

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK
SISWA KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK
NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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



Oleh:

ANIS MAHMUDAH
15803241052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN
Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK
SISWA KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK
NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI



Dosen Pembimbing


Adeng Pustikaningsih, M.Si.
NIP. 19750825 200912 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK
SISWA KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK
NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019**

yang disusun oleh:

ANIS MAHMUDAH
15803241052

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 April 2019 dan
dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Isroah, M.Si.	Ketua Penguji		07-05-2019
Adeng Pustikaningsih, M.Si.	Sekretaris Penguji		08-05-2019
Arief Zuliyanto Susilo, M.Sc.	Penguji Utama		03-05-2019

Yogyakarta, 10 Mei 2019
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Mahmudah

NIM : 15803241052

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA
MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN
LEMBAGA SMK NEGERI 1 TEMPEL TAHUN
AJARAN 2018/2019

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

Yogyakarta, 11 April 2019
Peneliti,



Anis Mahmudah
NIM. 15803241052

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda, jangan pernah menyerah dan lakukan yang terbaik”

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SwT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

Orang tua tercinta Bapak Bambang Ngalimi dan Ibu Wartinah yang telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, doa, nasihat dan motivasi yang selalu diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih telah merawat dan mendidik saya sampai saat ini bisa melangkah sejauh ini, semoga masih diberikan kesempatan oleh Allah SwT untuk menggapai impian dan membahagiakan Bapak dan Ibu.

Skripsi ini saya bingkiskan kepada:

Adik saya (Iva Nur Istiqomah) yang sudah menjadi penghibur. Terima kasih kepada Abda, Anggita, Zulfa, Fitri, saudara-saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih sudah selalu memberikan semangat, dukungan dan mendengarkan keluh kesah saya.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK
SISWA KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK
NEGERI 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Oleh:
ANIS MAHMUDAH
15803241052**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran; (3) mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinilai kelayakannya oleh 1 ahli materi (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), 1 ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK Negeri 1 Tempel). Tahap implementasi melalui dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil (9 siswa) dan Uji Coba Lapangan (30 siswa).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan melalui lima tahapan yaitu (a) Analisis (*Analysis*), b) Desain (*Design*), c) Pengembangan (*Development*) d) Implementasi (*Implementation*) dan e) Evaluasi (*Evaluation*); (2) tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 4,53 yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata 4,48 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata 4,60 yang termasuk dalam kategori sangat layak; (3) Penilaian siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Lectora Inspire*, ADDIE

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
LECTORA INSPIRE IN ADJUSTMENT JOURNAL MATERIALS FOR
STUDENTS IN CLASS X ACCOUNTING AND FINANCIAL INSTITUTIONS
SMK N 1 TEMPEL ACADEMIC YEAR 2018/2109**

By:
ANIS MAHMUDAH
15803241052

ABSTRACT

This research aims to: (1) develop Interactive Learning Media Based on Lectora Inspire in the material of Adjusting Journal for Class X of Accounting and Finance Institution SMK Negeri 1 Tempel; (2) determine the feasibility of Lectora Inspire-based interactive learning media based on validation /assessment from material experts, media experts and accounting learning practitioners; (3) determine the assessment of students to interactive learning media based on Lectora Inspire.

Research and development with the ADDIE development model. In the Development stage, Lectora Inspire-based interactive learning media was assessed for its feasibility by 1 material expert (Lecturer of Accounting Education FE UNY), 1 media expert (Lecturer of Accounting Education FE UNY) and 1 accounting learning practitioner (SMK Negeri 1 Tempel accounting teacher). The implementation phase through two stages, namely small group trials (9 students) and field research (30 students).

The results showed that (1) Lectora Inspire Based Learning Media was developed through four stages, they were (a) Analysis, b) Design, c) Development and d) Implementation, e) Evaluation; (2) the level of feasibility of Lectora Inspire-based interactive learning media based on the assessment of material experts gave 4.53 average score which is included very feasible category, media experts gave 4.48 average score which is included very feasible category, and accounting learning practitioners gave 4.60 average score which is included in the very feasible category; (3) Assessment of class X Accounting and Finance Institutions 1 SMK Negeri 1 Tempel gave 4.24 average score which is included very feasible category. Based on the results of these research, interactive learning media based on Lectora Inspire developed was very feasible to use as for accounting learning media.

Keywords: Interactive Learning Media, Lectora Inspire, ADDIE

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

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

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Adeng Pustikaningsih, M.Si., Dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan skripsi.
5. Arief Zuliyanto Susilo, S.E., M.Sc., Dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi.

6. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., dan Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA., yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.
 7. Dra. Sukanti, M.Pd., Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
 8. Sri Winarsih, M.Pd., Kepala SMK Negeri 1 Tempel yang telah memberikan izin penelitian di SMK Negeri 1 Tempel.
 9. Sumiyati, S.Pd., MM., Guru mata pelajaran Akuntansi Dasar yang telah membimbing dan membantu dalam pengambilan data penelitian di SMK Negeri 1 Tempel.
 10. Siswa-siswi kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 dan 3 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan sebagai responden dalam penelitian.
 11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam penyusunan skripsi.
- Saran dan ktirik yang membangun untuk skripsi ini akan diterima dengan senang hati. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 April 2019



Anis Mahmudah
15803241052

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
H. Asumsi Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Pembelajaran Akuntansi.....	15
2. Jurnal Penyesuaian	17
3. Media Pembelajaran.....	18
4. Media Pembelajaran Interaktif.....	31
5. Model dan Pengembangan Media Pembelajaran	34
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berfikir.....	46
D. Paradigma Penelitian.....	48

E. Pertanyaan Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Jenis Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Subjek dan Objek Penelitian	51
D. Prosedur Pengembangan	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
F. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi Penelitian	61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	61
2. Deskripsi Subjek Penelitian	61
3. Waktu Penelitian	61
B. Hasil Penelitian	62
1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	62
2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	86
3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	90
C. Pembahasan.....	91
1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	92
2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	95
3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	96
D. Keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel.	halaman
1. Aspek Penilaian untuk Ahli Materi.....	29
2. Aspek Penilaian untuk Ahli Media	29
3. Aspek Penilaian untuk Praktisi Pembelajaran (Guru).....	30
4. Aspek Penilaian untuk Siswa	30
5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	57
6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	57
7. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	58
8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Siswa.....	58
9. Kriteria Penskoran.....	59
10. Pedoman Konversi Nilai	60
11. Daftar Subjek Penelitian	61
12. Daftar Pelaksanaan Penelitian.....	61
13. Desain Media Pembelajaran.....	64
14. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	69
15. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	71
16. Hasil Validasi Praktisi pembelajaran	77
17. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	80
18. Hasil Penilaian Siswa Kelas X AKL 1	82
19. Perbandingan Kelayakan Tahapan Uji Coba	84
20. Kelayakan Media dalam Setiap Tahapan	85
21. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Materi	86
22. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	87
23. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi pembelajaran	88
24. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar.	halaman
1. Desain Pengembangan Model ADDIE	35
2. Paradigma Penelitian.....	48
3. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	51
4. Bagan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i>	62
5. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	70
6. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	72
7. Halaman Awal Sebelum Revisi	73
8. Halaman Awal Setelah Revisi.....	73
9. Halaman Menu Sebelum Revisi.....	73
10. Halaman Menu Setelah Revisi	74
11. Tulisan Sebelum Revisi.....	74
12. Tulisan Setelah Revisi.....	74
13. Ukuran Font Sebelum Revisi	75
14. Ukuran Font Setelah Revisi	75
15. Materi Sebelum Revisi	75
16. Materi Setelah Revisi	76
17. Tulisan Sebelum Revisi.....	76
18. Tulisan Setelah Revisi.....	76
19. Diagram Batang Validasi Praktisi pembelajaran	78
20. Halaman Kunci Jawaban.....	79
21. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.	halaman
1. Silabus Akuntansi Dasar	105
2. Storyboard	122
3. Materi, Soal dan Kunci Jawaban.....	132
4. Instrumen Validasi Ahli Materi	156
5. Instrumen Validasi Ahli Media.....	159
6. Instrumen Validasi Ahli Praktisi pembelajaran	163
7. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	166
8. Instrumen Penilaian Uji Coba Lapangan	169
9. Hasil Validasi Ahli Materi	172
10. Hasil Validasi Ahli Media.....	176
11. Hasil Validasi Praktisi pembelajaran	180
12. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	184
13. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	187
14. Daftar Hadir Uji Coba Lapangan	190
15. Produk Akhir Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire	191
16. Dokumentasi Penelitian	194
17. Surat Permohonan Validasi Ahli.....	196
18. Surat Izin Penelitian	198
19. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 yang digagas oleh Profesor Klaus Schwab menjadi tantangan bagi semua kalangan. Berbagai lembaga dan industri mengalami disruptif teknologi yang begitu cepat. Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan memiliki pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya yaitu dibidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan manusia supaya dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut dapat ditinjau dalam Undang-Undang No 20. Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Peningkatan mutu pendidikan dikatakan berhasil jika kualitas pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai dan berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Tidak terkecuali, pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang harus terus meningkatkan kemampuan daya saing sumber daya manusia. Dalam menghadapi revolusi industri 4.0, SMK harus mampu berkembang dan mampu menyelenggarakan pendidikan berbasis kompetensi supaya mampu menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai bidang yang ditekuni. Pendidikan di era 4.0 harus bisa memanfaatkan

teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa memberikan solusi bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara *continue*. Guru sebagai tiang utama dalam pendidikan harus bisa mengikuti era industri 4.0 dengan cara memperdalam kompetensi. Siswa yang dihadapi saat ini merupakan siswa generasi *millenial* yang lahir pada zaman era digital. Mereka sudah tidak asing lagi dengan berbagai teknologi yang semakin berkembang pesat. Hal ini memberikan tantangan bagi guru. Guru terus belajar meningkatkan kompetensi untuk menghadapi siswa generasi *millenial*. Pernyataan Jack Ma (CEO Alibaba Group) dalam *World Economic Forum 2018* menyatakan bahwa pendidikan pada abad ini mempunyai tantangan besar (liputan6.com). Jika guru tidak bisa mengikuti perkembangan dan tidak mengubah cara mendidik dan belajar mengajar, maka 30 tahun mendatang akan mengalami kesulitan. Guru era 4.0 harus memiliki kompetensi tentang teknologi informasi. Teknologi dapat membantu guru untuk mengelola materi lebih efisien dan fokus sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif.

Proses pembelajaran berlangsung karena adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi antara keduanya akan dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya pemahaman peserta didik, bahan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran dan fasilitas yang tersedia di lembaga sekolah. Guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Seorang pendidik harus mengetahui cara terbaik untuk menyampaikan informasi yang berupa pengetahuan kepada peserta didik. Guru diharapkan mampu mendesain proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga pesan pengetahuan

yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat tersampaikan dengan tepat. Namun, pembelajaran yang dilaksanakan di Indonesia ternyata masih ada beberapa masalah. “Permasalahan pembelajaran di Indonesia terjadi karena beberapa faktor yaitu pendekatan dalam pembelajaran, faktor perubahan kurikulum dan faktor kompetensi guru” (Afifah N, 2015:43). Guru masih 60% terfokus menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Perubahan kurikulum yang diterapkan di Indonesia membuat guru dituntut bisa mengikuti setiap kurikulum yang berlaku. Dalam era industri 4.0, peningkatan kompetensi guru diperlukan. Guru harus bisa menguasai IT untuk terus mengembangkan proses pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan membantu menumbuhkan motivasi dan mengatasi kesulitan belajar siswa. Hal ini diungkapkan dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Kartika Bunga N.N (2018: 8) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terdapat perbedaan motivasi belajar antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata 6,00 dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata 1,90. Kyong-Jee Kim (2011: 1) mengemukakan bahwa dari 368 pelajar yang disurvei, prediktor terbaik dari peningkatan motivasi selama proses pembelajaran adalah penggunaan media *e-learning* dalam pembelajaran awal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut,

maka penggunaan media dalam proses pembelajaran diyakini dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Pembuatan media pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan variatif. Jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual, multimedia dan sebagainya. Arif S. Sadiman. dkk (2014: 17), “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka salah satu fungsi adanya media pembelajaran adalah bisa membantu meningkatkan gairah belajar siswa dan mengatasi kesulitan belajar. Media pembelajaran yang interaktif akan membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran yang monoton akan memberikan rasa bosan kepada siswa. Hal ini menjadi tantangan besar bagi guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah ada menjadi alternatif penunjang dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Fasilitas atau sarana prasarana sekolah diwujudkan dengan adanya ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium komputer, peralatan praktik, media pembelajaran dan sebagainya. Berdasarkan fasilitas yang sudah ada di

sekolah, media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan berbasis komputer.

“Media berbasis komputer adalah penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa sehingga siswa mampu memberikan umpan balik. Media berbasis komputer bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan” (Arsyad, 2017: 150). Kelebihan media berbasis komputer antara lain 1) media berbantuan komputer dapat merangsang siswa untuk lebih aktif mengerjakan sesuatu seperti latihan, simulasi karena adanya gambar, animasi, musik dsb, 2) siswa dapat mengendalikan pembelajaran secara mandiri sesuai dengan tingkat penguasaannya, 3) dapat merekam aktivitas siswa selama penggunaan media berbasis komputer. Media interaktif dapat memberikan bantuan kepada guru dalam penyampaian materi, evaluasi serta umpan balik dari siswa. Pembuatan media dengan konten berbasis komputer harus sesuai dengan kurikulum dan mengikuti pedoman yang ditetapkan. Guru harus menemukan formulasi khusus terhadap pembelajaran dan materi yang akan disampaikan bisa dengan mudah diakses oleh siswa dengan menggunakan berbagai perangkat.

Irina&Livi (2011: 1-2) yang berjudul *Lectora a Complete E-Learning Solution* memberikan pendapat bahwa *Lectora Inspire* menjadi salah satu solusi pembuatan media pembelajaran interaktif lengkap untuk pendidikan dengan sumber daya bawaan pengembangan yang cepat. *Lectora* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh *Trivians Corporation*. Software ini dapat menampilkan gambar, musik dan

berbagai template unik. *Lectora Inspire* juga menyajikan variasi evaluasi yang berupa tes sederhana diantaranya pilihan ganda, benar salah dan pertanyaan menjodohkan. Produk akhir dari media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini adalah berbentuk *Single File Executable* dengan file extension *.exe* yang mempermudah penggunaan tanpa harus menginstall software *Lectora Inspire*. Railean Elena (2013: 68-73) dalam *International Journal of Komputer Science Research and Application* mengemukakan keunggulan *Lectora Inspire* dibandingkan dengan software pengembang media pembelajaran lainnya adalah software ini dibuat dengan konten *flash* terkemuka, tangkapan layar, perekaman, alat otorisasi yang kuat sehingga memungkinkan untuk membuat video dan konten *flash* dengan cepat. *Lectora Inspire* mempunyai berbagai template yang bisa mempermudah guru untuk mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dan menarik perhatian siswa, lingkungan belajar menjadi lebih kondusif, santai dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan bisa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). SMK Negeri 1 Tempel merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Kabupaten Sleman, DIY. SMK Negeri 1 Tempel terletak di Jalan Magelang Km 17, Yogyakarta. SMK Negeri 1 Tempel memiliki 5

program keahlian di bidang Bisnis dan Manajemen. Bidang keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Tempel yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTP), Bisnis dan Daring Pemasaran (BDP), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Teknik Logistik (TL).

Mata pelajaran akuntansi dasar merupakan mata pelajaran yang wajib tempuh dan tuntas untuk satuan pendidikan SMK Kelas X Semester 1 dan 2. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran akuntansi dasar semester 2 adalah materi jurnal penyesuaian. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi dasar Ibu Sumiyati pada bulan Januari 2019, beliau mengatakan bahwa materi jurnal penyesuaian merupakan materi yang dirasa sulit, sehingga guru harus menjelaskan berulang-ulang untuk dapat memberikan pemahaman kepada siswa. Materi jurnal penyesuaian akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila guru menggunakan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi tersebut.

Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan saat observasi awal pada tanggal 11 Januari 2019 di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019, ditemukan masalah pada metode mengajar guru di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1. Guru masih dominan menggunakan media tradisional papan tulis, handout dan lembar kerja siswa pada saat proses pembelajaran. Penggunaan metode mengajar tersebut membuat respon siswa kurang maksimal. Siswa bagian belakang tidak memperhatikan penjelasan guru dan

malah asik mengobrol dengan teman sebangku. Mereka terlihat kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas di sekolah juga kurang maksimal. Guru masih menggunakan metode konvensional padahal dalam ruangan tersebut sudah tersedia LCD Proyektor. Berdasarkan wawancara dengan guru, dalam pembelajaran guru sering menggunakan *power point*, media papan tulis, buku teks, lembar kerja siswa dan belum menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini dikarenakan terlalu banyaknya beban administrasi guru sehingga mereka tidak mempunyai waktu lagi untuk mengembangkan metode/media pembelajaran yang kreatif. Selain permasalahan tersebut, ditemukan permasalahan belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru yaitu pada materi jurnal penyesuaian.

