	73	55	63	69	68	57	60	63	65	56	65	1303
%	65%					64%			62%				61%				59%				62%

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{340}{5 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 65\%$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{201}{3 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 64\%$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{259}{4 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 62\%$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{254}{4 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 61\%$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{249}{4 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 59\%$$

Lampiran 2. Data Angket Motivasi Belajar SMK YPKK 1 Setelah Menggunakan Media *Question Stairs*
Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi
Setelah Menggunakan Media *Question Stairs*

No	Indikator																				Jumlah
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20	
1	4	4	2	3	3	3	2	5	4	5	3	5	4	5	3	2	4	3	4	5	73
2	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	78
3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	65
4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	3	5	5	4	5	4	85
5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	72
6	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	83
7	5	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	75
8	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	85
9	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	78
10	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	81
11	4	4	3	4	5	4	2	4	5	4	2	5	4	4	2	2	4	2	4	5	73
12	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	76
13	5	3	2	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	3	4	3	81
14	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
15	3	3	3	5	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	5	72
16	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	76
17	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	3	5	3	4	4	80
18	4	4	3	4	5	5	4	5	5	3	3	5	4	4	4	3	5	4	4	5	83
19	5	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	81
20	3	4	3	4	2	5	4	2	2	4	2	3	2	2	4	4	3	3	4	3	63
21	4	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	2	4	3	3	3	3	61
Jumlah	89	82	68	86	82	85	80	86	84	83	73	80	78	79	72	78	81	69	80	83	1598
%	77%					80%			76%				73%				75%				77%

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{407}{5 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 77\%$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{251}{3 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{320}{4 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 76\%$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{307}{4 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 73\%$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{313}{4 \times 5 \times 21} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Lampiran 3. Data Angket Motivasi Belajar SMK YPKK 2 Sebelum Menggunakan Media *Question Stair*

**Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi
Sebelum Menggunakan Media *Question Stairs***

No	Indikator																				Jumlah
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20	
1	4	4	4	2	2	4	2	3	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	2	63
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	3	45
3	3	3	4	3	2	3	4	2	2	2	4	3	4	2	4	3	2	4	3	4	61
4	4	5	4	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	74
5	3	3	4	4	4	4	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	2	4	4	2	72
6	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	5	3	2	71
7	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	5	4	2	2	4	4	2	4	4	2	60
8	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	4	2	2	2	4	3	4	3	3	57
9	5	5	4	5	3	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	71
10	4	4	4	4	2	4	3	2	2	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	2	65
11	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	69
12	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	5	4	2	4	2	4	2	55
13	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	59
14	2	3	3	2	2	4	4	4	2	2	4	2	3	4	4	4	2	2	3	2	58
15	2	4	4	5	2	3	5	4	3	4	5	3	3	4	4	5	5	5	3	2	75
16	2	2	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	5	4	5	3	2	67
17	4	3	2	3	2	3	2	5	3	2	2	2	2	2	3	2	3	4	4	3	56
18	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	72
19	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	58
20	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	57
21	4	5	5	5	4	5	2	4	4	3	3	4	2	2	4	2	4	4	4	2	72

22	2	3	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	64
23	2	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	57
24	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	5	4	2	3	4	4	5	4	4	3	61
25	3	2	3	2	5	3	4	2	4	3	2	3	4	2	4	3	3	2	3	3	60
26	5	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	63
27	3	5	4	2	2	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	4	4	5	4	3	69
28	3	4	4	2	2	4	2	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	2	2	61
29	4	4	2	2	2	2	4	3	4	4	3	4	2	2	2	4	3	4	2	3	60
30	3	4	4	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	4	4	2	2	3	3	55
31	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	56
32	3	3	3	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	4	2	5	3	4	3	56
Jumlah	102	112	110	91	82	107	101	98	85	86	108	95	88	95	112	112	104	115	111	85	1999
%	62%					64%				58%				64%				65%			63%

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{497}{5 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 62\%$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{306}{3 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 64\%$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{374}{4 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 58\%$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{407}{4 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 64\%$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{415}{4 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 65\%$$

Lampiran 4. Data Angket Motivasi Belajar SMK YPKK 2 Setelah Menggunakan Media *Question Stairs*

**Data Angket Motivasi Belajar Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi
Setelah Menggunakan Media *Question Stairs***

No	Indikator																				Jumlah
	1	2	3*	4	5	6	7*	8	9	10	11*	12	13	14	15*	16*	17	18*	19	20	
1	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	3	3	4	3	3	4	5	5	81
2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	75
3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	5	72
4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	89
5	5	5	4	5	2	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	2	5	2	5	5	81
6	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	82
7	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	5	4	3	4	3	4	5	5	4	4	80
8	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	79
9	5	3	3	5	4	3	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	82
10	3	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	77
11	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	5	5	81
12	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	2	4	5	4	5	4	5	4	5	5	84
13	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	75
14	4	3	3	2	3	3	3	3	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	75
15	4	4	2	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	3	4	82
16	5	4	4	4	5	2	5	5	4	3	4	2	5	4	3	4	3	3	4	4	77
17	4	4	4	5	3	3	2	4	4	4	2	2	4	3	3	5	3	5	5	4	73
18	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	80
19	2	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	69
20	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	70

21	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	88
22	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	4	4	78
23	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	69
24	5	5	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	86
25	5	3	3	5	5	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	78
26	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	84
27	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	88
28	3	4	4	5	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	73
29	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	80
30	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	5	4	3	3	3	72
31	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	73
32	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	5	4	3	2	5	4	5	5	75
Jumlah	13 8	11 8	11 4	13 7	12 2	12 3	11 9	12 8	13 0	12 4	119	11 1	12 4	12 6	12 3	12 6	13 3	131	13 0	13 2	2508
%	79%					77%			76%				78%			83%				78%	

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 1}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{629}{5 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 79\%$$

2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 2}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{370}{3 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 77\%$$

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 3}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{484}{4 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 76\%$$

4. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 4}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{499}{4 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 78\%$$

5. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam pembelajaran

$$= \frac{\text{Skor perolehan indikator 5}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{526}{4 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 83\%$$

Lampiran 5. Data Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

Data Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

1. Aspek Tampilan Visual

No	Indikator																						Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1.	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	96	4,363636
Kategori penilaian																								Sangat Layak

2. Aspek Desain Pembelajaran

No	Indikator													Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	57	4,3846154
Kategori penilaian															Sangat Layak

Lampiran 6. Data Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

Data Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

1. Aspek Materi

No	Indikator																								Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	112	4,666667
Kategori penilaian																									Sangat Layak	

2. Aspek Bahasa

No	Indikator									Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5
Kategori penilaian										Sangat Layak	

3. Aspek Penyajian

No	Indikator											Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	53	5
Kategori penilaian												Sangat Layak	

Lampiran 7. Data Hasil Penilaian Guru Perbakan Dasar terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

Data Hasil Penilaian Guru Perbakan Dasar terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

1. Aspek Materi

No	Indikator																								Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	115	4,791667
Kategori penilaian																										Sangat Layak

2. Aspek Bahasa

No	Indikator									Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5
Kategori penilain										Sangat Layak	

3. Aspek Penyajian

No	Indikator											Skor Total	Rerata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	54	4,9091
Kategori penilaian												Sangat Layak	

Lampiran 8. Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* di SMK YPKK1 Sleman

**Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*
SMK YPKK1 Sleman**

No	Indikator																						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	97
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
3	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	95
5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	94
7	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	97
8	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	93
9	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	93
10	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	96
11	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	96
12	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	95
14	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	96
15	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
16	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	94
17	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	95
18	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	98
19	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	96
20	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	99
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	94
Jumlah																							1993

Lampiran 9. Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* di SMK YPKK 2 Sleman

**Data Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*
SMK YPKK 2 Sleman**

No	Indikator																						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
2	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	92
3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	98
4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	97
5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	98
6	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	91
7	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	99
8	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	85
9	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	101
10	4	3	3	3	3	5	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	89
11	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	97
12	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	98
13	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	101
14	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	99
15	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	99
16	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	95
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	96
18	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	100
19	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	101
20	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	101
21	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	96
22	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91

23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	107
25	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91
26	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	99
27	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	97
28	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	98
29	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	96
30	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	98
31	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	98
32	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	93
Jumlah																						2112	

Lampiran 10. Angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR PERBANKAN DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046
Identitas Siswa :
Nama :
Kelas :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran *Question Stairs*
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan melingkari salah satu jawaban yang telah disediakan pada kolom.