Presentasi *power point* yang digunakan belum maksimal dikembangkan untuk menghasilkan tampilan presentasi yang menarik. Proses untuk membuat tampilan *power point* sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa sangat rumit. Untuk itu menjadi kendala bagi guru yang kurang menguasai teknologi sehingga hanya membuat tampilan presentasi *power point* apa adanya. Software pengembangan *Lectora Inspire* menjadi salah satu alternatif software untuk membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, *Lectora* merupakan software yang dapat digunakan non programmer untuk mengembangkannya secara kreatif. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* merupakan salah satu media berbasis komputer. Media pembelajaran ini memuat materi dan evaluasi mandiri yang bisa

digunakan oleh siswa secara mandiri. Soal yang dirancang dalam media ini adalah soal pilihan ganda dan soal benar salah. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini dilengkapi dengan gambar, karakter, *background* dan musik yang bisa menarik siswa dan menciptakan pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk SMK Negeri 1 Tempel khususnya pada materi jurnal penyesuaian. Media pembelajaran ini dapat disusun dengan mudah dan memanfaatkan fasilitas komputer yang sudah ada di sekolah. Pembuatan media yang mudah dan desain sesuai dengan keinginan pengembang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019”. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat membantu guru untuk penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Penggunaan fasilitas sekolah belum optimal. Guru belum memaksimalkan penggunaan fasilitas LCD yang ada dalam ruang kelas.
2. Guru masih menggunakan metode mengajar yang monoton sehingga respon siswa terhadap pembelajaran belum maksimal.
3. Beban administrasi guru yang terlalu banyak sehingga waktu untuk mengembangkan metode/media pembelajaran kurang maksimal.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas pada penggunaan tampilan presentasi dengan *power point* sederhana dan belum variatif.
5. Belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran khususnya pada materi jurnal penyesuaian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini lebih terfokus. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel. Penilaian kelayakan media oleh Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi

Pembelajaran, sedangkan uji coba dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan untuk mendapatkan penilaian kelayakan media oleh siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran (guru)?
3. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian dari siswa?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel.
2. Menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran (guru).
3. Mengetahui penilaian kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian siswa.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk menambah wawasan dan pengalaman serta dapat dijadikan bekal dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dimasa yang akan datang ketika menjadi pendidik.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam hal memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* ini dapat digunakan sebagai media belajar mandiri selain buku paket, modul dan lembar kerja siswa serta diharapkan mampu mengatasi kesulitan belajar dan menambah semangat belajar.

c. Bagi Guru

Memberikan referensi kepada guru terkait media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran di kelas.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berupa modul interaktif yang berisi materi dan soal evaluasi tentang materi jurnal penyesuaian.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan mampu membuat peserta didik lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih aktif.
3. Produk akhir dari media ini adalah berbentuk *Single File Executable* (.exe) yang bisa digunakan tanpa menginstall software *Lectora Inspire* di komputer atau laptop pengguna.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas maupun di dalam kelas secara mandiri oleh siswa.
2. Validator penilai kelayakan memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi jurnal penyesuaian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Dua hal yang memiliki hubungan sangat erat yaitu antara belajar dan pembelajaran. Belajar dilakukan oleh setiap orang sejak lahir sampai dengan meninggal dunia. Dimiyati dan Mudjiono (2015: 37) “belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari yang dihayati dan dialami oleh orang yang sedang belajar”. Belajar akan lebih baik apabila subjek belajar mengalami atau melakukannya, sehingga tidak bersifat verbalistik. Sanjaya (2013: 110) “belajar adalah proses terus menerus yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas”. Belajar dilakukan sepanjang kehidupan manusia yang akan selalu dihadapkan pada berbagai permasalahan. Oemar Hamalik (2011: 27) “belajar merupakan suatu proses bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terus menerus untuk mencapai perubahan tingkah laku seseorang melalui berbagai kegiatan yang dilakukan seseorang sehingga memperoleh pengalaman langsung dan tidak langsung. “Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta bagaimana belajar

memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap” (Dimiyati dan Mudjiono, 2015). Oemar Hamalik (2011: 54) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri”. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang terjadi dua arah antara guru dan siswa saling mempengaruhi agar tercapai tujuan pembelajaran dan perubahan tingkah laku lebih baik.

b. Pembelajaran Akuntansi

Jusuf (2011: 4) mengemukakan “akuntansi adalah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, memproses data laporan dan mengkomunikasikan hasil kepada pembuat keputusan”. Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 10)

Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu kesatuan.

Carl S. Warren dkk (2009: 9) menjelaskan pengertian “akuntansi adalah sistem informasi yang menyediakan laporan untuk para pemangku kepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi perusahaan”. Berdasarkan pengertian akuntansi dari para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian akuntansi adalah sistem informasi yang mempunyai kegiatan memproses data keuangan menjadi laporan

keuangan sehingga dapat digunakan untuk pengambilan keputusan para pemakainya. Sedangkan pembelajaran akuntansi adalah proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah antara guru dan siswa untuk mempelajari dan menyampaikan ilmu pengetahuan tentang akuntansi. Pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel sesuai dengan Kurikulum 2013 namun tetap disesuaikan dengan kondisi di SMK Negeri 1 Tempel.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK

Pembelajaran akuntansi selalu mengalami perkembangan signifikan. Salah satu ujian dari akuntansi untuk menghasilkan informasi berupa data keuangan perusahaan yang akan digunakan oleh pihak-pihak yang berwenang. Pembelajaran akuntansi adalah proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah antara guru dan siswa untuk mempelajari dan menyampaikan ilmu pengetahuan tentang akuntansi. Tujuan pembelajaran akuntansi antara lain memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kegiatan akuntansi di perusahaan yang diharapkan mampu memberikan bekal kepada siswa untuk diterapkan dalam kegiatan di lapangan. Jurnal penyesuaian merupakan salah satu sub kompetensi dasar yang ada dalam akuntansi.

2. Jurnal Penyesuaian

Suwardjono (2014: 161) “jurnal penyesuaian adalah pencatatan atau pengakuan atas data-data transaksi tertentu pada akhir periode sehingga jumlah rupiah yang terdapat pada tiap-tiap rekening sesuai dengan kenyataan pada akhir periode tersebut dan laporan keuangan yang

dihasilkan menggambarkan keadaan yang senyatanya”. Penyesuaian perlu dilakukan karena alasan-alasan berikut (Suwardjono, 2014: 161-162):

a. Kepraktisan

Praktis dilakukan untuk lebih mempermudah pencatatan yang terjadi berkali-kali namun dengan jumlah rupiah yang kecil. Pencatatan transaksi dengan jumlah rupiah kecil dapat dilakukan pada saat akhir periode sebelum menyusun laporan keuangan. Hal tersebut dilakukan agar lebih praktis.

b. Alokasi Periodik

Pemakaian bahan atau biaya dalam periode tertentu dapat dilakukan pencatatan pada akhir periode. Namun tidak semua pemakaian bahan atau biaya dicatat pada akhir periode. Pencatatan biaya tertentu tersebut tergantung pada jumlah pemakaian bahan atau biaya selama satu periode.

c. Akuntansi Menganut Asas Akrua

Asas akrual sebenarnya timbul karena akuntansi menggunakan periode waktu sebagai taksiran pengukuran laba (konsep periode). Akuntansi berkepentingan untuk mengukur besarnya laba dalam suatu periode dan bukan mengukur laba untuk penjualan sejumlah unit barang atau jasa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sanjaya (2013: 163), “secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata

media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang bidang teknik”. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Suryani dkk (2018: 5) “media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2017: 1) mengartikan “media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”. Maka dapat disimpulkan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar atau tidak, tulisan, dan suara direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu siswa mempelajari bahan pelajaran.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi dan sebagainya. “Software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disajikan dalam bentuk bagan, grafik dan lain sebagainya” (Sanjaya, 2013: 163-164).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana penyampaian pesan yang dibuat oleh guru berupa isi/ajaran pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat keras maupun perangkat lunak.

b. Tipe dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi: (Sanjaya, 2013: 172):

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar,

dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara dan unsur gambar yang biasa dilihat misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan merupakan jenis media yang membutuhkan alat bantuan proyeksi untuk bisa menampilkan tayangan. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lainnya.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi adanya inovasi dan variasi media pembelajaran yang digunakan. Azhar Arsyad (2017: 31-34) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara penyampaian materi dengan hasil cetakan atau *print out*. Contoh media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual adalah pembuatan media yang melibatkan teknologi mekanis pembuat suara dan gambar untuk bisa menyajikan pesan audio dan menampilkan gambaran visual. Pemakaian media ini bercirikan dengan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Media ini biasanya menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran pada umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction*

(pembelajaran berbantuan komputer). Media ini sering dibuat dengan software pengembangan media pembelajaran. Salah satu contoh software pengembangan media pembelajaran adalah *Lectora Inspire* yang menggunakan komputer sebagai alat pemrosesan penyampaian materi kepada siswa.

4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyamakan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan klasifikasi yang sudah dikemukakan di atas, media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah berbentuk Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut termasuk dalam media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. Hal tersebut dikarenakan *Lectora Inspire* merupakan salah satu software aplikasi pengembangan media berbasis teknologi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran antara guru dan peserta didik. Secara umum, Daryanto (2016: 5-6) mengungkapkan manfaat media pembelajaran antara lain adalah:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung ilmu komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Pendapat ahli Arsyad (2017: 29-30) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

Sudjana dan Rivai (2017: 2), juga berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa sehingga mampu mengarahkan dan menimbulkan gairah belajar siswa. Selain itu, manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran lebih menarik, siswa lebih banyak terlibat aktif dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan.

d. Penilaian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dibuat oleh guru untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kelayakan untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya penilaian atas media pembelajaran yang digunakan berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran. Walker & Hess (1984:206) dalam Arsyad. A (2017: 219) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas:

- 1) Kualitas isi dan tujuan
 - a) Ketetapan
 - b) Kepentingan
 - c) Kelengkapan
 - d) Keseimbangan
 - e) Minat/perhatian
 - f) Keadilan
 - g) Kesesuaian dengan situasi siswa
- 2) Kualitas instruksional
 - a) Memberikan kesempatan belajar
 - b) Memberikan bantuan untuk belajar
 - c) Kualitas memotivasi
 - d) Fleksibilitas instruksionalnya
 - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
 - f) Kualitas social interaksi instruksionalnya
 - g) Kualitas tes dan penilaiannya
 - h) Dapat memberi dampak bagi siswa
 - i) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
- 3) Kualitas teknis
 - a) Keterbacaan
 - b) Mudah digunakan
 - c) Kualitas tampilan/tayangan
 - d) Kualitas penanganan jawaban
 - e) Kualitas pengelolaan programnya
 - f) Kualitas pendokumentasiannya

Selaras dengan pendapat tersebut, penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menurut Romi Satria Wahono (2006) adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
 - b) *Reliable* (handal)
 - c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
 - d) *Usabilitas* (mudah dalam penggunaan)

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

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e) Interaktivitas
- f) Pemberian motivasi belajar
- g) Kontekstualitas dan aktualitas
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

- j) Kedalaman materi
 - k) Kemudahan untuk dipahami
 - l) Sistematis, runut, alur logika jelas
 - m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
 - p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
 - b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - c) Sederhana dan memikat
 - d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
 - e) Visual (*layout design*, *typography*, warna)
 - f) Media bergerak (animasi, *movie*)
 - g) *Layout Interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan aspek dan kriteria penilaian pengembangan media yang telah dijelaskan di atas maka peneliti menentukan beberapa aspek yang akan digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan. Aspek tersebut meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Ketiga aspek penilaian tersebut akan dimodifikasi oleh peneliti sesuai

dengan kebutuhan. Aspek penilaian akan digunakan untuk menilai media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.

1) Aspek dan indikator penilaian untuk ahli materi.

Tabel 1. Aspek Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator
Aspek Materi	a. Kesesuaian materi pembelajaran. b. Kedalaman materi. c. Materi disusun secara sistematis, urut dan alur logika jelas. d. Kemudahan materi untuk dipahami.
Aspek Soal	a. Petunjuk pengerjaan soal. b. Kejelasan perumusan soal. c. Variasi soal. d. Kunci jawaban.
Aspek Bahasa	a. Penggunaan bahasa mudah dipahami. b. Ketepatan penggunaan istilah.
Aspek Keterlaksanaan	a. Interaktivitas. b. Pemberian motivasi.

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi

2) Aspek penilaian untuk ahli media

Tabel 2. Aspek Penilaian untuk Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien b. Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah c. Mudah digunakan d. Handal (reliabel) e. Dokumentasi program media pembelajaran
Aspek Komunikasi Visual	a. Komunikatif b. Kreatif c. Unsur audio d. <i>Layout</i> e. Desain f. Warna g. Gambar h. Ikon Navigasi

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi.

3) Aspek untuk praktisi pembelajaran (guru)

Tabel 3. Aspek Penilaian untuk Praktisi Pembelajaran (Guru)

Aspek Penilaian	Indikator
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah. b. Mudah digunakan. c. Pemaketan yang terpadu. d. Handal (reliabel). e. Dokumentasi program media pembelajaran.
Aspek Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. b. Penyusunan materi sistematis. c. Kebenaran soal dan kunci jawaban evaluasi. d. Pemberian motivasi. e. Kebermanfaatan media pembelajaran.
Aspek Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> a. Komunikatif. b. Kreativitas. c. Kemenarikan media. d. Kerapian desain media.

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi.

4) Aspek untuk siswa terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Tabel 4. Aspek Penilaian untuk Siswa

Aspek Penilaian	Indikator
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> a. Mudah digunakan. b. Pemaketan yang terpadu. c. Handal (reliabel).
Aspek Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyusunan materi sistematis. b. Materi mudah dipahami. c. Kelengkapan dan kejelasan soal. d. Umpan balik terhadap hasil evaluasi. e. Penggunaan bahasa.
Aspek Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> a. Kreatif. b. Unsur audio. c. Pemilihan <i>layout</i> dan warna. d. Kemenarikan desain. e. Ikon navigasi.

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi.

4. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Gerlach secara umum mengartikan “media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap” (Sanjaya, 2013: 163). Media tidak hanya alat perantara berupa TV, radio, slide, bahan cetakan tetapi juga meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa.

Konsep interaktif dalam pembelajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. “Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur yaitu urutan instruksional yang dapat disesuaikan, jawaban/respon atau pekerjaan siswa dan umpan balik yang dapat disesuaikan” (Arsyad, 2017: 97). Salah satu prinsip desain yang menggunakan komputer lebih memberikan bantuan dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat pembantu baik itu alat perantara maupun manusia yang bisa digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri. Penelitian ini mengembangkan media berbasis komputer dengan menggunakan *software* pengembangan *Lectora Inspire* yang bisa menampilkan teks, gambar, audio, animasi dan video sesuai dengan tema.

b. *Lectora Inspire Software*

Lectora adalah perangkat lunak Authoring Tool untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Triviant Corporation. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, presentasi, serta dapat mengkonversi presentasi dari microsoft *power point* ke dalam konten *e-learning*. *Lectora* sangat mudah untuk digunakan dalam mengembangkan konten Multimedia Pembelajaran Interaktif. “Pada tahun 2000, *Lectora* menjadi yang pertama sistem authoring AICC bersertifikat di pasar. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar dan *screen capture*” (Mas’ud, 2014: 1).

Lectora memungkinkan pengguna untuk bisa membuat soal evaluasi dengan berbagai kombinasi. Soal evaluasi yang tersedia di software *lectora* antara lain benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, *drag and drop*, essay dan soal jawaban singkat. *Lectora Inspire* didesain khusus bagi pemula, sehingga software ini sangat mudah untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran *lectora* dapat digunakan secara offline atau tanpa harus menginstall software *lectora*. Hal ini dikarenakan produk akhir media pembelajaran berbasis *lectora* bisa dipublish ke dalam bentuk *Single File Executable* dengan format file .exe. Manfaat dari penggunaan *Lectora Inspire* sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif antara lain (Norma Dewi dkk, 2017: 13-14):

- 1) Guru dapat membuat dan menyajikan materi ajar dengan tanpa harus melakukan programming.