Keterangan:

- I. SL : Selalu
SR : Sering
R : Ragi-rahgu
KK : Kadang-kadang
TP : Tidak Pernah
- II. SS : Sangat Setuju
R : Ragi-ragu
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-juurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
 5. Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Pernyataan		Pilihan Jawaban			
1.	Saya selalu berusaha agar nilai Perbankan Dasar saya baik.	SL	SR	R	KK	TP
2.	Saya merasa puas apabila dapat menyelesaikan tugas Perbankan Dasar	SS	S	R	TS	STS
3.	Saya tidak kecewa jika nilai Perbankan saya kurang baik	SS	S	R	TS	STS
4.	Apabila saya gagal dalam ulangan, saya akan memperbaiki di ulangan berikutnya	SL	SR	R	KK	TP
5.	Saya menyimak materi yang disampaikan Guru saat kegiatan pembelajaran	SL	SR	R	KK	TP
6.	Saya merasa butuh untuk mempelajari materi perbankan dasar	SS	S	R	TS	STS
7.	Saya merasa bahwa Perbankan Dasar tidak menarik untuk dipelajari	SS	S	R	TS	STS
8.	Saya merasa bahwa Perbankan Dasar sangat bermanfaat untuk dipelajari	SS	S	R	TS	STS
9.	Saya merasa tertarik dengan materi Perbankan Dasar yang disampaikan oleh Guru	SL	SR	R	KK	TP
10.	Pengantar pada awal pembelajaran Perbankan Dasar yang disampaikan oleh guru sebelum mengajar sangat menarik minat saya untuk belajar	SS	S	R	TS	STS
11.	Kegiatan yang ada dalam pembelajaran Perbankan Dasar sangat tidak menarik untuk dilakukan	SS	S	R	TS	STS
12.	Saya merasa bahwa materi pembelajaran Perbankan Dasar sangat mudah untuk di Pahami	SL	SR	R	KK	TP
13.	Saya merasa senang dengan metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP
14.	Terdapat contoh kasus/ilustrasi yang memudahkan saya memahami materi Perbankan Dasar	SS	S	R	TS	STS
15.	Pembelajaran Perbankan Dasar sangat abstrak sehingga saya sulit bagi saya untuk mempertahankan fokus dan perhatian saya	SS	S	R	TS	STS
16.	Saya merasa metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran sangat membosankan	SL	SR	R	KK	TP
17.	Bagi saya, menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil merupakan hal yang penting	SS	S	R	TS	STS

18.	Saya tidak begitu memikirkan untuk berhasil dalam pembelajaran	SL	SR	R	KK	TP
19.	Saya merasa sangat senang setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP
20.	Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP

Lampiran 11. Angket Motivasi Belajar menggunakan Media Pembelajaran

ANGKET MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERBANKAN DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN QUESTION STAIRS

Judul Penelitian : **Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta**

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046
Identitas Siswa :
Nama :
Kelas :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran Question Stairs
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan melingkari salah satu jawaban yang telah disediakan pada kolom.

Keterangan:

- I. SL : Selalu
SR : Sering
R : Ragu-ragu
KK : Kadang-kadang
TP : Tidak Pernah
 - II. SS : Sangat Setuju
S : Setuju
R : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
 5. Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Pernyataan		Pilihan Jawaban			
1.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya selalu berusaha agar nilai Perbankan Dasar saya baik	SL	SR	R	KK	TP
2.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa puas setelah dapat menyelesaikan tugas Perbankan Dasar	SS	S	R	TS	STS
3.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya tidak kecewa jika nilai Perbankan saya jelek	SS	S	R	TS	STS
4.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Apabila saya gagal dalam ulangan, saya akan memperbaiki di ulangan berikutnya	SL	SR	R	KK	TP
5.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya selalu menyimak materi yang disampaikan Guru saat kegiatan pembelajaran	SL	SR	R	KK	TP
6.	Saya merasa butuh untuk mempelajari materi perbankan dasar	SS	S	R	TS	STS
7.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa bahwa Perbankan Dasar tidak menarik untuk dipelajari	SS	S	R	TS	STS
8.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa bahwa Perbankan Dasar sangat bermanfaat untuk dipelajari	SS	S	R	TS	STS
9.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa tertarik dengan materi Perbankan Dasar yang disampaikan oleh Guru	SL	SR	R	KK	TP
10.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Pengantar pada awal pembelajaran Perbankan Dasar yang disampaikan oleh guru sebelum mengajar sangat menarik minat saya untuk belajar	SS	S	R	TS	STS
11.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Kegiatan-kegiatan yang ada dalam pembelajaran Perbankan Dasar sangat tidak menarik untuk dilakukan	SS	S	R	TS	STS
12.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa bahwa materi	SL	SR	R	KK	TP

	pembelajaran Perbankan Dasar sangat mudah untuk di Pahami					
13.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa senang dengan metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP
14.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Terdapat contoh kasus/ilustrasi yang memudahkan saya memahami materi Perbankan Dasar	SS	S	R	TS	STS
15.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Pembelajaran Perbankan Dasar sangat abstrak sehingga saya sulit bagi saya untuk mempertahankan fokus dan perhatian saya	SS	S	R	TS	STS
16.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran sangat membosankan	SL	SR	R	KK	TP
17.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Bagi saya, menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil merupakan hal yang penting	SS	S	R	TS	STS
18.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya tidak begitu memikirkan untuk berhasil dalam pembelajaran	SL	SR	R	KK	TP
19.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa sangat senang setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP
20.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP

Lampiran 12. Lembar Penilaian Siswa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian : **Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta**

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046
Identitas Siswa :
Nama :
Kelas :

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran *Question Stairs*
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang Baik
1 : Sangat Kurang Baik

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	✓				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		✓			

1. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
2. Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi					
Kebenaran Konsep						
2.	Konsep mudah dipahami siswa					
Keakuratan Materi						
3.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa					
Penyampaian Materi secara Sistematis						
4.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi					
Meningkatkan Kompetensi Siswa						
5.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa					

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar						
6.	Ejaan yang dihunakan mudah dipahami siswa					
Penggunaan Peristilahan yang Tepat						
7.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami					
Kesesuaian Bahasa						
8.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari					

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penyajian Materi Logistik dan Sistematis						
9.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif					
Melibatkan Siswa secara Aktif						
10.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri					
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan						
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran					

D. Aspek Tampilan Visual

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kejelasan Sampul dan Cover						

12.	Ilustrasi cover pada media menggambarkan isi dalam materi					
Kejelasan Media Gambar						
13.	Gambar yang digunakan jelas					
Kesesuaian Format						
14.	Ukuran gambar dan soal pada media sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar					
Keseimbangan Garis, Bentuk, Ruangan dan Tulisan						
15.	Jarak antara gambar-gambar dan kartu soal serasi					
Tampilan Gambar						
16.	Menggunakan kombinasi warna yang menarik					
Tipografi						
17.	Kesesuaian kata dalam soal					

E. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kejelasan Sampul dan Cover						
18.	Dapat menjadikan siswa termotivasi dalam belajar					
Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan SK dan KD						
19.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai siswa mengacu pada kompetensi dasar					
Interaktivitas						
20.	Media Pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam belajar					
Kreatif dan Inovatif dalam Media Pembelajaran						
21.	Menjadikan pembelajaran mudah dipahami karena disajikan dalam media pembelajaran					
Mudah Digunakan dalam Pembelajaran						
22.	Ukuran yang proporsional, media pembelajaran dapat digunakan dimana saja					

F. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

.....

.....