- 2) Guru dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan dalam berbagai macam bentuk tes.
- 3) Guru/peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan baik secara offline maupun online.
- 4) Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam satu kesatuan.
- 5) Mampu memvisualisaikan materi yang abstrak.
- 6) Membawa objek yang sangat besar atau berbahaya dalam lingkungan kelas.
- 7) Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Mas'ud (2014: 2) mengungkapkan keunggulan dari software *Lectora*

Inspire dibandingkan dengan software lainnya antara lain:

- 1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat konten *e-learning*.
- 2) Fitur-fitur yang disediakan sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia pembelajaran.
- 3) Guru lebih mudah mengembangkan media pembelajaran apabila menggunakan *Lectora*.
- 4) *Lectora* dilengkapi dengan desain template yang bervariasi sehingga pengembang bisa menyesuaikan sesuai dengan tema.
- 5) *Lectora* dilengkapi dengan media *library* yang terdiri dari berbagai karakter, symbol, button dll.
- 6) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, *single file executable* (exe), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Pengembangan media pembelajaran mudah dilakukan.

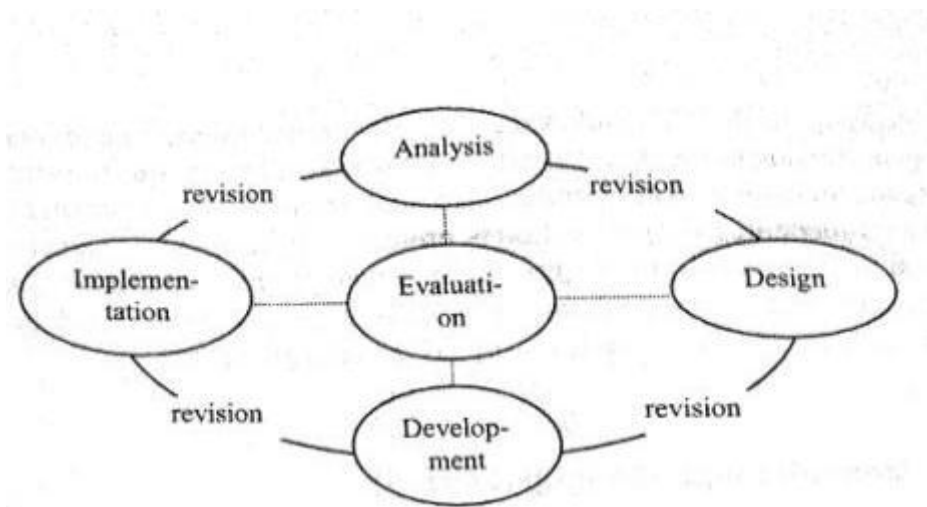
- 2) Terdapat fitur penggabungan materi dan evaluasi, sehingga mempermudah guru dalam mengoperasikannya.
- 3) Kelengkapan konten yang ada di dalam *Lectora Inspire* menambah kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran lebih menarik.
- 4) Akses penggunaan media pembelajaran bisa dilakukan secara offline sehingga pengguna bisa menggunakan secara mandiri.
- 5) Produk akhir media pembelajaran dapat dioperasikan pada komputer/laptop pengguna tanpa harus mempunyai software *Lectora Inspire*.

5. Model dan Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa model. Setiap model pengembangan memiliki perbedaan dalam tahapan pengembangan. Model pengembangan tersebut antara lain:

a. ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Cary (1996). Berikut ini adalah gambaran pengembangan media pembelajaran model ADDIE:



Gambar 1. Desain Pengembangan Model ADDIE (Sugiyono, 2017: 39)

Dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Sugiyono (2017: 38) menjabarkan kelima tahapan tersebut sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media model ADDIE. Dalam tahap analisis ini perlu adanya analisis permasalahan yang ada di lapangan. Penelitian ini difokuskan pada masalah model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah permasalahan diidentifikasi, selanjutnya dilakukan perencanaan pengembangan produk yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam tahap ini peneliti juga akan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk yang bisa mengatasi permasalahan tersebut.

2) Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk. Proses perancangan produk dimulai dengan pembuatan *storyboard*, pembuatan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Desain rancangan dalam tahap ini masih bersifat konseptual dan sebagai dasar proses pengembangan selanjutnya.

3) Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE ini berupa realisasi atas perancangan produk yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih berbentuk konseptual tersebut akan direalisasikan menjadi produk. Pengujian produk dilakukan dengan validasi para ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan.

4) Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan tersebut akan digunakan di kelas untuk proses pembelajaran. Implementasi tersebut dapat dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain (Punaji S, 2012: 225):

a) Uji coba perorangan

Uji coba perorangan ini dilakukan oleh 2-3 siswa dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Dalam uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media

dan memperoleh pendapat dan masukan dari siswa sebagai dasar evaluasi dan revisi produk lanjutan.

b) Uji coba kelompok kecil

Dalam tahap ini dilakukan uji coba oleh 5-20 siswa dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Dalam uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media dan memperoleh pendapat dan masukan dari siswa sebagai dasar evaluasi dan revisi produk lanjutan.

c) Uji Coba Lapangan

Dalam Uji Coba Lapangan ini dilakukan oleh 15-30 siswa. Peneliti memantau jalannya kegiatan selama media pembelajaran digunakan siswa dalam kelas. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk penilaian kelayakan media.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai pengembangan produk sudah sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan atau belum. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memberikan umpan balik dan revisi jika diperlukan kepada pengembang.

b. Model Borg & Gall

Model pengembangan Borg & Gall ini memiliki sepuluh tahapan pengembangan yang harus dilalui dalam penelitian pengembangan.

Endang Mulyatiningsih (2012: 163-165) mengemukakan sepuluh tahap tersebut sebagai berikut:

1) *Research and Information Collection*

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

2) *Planning*

Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya. Hal yang direncanakan yaitu menetapkan model, merumuskan tujuan, mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap, dan menguji kelayakan rancangan model

3) *Develop Preliminary Form of Product*

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

4) *Preliminary Field Testing*

Model dan perangkat yang siap digunakan, kemudian dilakukan uji coba rancangan model. Uji coba yang dilakukan adalah dalam skala kecil, berkisar antara 6-12 orang responden.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuosioner. Data yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki model pada tahap selannjutnya.

5) *Main Product Revision*

Revisi yang dilakukan didasarkan pada uji coba sebelumnya. Kekurangan produk akan diperbaiki kemudian.

6) *Main Field Testing*

Tahap ini produk diuji di lapangan dengan mengambil sampel yang lebih banyak antara 30-100 responden. Saat uji lapangan pada tahap ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

7) *Operasional Product Revision*

Produk direvisi kembali setelah diuji coba yang kedua kali. Hal ini dilakukan terutama jika ada kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

8) *Operational Field Testing*

Pada tahap ini implementasi model dilakukan dengan wilayah yang luas dengan mengambil sampel 40-200 responden. Data yang diperoleh dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

9) *Final Product Revision*

Tahap ini dilakukan revisi terakhir sebelum produk dipublikasikan. Revisi terakhir ini dilakukan untuk memperbaiki

segala kekurangan produk agar menjadi produk yang bebas dari kekurangan dan layak untuk dipublikasikan.

10) *Dissemination and Implementation*

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

c. Model 4D

Model pengembangan 4D ini dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). 4D merupakan singkatan dari Define, Design, Development dan Dissemination. Endang Mulyatinginsih (2012: 195) menjelaskan tahapan model 4D adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

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

2) Tahap Perancangan (*Design*)

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

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah validasi model oleh ahli, revisi model berdasarkan masukan dari para pakar

pada saat validasi, uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, revisi model berdasarkan hasil uji coba, dan implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

4) Tahap penyebaran (*Disseminate*)

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

Berdasarkan pemaparan model pengembangan diatas, penelitian pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* menggunakan model ADDIE sebagai dasar untuk meneliti. Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan terstruktur, sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

1. Arin Dwi Cahyanti (2017) dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel”. Hasil penelitian ini adalah penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,89 termasuk kategori Sangat Baik, ahli media diperoleh rata-rata skor 2,92 termasuk kategori Baik, Praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata skor 3,00 termasuk kategori Baik, Uji Coba Perorangan diperoleh skor 2,91 termasuk kategori Baik, Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, Uji Coba Lapangan diperoleh skor 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain*

score, Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang relevan yaitu jenis pengembangan berupa modul interaktif untuk pelajaran Akuntansi. Perbedaan dari penelitian ini adalah software yang digunakan untuk pembuatan modul interaktif, subjek penelitian serta pada penelitian ini tidak menganalisis lebih lanjut mengenai motivasi belajar peserta didik.