Lampiran 13. Lembar Penilaian Guru

LEMBAR PENILAIAN GURU PERBANKAN DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu Guru tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Guru memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang Baik
1 : Sangat Kurang Baik

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	√				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi					
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi					
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa					
Kebenaran Konsep						
5.	Konsep yang dijabarkan benar					

6.	Konseptelah sesuai dengan kompetensi dasar					
7.	Konsep sudah sesuai dengan kemampuan siswa					
8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
9.	Konsep mudah dipahami siswa					
Keakuratan Materi						
10.	Aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata					
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan					
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema					
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa					
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta					
Penyampaian Materi secara Sistematis						
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit					
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung					
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi					
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi					
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema					
Meningkatkan Kompetensi Siswa						
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa					
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir secara tepat					
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah					
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya					
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa					

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi					
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar					
3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa					
Penggunaan Peristilahan yang Tepat						
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan					
5.	Menggunakan kalimat yang positif					
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami					
Kesesuaian Bahasa						

7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penggunaan kognitif siswa					
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berfikir logis siswa					
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari					

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penyajian Materi Logistik dan Sistematis						
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual					
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi					
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten					
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa					
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif					
Melibatkan Siswa secara Aktif						
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa					
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan					
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri					
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan						
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan materi					
10.	Mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata					
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran					

D. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

.....

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Guru Perbankan Dasar

NIP.

Lampiran 14. Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : **Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta**

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Guru memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang Baik
1 : Sangat Kurang Baik

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	√				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		√			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi					
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi					
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa					

Kebenaran Konsep						
5.	Konsep yang dijabarkan benar					
6.	Konseptelah sesuai dengan kompetensi dasar					
7.	Konsep sudah sesuai dengan kemampuan siswa					
8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
9.	Konsep mudah dipahami siswa					
Keakuratan Materi						
10.	Aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata					
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan					
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema					
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa					
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta					
Penyampaian Materi secara Sistematis						
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit					
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung					
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi					
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi					
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema					
Meningkatkan Kompetensi Siswa						
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa					
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir secara tepat					
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah					
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya					
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa					

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi					
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar					
3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa					
Penggunaan Peristilahan yang Tepat						
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan					
5.	Menggunakan kalimat yang positif					

6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami					
Kesesuaian Bahasa						
7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penggunaan kognitif siswa					
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berfikir logis siswa					
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari					

C. Aspek Penyajian

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penyajian Materi Logistik dan Sistematis						
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual					
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi					
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten					
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa					
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif					
Melibatkan Siswa secara Aktif						
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa					
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan					
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri					
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan						
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan materi					
10.	Mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata					
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran					

D. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

.....

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Ahli Materi

NIP.

Lampiran 15. Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek visual dan desain pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Guru memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang Baik
1 : Sangat Kurang Baik

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	✓				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		✓			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kejelasan Cover						
1.	Ilustrasi <i>Cover</i> menggambarkan isi dalam materi					
2.	Warna pada <i>cover</i> sesuai dengan gambar yang digunakan					
3.	Desain <i>cover</i> menggunakan tulisan yang jelas dan terbaca					
Kejelasan Media Gambar						
4.	Penggunaan gambar relevan dengan teks					
5.	Gambar yang digunakan jelas					
6.	Ukuran gambar yang digunakan proporsional					

Kesesuaian Format						
7.	Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi					
8.	Tata letak telah disesuaikan untuk memudahkan pembelajaran					
9.	Pemilihan warna dan gambar pendukung dapat memotivasi siswa					
10.	Ukuran gambar dan teks sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar					
11.	Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional dan menimbulkan minat baca					
Keseimbangan Garis, Bentuk, Ruang dan Tulisan						
12.	Terdapat jarak antara gambar satu dengan gambar lainnya					
13.	Jarak antar gambar telah diatur dengan tepat					
14.	Garis pinggir pada media sedikit lebih tebal					
Tampilan Gambar						
15.	Menggunakan kombinasi warna yang menarik					
16.	Gambar, warna dan ukuran huruf serasi					
17.	Gambar yang digunakan dapat menyampaikan pesan/isi					
Tipografi						
18.	Kesesuaian kata pada soal					
19.	Kesesuaian huruf pada istilah					
20.	Ketepatan spasi dan keterbacaan					

B. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Pemberian Motivasi Belajar						
1.	Dapat mengatasi sikap pasif pada siswa					
2.	Dapat menjadikan siswa termotivasi dalam belajar					
3.	Menjadikan siswa percaya diri dan senang belajar mandiri					
Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan SK dan KD						
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi					
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai siswa mengacu pada kompetensi dasar					
Interaktivitas						
7.	Media Pembelajaran dapat menarik minat baca siswa					
8.	Media Pembelajaran membuat siswa lebih aktif salam belajar					
Kreatif dan Inovatif dalam Media Pembelajaran						
9.	Menjadikan pembelajaran menarik karena disajikan dengan gambaran yang menarik					

10.	Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar berwarna					
11.	Menjadikan pembelajaran mudah di pahami					
Mudah Digunakan dalam Pembelajaran						
12.	Mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung pada teknologi elektronik					
13.	Ukuran yang proporsional sehingga Media Pembelajaran dapat digunakan dimana saja					

C. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

.....

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Ahli Media

NIP.

Lampiran 16. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

A. Tujuan Observasi

Tujuan observasi ini dilaksanakan adalah untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran di kelas X Akuntansi dan Standar kompetensi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat terhadap penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Pelaksanaan Observasi

Hari/tanggal :

Tempat : Ruang Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

C. Hasil Observasi

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil observasi
1.	Penggunaan Metode	
2.	Penggunaan Media Pembelajaran	
3.	Sikap Siswa	

Lampiran 17. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dilakukan pada:

Hari/tanggal :

Tempat :

A. Pedoman Wawancara dengan Guru Perbankan Dasar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran Perbankan Dasar?	
2.	Menurut Ibu, kompetensi apa yang paling sulit untuk disampaikan kepada siswa?	
3.	Bagaimana sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran?	
4.	Media Pembelajaran seperti apa yang Ibu harapkan agar dapat menunjang penyampaian materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa?	

B. Pedoman Wawancara dengan Siswa Kelas X Akuntansi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Anda mengenai pembelajaran Perbankan Dasar?	
2.	Bagaimana pendapat Anda mengenai metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi?	
3.	Menurut Anda, apakah Media Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?	
4.	Apa yang Anda harapkan untuk dapat menunjang pembelajaran ini?	

Lampiran 18. Materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat

1. Jenis Bank Berdasarkan Fungsinya

Menurut Undang-undang Pokok Perbankan No. 14 Tahun 1967 jenis perbankan menurut fungsinya terdiri dari : Bank Umum, Bank Pembangunan, Bank Tabungan, Bank Pasar, Bank Desa, Lumbung Desa, Bank Pegawai, dan Lain-lain. Namun setelah keluar UU Pokok Perbankan No. 7 Tahun 1992 dan ditegaskan lagi dengan keluarnya UU RI No. 10 Tahun 1998 maka jenis perbankan dibagi menjadi Bank Sentral, Bank Umum, dan Bank Perkreditan Rakyat.

a. Bank Sentral

Menurut UU No. 3 Tahun 2004, Bank Sentral adalah lembaga negara yang mempunyai wewenang untuk mengeluarkan alat pembayaran yang sah dari suatu negara, merumuskan dan melaksanakan kebijakan moneter, mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, mengatur dan mengawasi perbankan serta menjalankan fungsi sebagai lender of the last resort. Bank Sentral yang dimaksud adalah Bank Indonesia. Bank Indonesia adalah lembaga negara yang independen dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, bebas dari campur tangan pemerintah dan atau pihak lain, kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang ini. Menurut UU RI No. 3 Tahun 2004 Pasal 7, dijelaskan tujuan Bank Indonesia adalah mencapai dan memelihara kestabilan nilai rupiah. Untuk mencapai tujuan yang dimaksud Bank Indonesia melaksanakan kebijakan moneter secara berkelanjutan, konsisten, transparan, dan harus mempertimbangkan kebijakan umum pemerintah di bidang perekonomian. Berdasarkan UU No. 3 Tahun 2004, Bank Indonesia mempunyai tugas sebagai berikut:

1) Menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter

Dalam rangka menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter, Bank Indonesia berwenang menetapkan sasaran moneter dengan memerhatikan sasaran laju inflasi dan melakukan pengendalian moneter.

2) Mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran

Dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran, bank Indonesia berwenang melaksanakan dan memberikan persetujuan dan izin atas penyelenggaraan jasa sistem pembayaran, serta mewajibkan penyelenggara jasa sistem pembayaran untuk menyampaikan laporan tentang kegiatannya.

3) Mengatur dan mengawasi bank

Dalam rangka melaksanakan tugas mengatur dan mengawasi bank, Bank Indonesia menetapkan peraturan, memberikan dan mencabut izin atas kelembagaan dan kegiatan usaha tertentu dari bank, melaksanakan pengawasan bank dan mengenakan sanksi terhadap bank sesuai dengan peraturan Bank Indonesia.

Dalam struktur moneter, penerapan bank sentral adalah pengendali peredaran uang, pembina, dan pengawas bank-bank. Peranan bank sentral, antara lain:

1) Bank sirkulasi

Bank sentral adalah pemegang hak tunggal (hak oktroi) dalam pengedaran uang kertas atau uang logam sebagai alat pembayaran yang sah.

2) Banker's bank

Bank sentral adalah bankir dari bank-bank. Di sini bank sentral berkedudukan sebagai salah satu sumber dana bagi bank lainnya. Bank sentral dapat memberikan kredit likuiditas dan kredit likuiditas gadai ulang.

3) Lender of the last resort

Bank sentral adalah memberi pinjaman pada tingkat terakhir. Artinya, bank sentral dapat memberikan pinjaman kepada bank dalam bentuk fasilitas kredit likuiditas darurat.

4) Pelaksana kebijakan moneter

Sebagai pelaksana kebijakan moneter, bank sentral mengeluarkan kebijaksanaan beberapa instrumen moneter, seperti:

- a) cash ratio atau minimum reserve ratio requirement
- b) open market operation (operasi pasar terbuka)
- c) discount window (fasilitas diskonto)
- d) credit allocation/selective credit control (pengawasan kredit selektif)
- e) foreign exchange rate (tingkat nilai tukar mata uang asing)

5) Penjaga posisi likuiditas negara

Dimana termasuk di dalamnya masalah pengaturan dan penatausahaan neraca pembayaran Indonesia.

b. Bank Umum

Pengertian Bank Umum menurut Peraturan Bank Indonesia No. 9/7/PBI/2007 adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional dan atau berdasarkan

prinsip syariah yang dalam kegiatannya memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Jasa yang diberikan oleh bank umum bersifat umum, artinya dapat memberikan seluruh jasa perbankan yang ada. Bank umum sering disebut bank komersial (commercial bank). Bank umum mempunyai banyak kegiatan. Adapun kegiatan-kegiatan bank umum yang utama antara lain:

- 1) menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk giro, deposito, sertifikat deposito, dan tabungan;
- 2) memberikan kredit;
- 3) menerbitkan surat pengakuan utang;
- 4) memindahkan uang, baik untuk kepentingan nasabah maupun untuk kepentingan bank itu sendiri;
- 5) menerima pembayaran dari tagihan atas surat berharga dan melakukan perhitungan atau dengan pihak ketiga;
- 6) menyediakan tempat untuk menyimpan barang dan surat berharga; dan
- 7) melakukan penempatan dana dari nasabah ke nasabah lainnya dalam bentuk surat berharga yang tidak tercatat di bursa efek.

c. Bank Perkreditan Rakyat (BPR)

BPR adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Kegiatan BPR jauh lebih sempit jika dibandingkan dengan kegiatan bank umum. BPR dalam melakukan kegiatannya tidak sama dengan kegiatan yang dilakukan oleh bank konvensional (bank umum). Ada kegiatan-kegiatan yang tidak boleh dilakukan oleh BPR, yaitu:

- 1) menerima simpanan berupa giro,
- 2) mengikuti kliring,
- 3) melakukan kegiatan valuta asing,
- 4) melakukan kegiatan perasuransian.

Adapun bentuk kegiatan yang boleh dilakukan oleh BPR meliputi hal-hal berikut ini.

- 1) Menghimpun dana dalam bentuk simpanan tabungan dan simpanan deposito.
- 2) Memberikan pinjaman kepada masyarakat.
- 3) Menyediakan pembiayaan dan penempatan dana berdasarkan prinsip syariah.

2. Jenis Bank Berdasarkan Kepemilikannya

Apabila ditinjau dari segi kepemilikannya, jenis bank terdiri atas bank milik pemerintah, bank milik swasta nasional, dan bank milik swasta asing.

a. Bank Milik Pemerintah

Bank pemerintah adalah bank di mana baik akta pendirian maupun modalnya dimiliki oleh pemerintah, sehingga seluruh keuntungan bank dimiliki oleh pemerintah pula. Contohnya Bank Rakyat Indonesia (BRI), Bank Negara Indonesia 46 (BNI), dan Bank Tabungan Negara (BTN). Selain itu ada juga bank milik pemerintah daerah yang terdapat di daerah tingkat I dan tingkat II masing-masing provinsi. Contoh BPD DKI, BPD Jateng, dan sebagainya.

b. Bank Milik Swasta Nasional

Bank swasta nasional adalah bank yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh swasta nasional serta akta pendiriannya pun didirikan oleh swasta, begitu pula pembagian keuntungannya juga dipertunjukkan untuk swasta pula. Contohnya Bank Muamalat, Bank Danamon, Bank Central Asia, Bank Lippo, Bank Niaga, dan lain-lain.

c. Bank Milik Asing

Bank jenis ini merupakan cabang dari bank yang ada di luar negeri, baik milik swasta asing atau pemerintah asing. Kepemilikannya dimiliki oleh pihak luar negeri. Contohnya ABN AMRO bank, City Bank, Hongkong Bank, dan Standard Chartered Bank.

d. Bank Milik Campuran

Kepemilikan saham bank campuran dimiliki oleh pihak asing dan pihak swasta nasional. Kepemilikan sahamnya secara mayoritas dipegang oleh warga negara Indonesia. Contohnya Inter Pacifik Bank, Mitsubishi Buana Bank, dan Bank Sakura Swadarma.

3. Jenis Bank Berdasarkan Statusnya

Dilihat dari segi kemampuannya dalam melayani masyarakat, maka bank umum dapat dibagi ke dalam dua macam. Pembagian jenis ini disebut juga pembagian berdasarkan kedudukan atau status bank tersebut. Kedudukan atau status ini menunjukkan ukuran kemampuan bank dalam melayani masyarakat baik dari segi jumlah produk, modal, maupun kualitas pelayanannya. Oleh karena itu, untuk memperoleh status tersebut diperlukan

penilaian-penilaian dengan kriteria tertentu. Status bank yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Bank Devisa

Merupakan bank yang dapat melaksanakan transaksi ke luar negeri atau yang berhubungan dengan mata uang asing secara keseluruhan, misalnya transfer ke luar negeri atau yang berhubungan dengan mata uang asing secara keseluruhan, misalnya transfer keluar negeri, inkaso keluar negeri, travellers cheque, pembukaan, dan pembayaran letter of credit dan transaksi lainnya. Persyaratan untuk menjadi bank devisa ini ditentukan oleh Bank Indonesia.

b. Bank Non Devisa

Merupakan bank yang belum mempunyai izin untuk melaksanakan transaksi sebagai bank devisa sehingga tidak dapat melaksanakan transaksi seperti halnya bank devisa.

4. Jenis Bank Berdasarkan Cara Menentukan Harga

a. Bank Konvensional

Pengertian kata “konvensional” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah “menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan”. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “berdasarkan kesepakatan umum” seperti adat, kebiasaan, kelaziman. Berdasarkan pengertian itu, bank konvensional adalah bank yang dalam operasionalnya menerapkan metode bunga, karena metode bunga sudah ada terlebih dahulu, menjadi kebiasaan dan telah dipakai secara meluas dibandingkan dengan metode bagi hasil. Bank konvensional pada umumnya beroperasi dengan mengeluarkan produk-produk untuk menyerap dana masyarakat antara lain tabungan, simpanan deposito, simpanan giro; menyalurkan dana yang telah dihimpun dengan cara mengeluarkan kredit antara lain kredit investasi, kredit modal kerja, kredit konsumtif, kredit jangka pendek; dan pelayanan jasa keuangan antara lain kliring, inkaso, kiriman uang, Letter of Credit, dan jasa-jasa lainnya seperti jual beli surat berharga, bank draft, wali amanat, penjamin emisi, dan perdagangan efek. Bank konvensional dapat memperoleh dana dari pihak luar, misalnya dari nasabah berupa rekening giro, deposit on call, sertifikat deposito, dana transfer, saham, dan obligasi. Sumber ini merupakan pendapatan bank yang paling besar. Pendapatan bank tersebut, kemudian dialokasikan untuk cadangan primer, cadangan sekunder, penyaluran kredit, dan investasi. Bank

konvensional contohnya bank umum dan BPR. Kedua jenis bank tersebut telah kalian pelajari pada subbab sebelumnya.

b. Bank Syariah

Sekarang ini banyak berkembang bank syariah. Bank syariah muncul di Indonesia pada awal tahun 1990-an. Pemrakarsa pendirian bank syariah di Indonesia dilakukan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) pada tanggal 18 – 20 Agustus 1990. Bank syariah adalah bank yang beroperasi sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam, maksudnya adalah bank yang dalam operasinya mengikuti ketentuan-ketentuan syariah Islam, khususnya yang menyangkut tata cara bermuamalah secara Islam. Falsafah dasar beroperasinya bank syariah yang menjiwai seluruh hubungan transaksinya adalah efisiensi, keadilan, dan kebersamaan. Efisiensi mengacu pada prinsip saling membantu secara sinergis untuk memperoleh keuntungan sebesar mungkin. Keadilan mengacu pada hubungan yang tidak dicurangi, ikhlas, dengan persetujuan yang matang atas proporsi masukan dan keluarannya. Kebersamaan mengacu pada prinsip saling menawarkan bantuan dan nasihat untuk saling meningkatkan produktivitas. Kegiatan bank syariah dalam hal penentuan harga produknya sangat berbeda dengan bank konvensional. Penentuan harga bagi bank syariah didasarkan pada kesepakatan antara bank dengan nasabah penyimpan dana sesuai dengan jenis simpanan dan jangka waktunya, yang akan menentukan besar kecilnya porsi bagi hasil yang akan diterima penyimpan. Berikut ini prinsip-prinsip yang berlaku pada bank syariah.

- 1) Pembiayaan berdasarkan prinsip bagi hasil (*mudharabah*).
- 2) Pembiayaan berdasarkan prinsip penyertaan modal (*musharakah*).
- 3) Prinsip jual beli barang dengan memperoleh keuntungan (*murabahah*).
- 4) Pembiayaan barang modal berdasarkan sewa murni tanpa pilihan (*ijarah*).
- 5) Pilihan pemindahan kepemilikan atas barang yang disewa dari pihak bank oleh pihak lain (*ijarah wa iqtina*).

Dalam rangka menjalankan kegiatannya, bank syariah harus berlandaskan pada Alquran dan hadis. Bank syariah mengharamkan penggunaan harga produknya dengan bunga tertentu. Bagi bank syariah, bunga bank adalah *riba*. Dalam perkembangannya kehadiran bank syariah ternyata tidak hanya dilakukan oleh masyarakat muslim, akan tetapi juga masyarakat nonmuslim. Saat ini bank syariah sudah tersebar di berbagai negara-negara muslim dan nonmuslim, baik di Benua Amerika, Australia, dan Eropa. Bahkan banyak perusahaan dunia yang telah membuka cabang berdasarkan prinsip

syariah. Contoh Bank Syariah di Indonesia yaitu Bank Muamalat Indonesia, Bank Syariah Mandiri.

Lampiran 19. Penilaian Media Oleh Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
 Nama : Dio Berlyanasani
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Ahli Materi memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Setuju
 4 : Setuju
 3 : Ragu-ragu
 2 : Kurang Setuju
 1 : Sangat Kurang Setuju

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	✓				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		✓			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi	✓				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi		✓			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa	✓				
Kebenaran Konsep						
5.	Konsep yang dijabarkan benar		✓			

7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penggunaan kognitif siswa	✓				
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berfikir logis siswa	✓				
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari	✓				

C. Aspek Penyajian

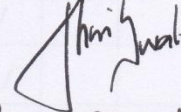
No.	Indikator	Skala Penilaian					
		5	4	3	2	1	
Penyajian Materi Logistik dan Sistematis							
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual		✓				
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	✓					
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten		✓				
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa	✓					
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif	✓					
Melibatkan Siswa secara Aktif							
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa	✓					
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan	✓					
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri	✓					
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan							
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan materi	✓					
10.	Mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata	✓					
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran	✓					

D. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Ahli Materi



Pr. INDAM M

NIP. 196810141998022001

6.	Konseptelah sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
7.	Konsep sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓				
8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari		✓			
9.	Konsep mudah dipahami siswa		✓			
Keakuratan Materi						
10.	Aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata		✓			
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	✓				
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema	✓				
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa	✓				
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta	✓				
Penyampaian Materi secara Sistematis						
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit	✓				
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung		✓			
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi	✓				
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi	✓				
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema	✓				
Meningkatkan Kompetensi Siswa						
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa	✓				
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir secara tepat		✓			
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah		✓			
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya	✓				
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa	✓				

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi	✓				
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar	✓				
3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
Penggunaan Peristilahan yang Tepat						
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan	✓				
5.	Menggunakan kalimat yang positif	✓				
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓				
Kesesuaian Bahasa						

C. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

Yogyakarta, Januari 2018

Ahli Media



RIZQI ILYASA AGHNI

NIP. 19880302 201504 1 002

Prinsip:

1. Sistem penilaian ini didasarkan pada hasil belajar yang terdapat dalam kurikulum.
2. Sistem penilaian ini terdiri dari aspek kognitif dan aspek psikomotorik.
3. Sistem penilaian ini didasarkan pada hasil belajar yang terdapat dalam kurikulum.

Kategori:

1. Kategori 1
2. Kategori 2
3. Kategori 3
4. Kategori 4
5. Kategori 5

Contoh:

No	Indikator	Skor
1	Mengetahui Media	5
2	Mengetahui Jenis dan Fungsi	5
3	Mengetahui Cara Penggunaan	5

Aspek Tambahan Penul:

No	Indikator	Skor
1	Kelengkapan Cover	5
2	Kelengkapan Isi	5
3	Kelengkapan Media Gambar	5

LAMPIRAN 4

Lampiran:

24. Penilaian Ahli Media

25. Penilaian Ahli Materi

26. Penilaian Guru Perbankan Dasar

**27. Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum
Menggunakan Media Pembelajaran *Question Stair***

**28. Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah
Menggunakan Media Pembelajaran *Question Stair***

**29. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran
*Question Stair***

**30. Surat Tanda Terima Media Pembelajaran *Question
Stair***

31. Surat Izin Penelitian

32. Surat Keterangan Penelitian

33. Dokumentasi

Lampiran 24. Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
 Nama : Dio Berlyanasani
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek visual dan desain pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Ahli Media memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Setuju
 4 : Setuju
 3 : Ragu-ragu
 2 : Kurang Setuju
 1 : Sangat Kurang Setuju

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Media	✓				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		✓			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Visual

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kejelasan Cover						
1.	Ilustrasi <i>Cover</i> menggambarkan isi dalam materi		✓			
2.	Warna pada <i>cover</i> sesuai dengan gambar yang digunakan		✓			
3.	Desain <i>cover</i> menggunakan tulisan yang jelas dan terbaca	✓				
Kejelasan Media Gambar						
4.	Penggunaan gambar relevan dengan teks		✓			
5.	Gambar yang digunakan jelas	✓				
6.	Ukuran gambar yang digunakan proporsional		✓			

Kesesuaian Format					
7.	Format tampilan dan gambar sesuai dengan materi		✓		
8.	Tata letak telah disesuaikan untuk memudahkan pembelajaran	✓			
9.	Pemilihan warna dan gambar pendukung dapat memotivasi siswa		✓		
10.	Ukuran gambar dan teks sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar		✓		
11.	Ukuran gambar yang digunakan sudah proporsional dan menimbulkan minat baca		✓		
Keseimbangan Garis, Bentuk, Ruang dan Tulisan					
12.	Terdapat jarak antara gambar satu dengan gambar lainnya	✓			
13.	Jarak antar gambar telah diatur dengan tepat		✓		
14.	Garis pinggir pada media sedikit lebih tebal		✓		
Tampilan Gambar					
15.	Menggunakan kombinasi warna yang menarik		✓		
16.	Gambar, warna dan ukuran huruf serasi		✓		
17.	Gambar yang digunakan dapat menyampaikan pesan/isi		✓		
Tipografi					
18.	Kesesuaian kata pada soal	✓			
19.	Kesesuaian huruf pada istilah	✓			
20.	Ketepatan spasi dan keterbacaan	✓			

B. Aspek Desain Pembelajaran


1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai siswa mengacu pada kompetensi dasar		✓		
Interaktivitas					
2.	Media Pembelajaran dapat menarik minat baca siswa		✓		
3.	Media Pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam belajar		✓		
Kreatif dan Inovatif dalam Media Pembelajaran					
4.	Menjadikan pembelajaran menarik karena disajikan dengan gambaran yang menarik		✓		
5.	Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar berwarna		✓		
6.	Menjadikan pembelajaran mudah di pahami	✓			
Mudah Digunakan dalam Pembelajaran					
7.	Mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung pada teknologi elektronik	✓			
8.	Ukuran yang proporsional sehingga Media Pembelajaran dapat digunakan dimana saja	✓			

C. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Ahli Media


RIZQI ILYASA AGHANI

NIP. 19880302 201504 1002

- Detail:**
1. Lembar soal yang ini dirancang untuk mendukung informasi dan pengetahuan siswa tentang kualitas media pembelajaran *Question Stairs*.
 2. Lembar soal yang ini terdiri dari empat visual dan dua pertanyaan.
 3. Lembar soal yang ini dirancang untuk mendukung kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis media pembelajaran *Question Stairs* yang disajikan dalam bentuk gambar.

Kesimpulan:

1. Lembar soal yang ini dirancang untuk mendukung informasi dan pengetahuan siswa tentang kualitas media pembelajaran *Question Stairs*.
2. Lembar soal yang ini terdiri dari empat visual dan dua pertanyaan.
3. Lembar soal yang ini dirancang untuk mendukung kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis media pembelajaran *Question Stairs* yang disajikan dalam bentuk gambar.

Kriteria		Skala Penilaian			
No	Indikator	1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran				
2	Kualitas media pembelajaran				

A. Aspek Tampilan Visual

Kriteria		Skala Penilaian			
No	Indikator	1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran				
2	Kualitas media pembelajaran				
3	Kualitas media pembelajaran				
4	Kualitas media pembelajaran				
5	Kualitas media pembelajaran				
6	Kualitas media pembelajaran				
7	Kualitas media pembelajaran				
8	Kualitas media pembelajaran				
9	Kualitas media pembelajaran				
10	Kualitas media pembelajaran				

Lampiran 25. Penilaian Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
 Nama : Dio Berlyanasani
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Ahli Materi memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Setuju
 4 : Setuju
 3 : Ragu-ragu
 2 : Kurang Setuju
 1 : Sangat Kurang Setuju

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	✓				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		✓			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi	✓				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi		✓			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar		✓			
4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa	✓				
Kebenaran Konsep						
5.	Konsep yang dijabarkan benar		✓			

6.	Konseptelah sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
7.	Konsep sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓				
8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari		✓			
9.	Konsep mudah dipahami siswa		✓			
Keakuratan Materi						
10.	Aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata		✓			
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	✓				
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema	✓				
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa	✓				
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta	✓				
Penyampaian Materi secara Sistematis						
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit	✓				
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung		✓			
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi	✓				
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi	✓				
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema	✓				
Meningkatkan Kompetensi Siswa						
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa	✓				
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir secara tepat		✓			
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah		✓			
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya	✓				
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa	✓				

B. Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi	✓				
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar	✓				
3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
Penggunaan Peristilahan yang Tepat						
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan	✓				
5.	Menggunakan kalimat yang positif	✓				
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓				
Kesesuaian Bahasa						

7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penggunaan kognitif siswa	✓				
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berfikir logis siswa	✓				
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari	✓				

C. Aspek Penyajian

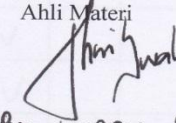
No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penyajian Materi Logistik dan Sistematis						
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual		✓			
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	✓				
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten		✓			
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa	✓				
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif	✓				
Melibatkan Siswa secara Aktif						
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa	✓				
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan	✓				
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri	✓				
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan						
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan materi	✓				
10.	Mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata	✓				
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran	✓				

D. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Ahli Materi


 Pr. Indam M

NIP. 196810141998022001

Lampiran 26. Lembar Penilaian Guru Perbankan Dasar

LEMBAR PENILAIAN GURU PERBANKAN DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
 Nama : Dio Berlyanasani
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 NIM : 14803241046

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu Guru tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek materi, bahasa dan penyajian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu Guru memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.

Keterangan:

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang Baik
 1 : Sangat Kurang Baik

Contoh:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi	✓				
2.	Kebenaran istilah dan konsep		✓			

Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi	✓				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi	✓				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
4.	Terdapat indikator ketercapaian siswa	✓				
Kebenaran Konsep						
5.	Konsep yang dijabarkan benar		✓			
6.	Konseptelah sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
7.	Konsep sudah sesuai dengan kemampuan siswa	✓				

8.	Konsep berhubungan dengan kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Konsep mudah dipahami siswa	✓				
Keakuratan Materi						
10.	Aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata	✓				
11.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			
12.	Materi disajikan sesuai dengan tema	✓				
13.	Materi disajikan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa	✓				
14.	Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan fakta	✓				
Penyampaian Materi secara Sistematis						
15.	Materi yang disajikan dari yang sederhana ke yang sulit	✓				
16.	Materi menekankan pada pengalaman langsung		✓			
17.	Materi yang disajikan mencerminkan keruntutan isi		✓			
18.	Materi yang disajikan mencerminkan keterkaitan isi		✓			
19.	Korelasi antar materi sudah sesuai dengan tema	✓				
Meningkatkan Kompetensi Siswa						
20.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan siswa	✓				
21.	Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir secara tepat	✓				
22.	Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah	✓				
23.	Melatih siswa untuk mengkomunikasikan kembali hasil pengamatannya	✓				
24.	Dapat menambah sikap tekun dan teliti siswa	✓				

B. Aspek Bahasa

D. Aspek Bahasa		Skala Penilaian				
No.	Indikator	5	4	3	2	1
		Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar				
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kedewasaan anak SMK kelas X Akuntansi	✓				
2.	Penulisan teks sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar	✓				
3.	Ejaan yang digunakan mudah dipahami siswa	✓				
Penggunaan Peristilahan yang Tepat						
4.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan	✓				
5.	Menggunakan kalimat yang positif	✓				
6.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓				
Kesesuaian Bahasa						
7.	Struktur kalimat sesuai dengan tingkat penggunaan kognitif siswa	✓				
8.	Bahasa mengembangkan kemampuan berfikir logis	✓				

	siswa					
9.	Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari	✓				

C. Aspek Penyajian


No.	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penyajian Materi Logistik dan Sistematis						
1.	Materi disajikan dengan logis dan dapat ditelaah secara konseptual	✓				
2.	Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	✓				
3.	Materi disajikan dengan alur berfikir deduktif/induktif secara konsisten		✓			
4.	Materi disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas siswa	✓				
5.	Materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif	✓				
Melibatkan Siswa secara Aktif						
6.	Ada upaya menarik minat baca siswa	✓				
7.	Memfasilitasi siswa untuk mengembangkan pengetahuan	✓				
8.	Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri	✓				
Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan Kebermanaknaan						
9.	Mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan materi	✓				
10.	Mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata	✓				
11.	Mempermudah pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran	✓				

D. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

.....

Yogyakarta, Januari 2018

Guru Perbankan Dasar


 Fatmi Martuti H.
 NIP. -

Lampiran 27. Angket Motivasi Siswa Sebelum Menggunakan Media

ANGKET MOTIVASI BELAJAR PERBANKAN DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
 Nama : Dio Berlyanasani
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 NIM : 14803241046
 Identitas Siswa :
 Nama : Adella Eko
 Kelas : AK 3

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran *Question Stairs*
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan melingkari salah satu jawaban yang telah disediakan pada kolom.

Keterangan:

- I. SL : Selalu
 SR : Sering
 R : Ragi-rahgu
 KK : Kadang-kadang
 TP : Tidak Pernah
- II. SS : Sangat Setuju
 R : Ragi-ragu
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
5. Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Pernyataan		Pilihan Jawaban			
1.	Saya selalu berusaha agar nilai Perbankan Dasar saya baik.	SL	<input checked="" type="radio"/> SR	R	KK	TP
2.	Saya merasa puas apabila dapat menyelesaikan tugas Perbankan Dasar	SS	<input checked="" type="radio"/> S	R	TS	STS
3.	Saya tidak kecewa jika nilai Perbankan saya kurang baik	SS	S	R	<input checked="" type="radio"/> TS	STS
4.	Apabila saya gagal dalam ulangan, saya akan	SL	SR	R	<input checked="" type="radio"/> KK	TP

	memperbaiki di ulangan berikutnya					
5.	Saya menyimak materi yang disampaikan Guru saat kegiatan pembelajaran	SL	SR	R	KK	TP
6.	Saya merasa butuh untuk mempelajari materi perbankan dasar	SS	S	R	TS	STS
7.	Saya merasa bahwa Perbankan Dasar tidak menarik untuk dipelajari	SS	S	R	TS	STS
8.	Saya merasa bahwa Perbankan Dasar sangat bermanfaat untuk dipelajari	SS	S	R	TS	STS
9.	Saya merasa tertarik dengan materi Perbankan Dasar yang disampaikan oleh Guru	SL	SR	R	KK	TP
10.	Pengantar pada awal pembelajaran Perbankan Dasar yang disampaikan oleh guru sebelum mengajar sangat menarik minat saya untuk belajar	SS	S	R	TS	STS
11.	Kegiatan yang ada dalam pembelajaran Perbankan Dasar sangat tidak menarik untuk dilakukan	SS	S	R	TS	STS
12.	Saya merasa bahwa materi pembelajaran Perbankan Dasar sangat mudah untuk di Pahami	SL	SR	R	KK	TP
13.	Saya merasa senang dengan metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP
14.	Terdapat contoh kasus/ilustrasi yang memudahkan saya memahami materi Perbankan Dasar	SS	S	R	TS	STS
15.	Pembelajaran Perbankan Dasar sangat abstrak sehingga saya sulit bagi saya untuk mempertahankan fokus dan perhatian saya	SS	S	R	TS	STS
16.	Saya merasa metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran sangat membosankan	SL	SR	R	KK	TP
17.	Bagi saya, menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil merupakan hal yang penting	SS	S	R	TS	STS
18.	Saya tidak begitu memikirkan untuk berhasil dalam pembelajaran	SL	SR	R	KK	TP
19.	Saya merasa sangat senang setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP
20.	Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	SL	SR	R	KK	TP

Lampiran 28. Angket Motivasi Siswa Setelah Menggunakan Media

LEMBAR PENILAIAN SISWA																																					
Judul Penelitian		: Pengembangan <i>Question Stairs</i> sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta																																			
Peneliti		: Dio Berlyanasani																																			
Nama		: Pendidikan Akuntansi																																			
Jurusan		: 14803241046																																			
NIM		:																																			
Identitas Siswa		:																																			
Nama		: Adela Eto																																			
Kelas		: AK 3																																			
<p>Petunjuk:</p> <p>1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran <i>Question Stairs</i></p> <p>2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini</p> <p>3. Subugangan dengan hal tersebut, dimohon, Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian.</p>																																					
<p>Keterangan:</p> <p>5 : Sangat Baik</p> <p>4 : Baik</p> <p>3 : Cukup</p> <p>2 : Kurang Baik</p> <p>1 : Sangat Kurang Baik</p>																																					
Contoh:																																					
No.	Indikator	Skala Penilaian																																			
		5	4	3	2	1																															
1.	Kesesuaian Materi	✓																																			
2.	Kebenaran istilah dan konsep																																				
<p>1. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.</p> <p>2. Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.</p>																																					
<p>A. Aspek Materi</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Indikator</th> <th colspan="5">Skala Penilaian</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>5</th> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Kesesuaian Materi dengan SK dan KD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Kebenaran Konsep</p>										No.	Indikator	Skala Penilaian							5	4	3	2	1	1.	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD						1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi			✓		
No.	Indikator	Skala Penilaian																																			
		5	4	3	2	1																															
1.	Kesesuaian Materi dengan SK dan KD																																				
1.	Terdapat SK dan KD yang akan dijabarkan dalam materi			✓																																	

D. Aspek rampilan visual		Skala Penilaian					
No	Indikator	5	4	3	2	1	
Kelas Sampil dan Cover							
12.	Ilustrasi cover pada media menggambarkan isi dalam materi				✓		
Kejelasan Media Gambar							
13.	Gambar yang digunakan jelas	✓					
Kesesuaian Format							
14.	Ukuran gambar dan soal pada media sudah seimbang untuk memudahkan pemahaman materi dalam belajar		✓				
Kesimbangan Garis, Bentuk, Ruanan dan Tulisan							

F. Kritik dan Saran secara Keseluruhan Mengenai Media Pembelajaran *Question Stairs*.

Lampiran 29. Penilaian Siswa terhadap Media

ANGKET MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERBANKAN DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN QUESTION STAIRS

Judul Penelitian : Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta

Peneliti :
Nama : Dio Berlyanasani
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
NIM : 14803241046
Identitas Siswa :
Nama : Adelia Eka
Kelas : AK 3

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran *Question Stairs*
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dengan melingkari salah satu jawaban yang telah disediakan pada kolom.

Keterangan:

- I. SL : Selalu
SR : Sering
R : Ragu-ragu
KK : Kadang-kadang
TP : Tidak Pernah
II. SS : Sangat Setuju
S : Setuju
R : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
5. Atas bantuan dan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SI	SR	KK	TP
1.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Question Stairs</i> , Saya selalu berusaha agar nilai Perbankan Dasar saya baik	SI	R	KK	TP
2.	Setelah menggunakan media pembelajaran	SS	R	TS	STS

	Question Stairs, Saya merasa puas setelah dapat menyelesaikan tugas Perbankan Dasar					
3.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya tidak kecewa jika nilai Perbankan saya jelek	SS	S	R	TS	STS
4.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Apabila saya gagal dalam ulangan, saya akan memperbaiki di ulangan berikutnya	SL	(SR)	R	KK	TP
5.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya selalu menyimak materi yang disampaikan Guru saat kegiatan pembelajaran	SL	(SF)	R	KK	TP
6.	Saya merasa butuh untuk mempelajari materi perbankan dasar	(SS)	S	R	TS	STS
7.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa bahwa Perbankan Dasar tidak menarik untuk dipelajari	SS	S	R	(TS)	STS
8.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa bahwa Perbankan Dasar sangat bermanfaat untuk dipelajari	(SS)	S	R	TS	STS
9.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa tertarik dengan materi Perbankan Dasar yang disampaikan oleh Guru	(SL)	SR	R	KK	TP
10.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Pengantar pada awal pembelajaran Perbankan Dasar yang disampaikan oleh guru sebelum mengajar sangat menarik minat saya untuk belajar	SS	(S)	R	TS	STS
11.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Kegiatan-kegiatan yang ada dalam pembelajaran Perbankan Dasar sangat tidak menarik untuk dilakukan	SS	S	R	(TS)	STS
12.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa bahwa materi pembelajaran Perbankan Dasar sangat mudah untuk di Pahami	SL	SR	(R)	KK	TP
13.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa senang dengan metode yang digunakan Guru dalam	SL	SR	(R)	KK	TP

	14.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Terdapat contoh kasus/ilustrasi yang memudahkan saya memahami materi Perbankan Dasar	SS	S	(R)	TS	STS
	15.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Pembelajaran Perbankan Dasar sangat abstrak sehingga saya sulit bagi saya untuk mempertahankan fokus dan perhatian saya	SS	S	R	(TS)	STS
	16.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa metode yang digunakan Guru dalam pembelajaran sangat membosankan	SL	SR	(R)	KK	TP
	17.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Bagi saya, menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil merupakan hal yang penting	SS	S	(R)	TS	STS
	18.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya tidak begitu memikirkan untuk berhasil dalam pembelajaran	SL	SR	R	(KK)	TP
	19.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa senang setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	(SL)	SR	R	KK	TP
	20.	Setelah menggunakan media pembelajaran Question Stairs, Saya merasa puas dengan hasil yang saya dapatkan setelah mempelajari materi Perbankan Dasar	(SL)	SR	R	KK	TP

Lampiran 30. Surat Tanda Terima Media

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk media pembelajaran berupa media Question Stairs untuk mata pelajaran perbankan dasar. Produk media pembelajaran merupakan hasil dari penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Question Stairs sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Komoetensi kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta”. Produk media pembelajaran Question Stairs diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMK YPKK 1 Yogyakarta khususnya Kelas X Akuntansi.

Nama : Dio Berlyanasani


NIM : 14803241046

Prodi : Pendidikan Akuntansi


Demikian surat tanda terima ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan semestinya.

Sleman, 1 Febuari 2018

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran


(Dra Suwarni)

Mahasiswa


Dio Berlyanasani

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk Media Pembelajaran Question Stairs untuk Mata Pelajaran Perbankan Dasar. Produk Media Pembelajaran merupakan hasil dari penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “ Pengembangan Question Stairs sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta”. Produk ini diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan khususnya kelas X Akuntansi. Adapun pembuat media pembelajaran ini yaitu:

Nama : Dio Berlyanasani

NIM : 14803241046

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Demikian surat tanda terima ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan semestinya.


Yogyakarta, 12 April 2018

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran


(Hamdan S.Pd)

Mahasiswa


(Dio Berlyanasani)

SURAT TANDA TERIMA

Telah diterima produk media pembelajaran berupa media Question Stairs untuk mata pelajaran perbankan dasar. Produk media pembelajaran merupakan hasil dari penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Question Stairs sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta”. Media pembelajaran Question Stairs diharapkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMK YPKK 2 Sleman, khususnya bagi Kelas X Akuntansi.

Nama : Dio Berlyanasani

NIM : 14803241046

Prodi : Pendidikan Akuntansi


Demikian surat tanda terima ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat digunakan semestinya.

Sleman, 10 Febuari 2018


Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran


Fatmi Martuti H.

Mahasiswa


Dio Berlyanasani

Lampiran 31. Surat Izin Penelitian



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

Yogyakarta, 23 Januari 2018

Kepada Yth. :
Kepala Dinas Pendidikan,
Pemuda, dan Olahraga
Daerah Istimewa Yogyakarta

di
YOGYAKARTA

Nomor : 074/0832/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :
Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 180/UN34.15/LT/2018
Tanggal : 17 Januari 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 Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul proposal: **"PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA "** kepada:

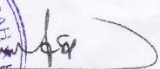
Nama : DIO BERLYANASANI
NIM : 14803241046
No. HP/Identitas : 085743436406/3371024309950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi
Fakultas/PT : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMKYPKK I Yogyakarta, SMK YPKK 2 Sleman, DIY
Waktu Penelitian : 29 Januari 2018 s.d. 28 Februari 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 Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.
Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 196010361992031004





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

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

Nomor : 190/UN34.18/LT/2018

17 Januari 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Ijin Penelitian

Yth . SMK YPKK 2 SLEMAN

Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55511

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

Nama	:	Dio Berlyanasani
NIM	:	14803241046
Program Studi	:	Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir	:	PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA
Tujuan	:	Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian	:	Kamis - Rabu, 1 Februari - 10 Januari 2018

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan I

Tembusan :

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

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



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjapro.go.id, email : dikpora@jogjapro.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 25 Januari 2018

Nomor : Kepada Yth.
Lamp : - Kepala SMK YPKK 1 Yogyakarta -
Hal : Rekomendasi Penelitian Kepala SMK YPKK 2 Sleman

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/0832/Kesbangpol/2017 tanggal 23 Januari 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Dio Berlyanasani
NIM : 14803241046
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA
Lokasi : SMK YPKK 1 Yogyakarta dan SMK YPKK 2 Sleman
Waktu : 29 Januari 2018 s.d 28 Februari 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 19680530-198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dinas Dikpora DIY

Lampiran 32. Surat Keterangan Penelitian

 YAYASAN PENDIDIKAN KEJURUAN DAN KETRAMPILAN
SMK YPKK 2 SLEMAN
BIDANG KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM KEAHLIAN: 1. AKUNTANSI KEUANGAN 2. BISNIS DAN PEMASARAN
KOMPETENSI KEAHLIAN: 1. AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA, 2. BISNIS DARING DAN PEMASARAN
TERAKREDITASI : A
Alamat : Jalan Pemuda, Wadas Tridadi Sleman Sleman DIY Telepon. (0274) 868394, Kode Pos 55511
Email: smkypkksleman2@gmail.com Website : www.smkypkk2sleman.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 068/1/II/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP	: -
Pangkat/Golongan	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah SMK YPKK 2 Sleman

Menerangkan bahwa nama tersebut di bawah :

Nama	: DIO BERLYANASANI
NIM	: 14803241046
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Fakultas	: Ekonomi
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian di *SMK YPKK 2 Slemani tanggal 10 Februari 2018*, guna memenuhi Tugas Akhir Skripsi dengan judul *"PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA"*

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, kemudian kepada yang berkepentingan harap menjadi periksa adanya.

Sleman, 12 Februari 2018
Kepala Sekolah

Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP.





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 " B " nomor : 10.02/BAP-SM/TU/XI/2017

Alamat : Jl. Sayangan 05, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping 55294, Telp/Fax. (0274) 798806, HP/SMS : 081578103981

SURAT KETERANGAN

Nomor : 764 /18.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. RUBIYATI, M.Pd
NIP : 19590424 198903 2 006
Jabatan : Kepala SMK YPKK 1 Sleman
Alamat : Jl. Sayangan 05, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping,
Sleman, Yogyakarta 55294.

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA (UNY) dengan data sebagai berikut :

Nama : DIO BERLYANASANI
NIM : 14803241046
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi –S1
Fakultas : Ekonomi

Benar-benar telah melaksanakan tugas Penelitian di SMK YPKK 1 Sleman- Gamping, dengan judul Tugas Akhir " PENGEMBANGAN QUESTION STAIRS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA." Pada tanggal 1 Februari 2018.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gamping, 2 Februari 2018.



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

CC : ket-Mhs/d/kepegawaian/2014

Lampiran 33. Dokumentasi



Gambar 1. Observasi



Gambar 2. Wawancara Guru dan Siswa



Gambar 3. Penelitian di SMK YPKK 2 Sleman



Gambar 4. Penyerahan Media Kepada Guru Mata Pelajaran