2. Kartika Bunga Nadhya Noor (2018) dalam penelitiannya yang berjudul: “Development Of Interactive Learning Media Based On Komputer Using Lectora Inspire Software On Basic Accounting Subject To Improve Student Learning Motivation Of Class X AK 1 In SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akuntansi Dasar dinyatakan Sangat Layak dengan skor rata-rata 4,5 oleh ahli materi, 4,47 oleh ahli media, 4,35 oleh guru akuntansi, dan 4,29 oleh siswa. Motivasi belajar kelompok perlakuan meningkat sebesar 6% dari 73% menjadi 79% sedangkan kelompok kontrol meningkat sebesar 2% dari 74% menjadi 76%. Dalam paired sample t-test, X AK 1 memperoleh t empiris -8.889 dengan sig. 0,000 sedangkan X AK 2 memperoleh t empiris -3,456 dengan sig. 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di setiap kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun pada independent t-test, X AK 1

memperoleh rata-rata 6,00 dan X AK 2 memperoleh 1,90 dengan sig 0,000 yang menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian yang digunakan.

3. Adi Kurniawan (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi pada materi media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh rerata skor 4,2 mendapatkan kategori baik dengan tingkat kelayakan 83 %. Hasil penilaian ahli media pada media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* memperoleh rerata skor 3,8 mendapatkan kategori baik dengan tingkat kelayakan 76 %. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran fisika pokok bahasan Usaha dan Energi menggunakan *software Lectora Inspire* yaitu memperoleh rerata skor 4,4 mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 88 %. Pada peningkatan motivasi belajar fisika siswa yaitu memperoleh *Normalized Gain* sebesar 0,62 dengan kategori peningkatan motivasi pada tingkat sedang. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran

menggunakan *software Lectora Inspire* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar fisika.

Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian yang digunakan.

4. Andy Sudarmaji (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem AC di SMK Negeri 2 Klaten”. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran sistem AC dengan basis aplikasi *Lectora*. Media pembelajaran ini mendapatkan penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba produk, serta uji coba pemakaian. Hasil penilaian dari ahli materi untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,8 dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli media untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Hasil penilaian dari uji coba produk untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,0 dalam kategori layak. Hasil penilaian dari uji coba pemakaian untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Sehingga disimpulkan bahwa dengan merujuk pada penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba produk, dan uji coba pemakaian dapat dinyatakan media pembelajaran sistem AC dengan basis aplikasi *Lectora Inspire* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian yang digunakan dan materi yang dimuat dalam media pembelajaran.

5. Trisna Ulfatuzzahra (2018) dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 01 Dau Malang”. Hasil dari penelitian ini adalah memenuhi kriteria sanat valid dengan hasil uji ahli materi/isi mencapai tingkat kevalidan 85%, ahli desain produk media mencapai tingkat kevalidan 87,5%, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 92,5%, hasil uji coba lapangan mencapai 92,83%. Hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test adalah 56,83 dan post test adalah 83,33. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,09 > 1,699$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran efektif dan layak digunakan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penelitian pengembangan menggunakan software berbasis *Lectora Inspire*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah pada subjek penelitian dan pengukuran

keberlanjutan pada penelitian ini tidak diadakan pengukuran keberlanjutan.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan guru dalam mengembangkan potensinya menentukan mutu pendidikan yang akan dihasilkan kelak. Guru harus memiliki bekal yang banyak untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Globalisasi yang semakin pesat menimbulkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan semakin berkembang. Hal ini menuntut semua orang untuk terus memperbarui dan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan maksimal. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk lebih bersikap aktif ketika mengikuti proses pembelajaran.

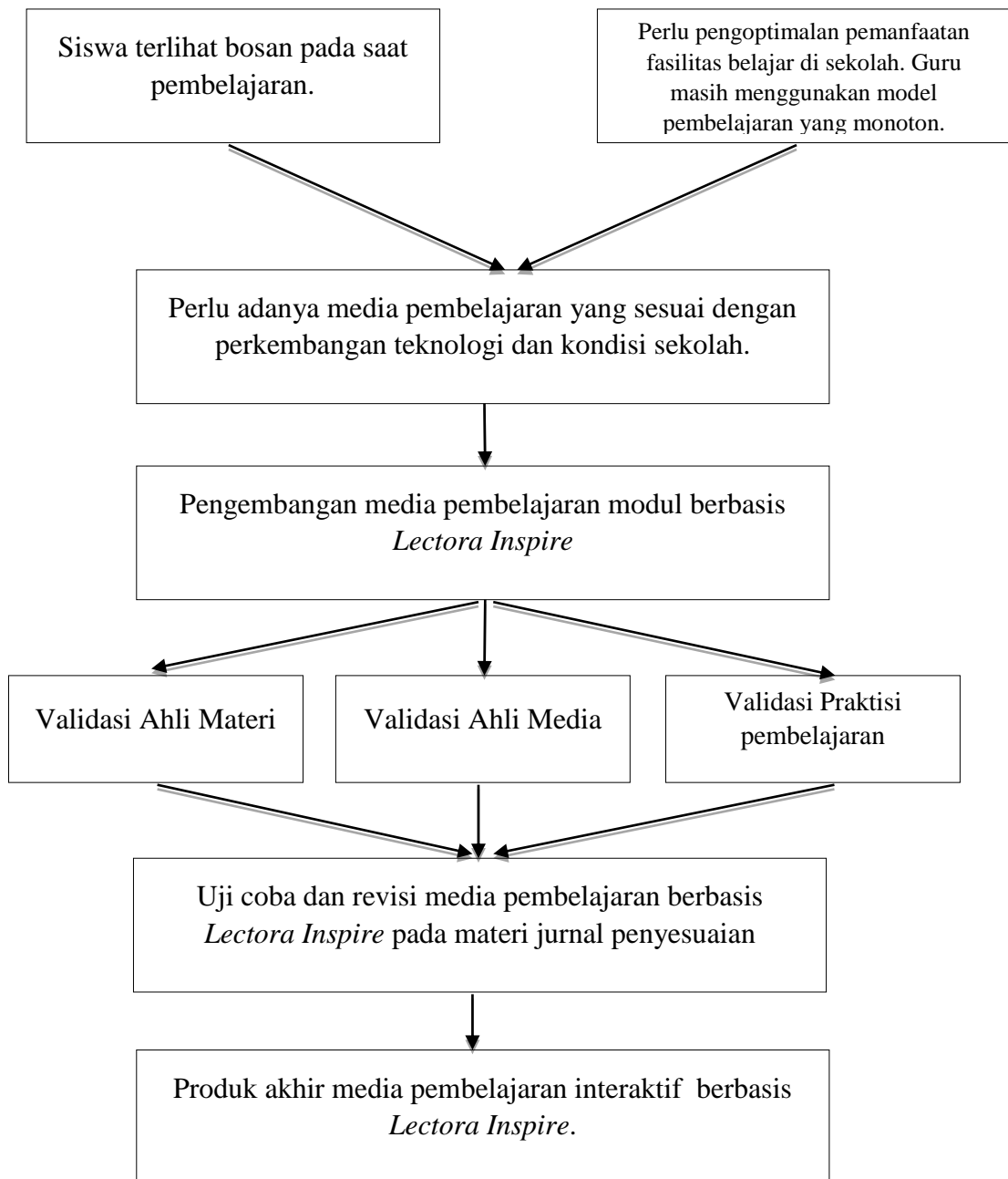
Fasilitas sekolah di SMK Negeri 1 Tempel sudah tergolong memadai. Namun, pemanfaatan dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal. Media yang digunakan oleh guru di SMK Negeri 1 Tempel masih berkuat pada papan tulis, buku paket siswa, LKS, modul cetak dan *power point* sederhana yang dibuat oleh guru. LCD yang ada di sebagian ruang kelas tidak selalu digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran. Siswa masih kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Situasi demikian perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran yang interaktif untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu media berbasis komputer dimana pembelajaran memanfaatkan fasilitas yang sudah ada di

sekolah. Siswa akan mendapatkan suasana pembelajaran baru dan dapat meningkatkan keaktifan dan gairah belajar. Salah satu media berbasis komputer adalah menggunakan software *Lectora Inspire*. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan meningkatkan gairah dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sebagai wujud media yang membantu guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini berisi mengenai materi pembelajaran dan soal evaluasi yang dikemas kreatif sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Keberhasilan media pembelajaran yang telah dibuat dapat diketahui maka perlu adanya validasi kemudian diujicobakan. Validasi digunakan untuk memperoleh masukan/koreksi tentang produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan pada siswa dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 2. Paradigma Penelitian

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan studi literatur yang telah dikemukakan, maka pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian ahli media?
4. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran (guru)?
5. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK N 1 Tempel berdasarkan penilaian siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015: 297). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi jurnal penyesuaian yang berupa modul berbasis *Lectora Inspire* yang dibuat dengan sistematis dan diuji kelayakan dari segi materi, media dan penggunaan bagi praktisi.

Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

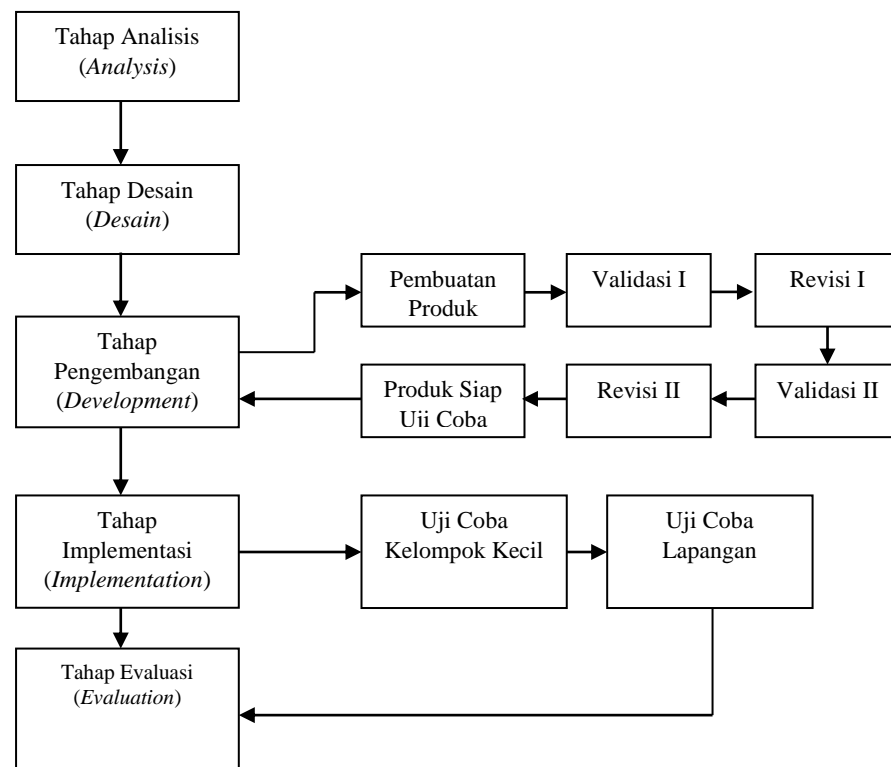
Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jalan Magelang Km 17, Ngebong Margorejo Tempel Sleman DIY. Penelitian dilaksanakan secara bertahap dari bulan Januari-Maret 2019 sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, satu orang Praktisi pembelajaran dan siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 yang terdiri dari 30 siswa. Objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* ini mengacu pada langkah-langkah adopsi pengembangan model ADDIE dalam penerapannya dengan kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang dikembangkan, yaitu:



Gambar 3. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan dengan observasi kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Tempel. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan kebutuhan akan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengatasi kesulitan dan kebosanan belajar siswa khususnya pada materi jurnal penyesuaian. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan solusi bagi guru dan siswa untuk mengatasi hal tersebut. Selain itu diharapkan media pembelajaran ini dapat menambah variasi media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti akan mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Penyusunan desain produk dilakukan secara keseluruhan (*storyboard*) sehingga akan terlihat setiap bagian produk.

b. Penyusunan Materi, Soal dan Kunci Jawaban

Pada tahap ini ditetapkan dasar pemilihan materi, penyusunan soal dan jawaban yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Materi dan soal yang ada di dalam media ini disusun dari berbagai sumber referensi.

- c. Pemilihan *background*, gambar, karakter, dan *backsound*.

Background, gambar dan karakter ini didapatkan dari salah satu sumber yang akan diedit menggunakan PicsArt dan dibuat dalam format .png (*portable network graphics*). *Backsound* yang digunakan adalah musik instrumental yang bisa memberikan semangat kepada siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Berdasarkan desain produk yang sudah dirancang, peneliti akan melakukan pembuatan produk. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan software *lectora inspire*. *Storyboard* yang telah dirancang dijadikan satu menjadi kesatuan produk yang utuh.

- b. Validasi I

Pada tahap ini produk awal yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh saran, komentar dan masukan yang digunakan untuk revisi produk pertama.

- c. Revisi I

Pada tahap ini produk akan direvisi berdasarkan saran, komentar dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

d. Validasi II

Pada tahap ini produk awal yang sudah tercetak akan divalidasi oleh praktisi pembelajaran (guru). Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh saran, komentar dan masukan yang digunakan untuk revisi produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

e. Revisi II

Pada tahap ini produk akan direvisi berdasarkan saran, komentar dan masukan dari praktisi pembelajaran (guru).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini akan dilakukan oleh 9 siswa dikelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3. 9 siswa akan dibagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 orang.

b. Revisi hasil uji coba kelompok kecil (jika diperlukan).

Pada tahap ini akan dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dari 9 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk akan diuji cobakan kepada seluruh siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 di SMK Negeri 1 Tempel. Dalam tahap ini akan diberikan angket

penilaian produk media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Peneliti memantau jalannya kegiatan selama media pembelajaran digunakan oleh siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yaitu analisis hasil kelayakan produk akhir. Tahap ini juga telah didapatkan produk akhir Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yaitu:

- a. Data kualitatif adalah data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran dan siswa.
- b. Data kuantitatif adalah data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan data respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket/kuisisioner. “Kuesioner

adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2015: 142).

Instrumen angket penilaian kelayakan media dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa. Aspek yang dinilai dari pengembangan media pembelajaran ini meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Penilaian pada angket ini menggunakan skala *Likert* (skala 5). Alternatif jawaban dari penilaian angket tersebut adalah SB (Sangat Baik) = 5, B (Baik) = 4, C (Cukup) = 3, K (Kurang Baik) = 2, dan SK (Sangat Kurang Baik) = 1 (Sugiyono, 2015: 93). Angket ini tidak memiliki pertanyaan negatif karena untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Berikut kisi-kisi penilaian kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* (pada halaman selanjutnya).

1) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Indikator	No. Pernyataan
Aspek Materi		
1	Kesesuaian materi pembelajaran	1,2,3
2	Kedalaman materi	4
3	Materi disusun secara sistematis, urut dan alur logikanya jelas	5,6,7
4	Kemudahan materi untuk dipahami	8
Aspek Soal		
5	Petunjuk pengerjaan soal	9
6	Kejelasan perumusan soal	10
7	Variasi soal	11,12
8	Kunci jawaban	13
Aspek Bahasa		
9	Penggunaan Bahasa mudah dipahami	14
10	Ketepatan penggunaan istilah	15
Aspek keterlaksanaan		
11	Interaktivitas	16
12	Pemberian motivasi	17,18

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi.

2) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	No. Pernyataan
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Efektif dan efisien dalam penggunaan	1,2
2	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	3,4
3	Mudah digunakan	5,6
4	Handal (reliabilitas media)	7,8
5	Dokumentasi program media pembelajaran	9,10,11
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif	12
7	Kreatif	13,14
8	Unsur audio	15,16,17
9	Layout	18
10	Desain	19,20
11	Warna	21,22
12	Gambar	23
13	Ikon navigasi	24,25

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi.

3) Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi pembelajaran

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Indikator	No. Pernyataan
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	1,2
2	Mudah digunakan	3,4
3	Pemaketan yang terpadu	5,6
4	Handal (reliabilitas media)	7,8
5	Dokumentasi program media pembelajaran	9,10
Aspek Desain Pembelajaran		
6	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran	11
7	Penyusunan materi sistematis	12
8	Kebenaran soal dan kunci jawaban evaluasi	13
9	Pemberian motivasi	14
10	Kebermanfaatan media	15
Aspek Visual		
11	Komunikatif	16
12	Kreativitas	17
13	Kemenarikan media	18,19
14	Kerapian desain media	20

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi

4) Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Siswa

No	Indikator	No. Pernyataan
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Mudah digunakan	1,2
2	Pemaketan yang terpadu	3,4
3	Handal (reliabilitas media)	5,6
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Penyusunan materi sistematis	7
5	Materi mudah dipahami	8,9
6	Kelengkapan dan kejelasan soal	10,11
7	Umpan balik terhadap hasil evaluasi	12
8	Penggunaan Bahasa	13
Aspek Visual		
9	Kreatif	14
10	Unsur audio	15
11	Pemilihan layout dan warna	16,17
12	Kemenarikan desain media	18
13	Ikon Navigasi	19,20

Sumber: Romi Satria W (2006) dengan modifikasi

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru) dan siswa yang akan dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan media yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa. Data kuantitatif yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah data penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 9. Kriteria Penskoran

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015: 93) dengan modifikasi

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

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

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

(Eko Putro W, 2017: 237)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata tiap aspek dan seluruh aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 10. Pedoman Konversi Nilai

Skor	Rumus	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
2	$1,80 < X \leq 2,60$	Tidak Layak
1	$1 < X \leq 1,80$	Sangat Tidak Layak

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2018: 112)

Berdasarkan tabel konversi diatas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dari setiap aspek sebagai berikut:

- Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 – 5,00.
- Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,40-4,20.
- Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh pada rentang 2,61 – 3,40.
- Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinyatakan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh pada rentang 1,81 – 2,60.
- Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dinyatakan Sangat Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh pada rentang 1 – 1,80.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jalan Magelang Km 17,5 Ngebong, Margorejo, Tempel Sleman DIY 55552.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* ini adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Daftar Subjek Penelitian

No.	Subjek	Nama
1.	Ahli Materi	Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA.
2.	Ahli Media	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.
3.	Praktisi pembelajaran (Guru)	Sumiyati, S.Pd.
4.	Siswa	30 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel

Sumber: Data Primer yang diolah

3. Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Januari-Maret 2019. Prosedur penelitian pengembangan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

Tabel 12. Daftar Pelaksanaan Penelitian

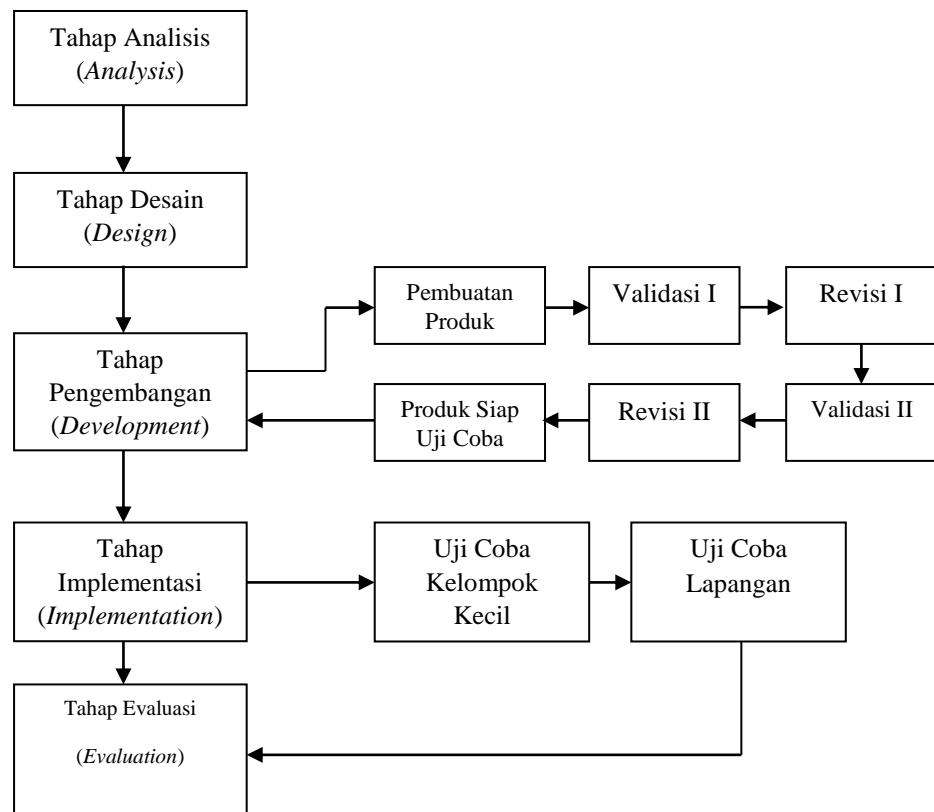
No.	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan
1.	Analisis	11 Januari 2019
2.	Desain	Januari-Februari 2019
3.	Pengembangan	Februari-Maret 2019
4.	Implementasi	19-21 Maret 2019
5.	Evaluasi	Maret 2019

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Inspire

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu : 1) Analisis (*analysis*); 2) Desain (*design*); 3) Pengembangan (*development*); 4) Implementasi (*implementation*); 5) Evaluasi (*evaluation*). Tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Bagan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel. Observasi dilakukan pada tanggal 11 Januari 2019. Jumlah siswa yang hadir adalah 32 siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar, Ibu Sumiyati, S,Pd mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media *power point* sederhana, buku paket dan soal latihan. Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan siswa bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk dibagian belakang tidak memperhatikan penjelasan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangku. Mereka terlihat kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas seharusnya digunakan semaksimal mungkin, contohnya penggunaan LCD dan proyektor sebagai penunjang penyampaian materi. Tetapi dalam proses pembelajaran tersebut penggunaan fasilitas belum maksimal.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan dari pengembangan model ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil dari informasi tersebut adalah:

1) Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran (*storyboard*)

Storyboard berisi tentang gambaran keseluruhan media pembelajaran interaktif yang akan dimuat menjadi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Desain media pembelajaran ini dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Desain Media Pembelajaran

No.	Desain	Deskripsi
1.	Jenis File	Soft file extension .exe
2.	Materi	Kompetensi Dasar Menyusun Jurnal Penyesuaian
3.	Bahasa	Indonesia
4.	Bagian	a. Petunjuk b. Kompetensi c. Materi d. Evaluasi e. Pustaka f. Profil

Sumber: Data Primer yang diolah

Secara umum bagian dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Bagian petunjuk

Dalam bagian petunjuk ini berisi tentang deskripsi media pembelajaran, petunjuk umum penggunaan media dan spesifikasi komputer yang bisa digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran.

b) Bagian kompetensi

Bagian ini memuat kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

c) Bagian materi

Bagian ini berisi tentang materi, contoh soal dan pembahasan dalam kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

d) Bagian evaluasi

Bagian ini terdiri dari petunjuk pengerjaan soal, soal evaluasi yang terdiri dari 2 tipe yaitu pilihan ganda dan benar salah serta hasil evaluasi berupa skor penilaian.

e) Bagian pustaka

Bagian pustaka ini berisi tentang buku, audio dan gambar yang digunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* ini.

f) Bagian profil

Bagian profil ini berisi tentang profil perancang media, dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media.

2) Pembuatan materi, soal dan kunci jawaban.

Pada tahap ini disusun materi mengenai kompetensi dasar menganalisis dan membuat transaksi jurnal penyesuaian. Dasar pemilihan materi ini karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi yang dialami oleh siswa. Selain itu masih

kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian materi akuntansi.

Materi, soal dan jawaban yang ada dimedia ini disusun dari berbagai referensi. Materi dikelompokkan dalam sub materi sehingga lebih memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut. Sub materi jurnal penyesuaian antara lain:

- a) Pengertian jurnal penyesuaian
 - b) Dasar pencatatan jurnal penyesuaian
 - c) Jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan (pendapatan yang masih harus diterima)
 - d) Jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang
 - e) Jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka
 - f) Jurnal penyesuaian untuk perlengkapan
 - g) Jurnal penyesuaian untuk penyusutan
 - h) Jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar
 - i) Jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima di muka
- 3) Pemilihan *background*, gambar, karakter dan *backsound*.

Background dan karakter yang digunakan dalam media ini dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari beberapa sumber. Pembuatan dan pengkombinasian *background* dan karakter menggunakan aplikasi *PicsArt*. Format *background* dan karakter dalam media ini adalah *portable network graphics* (.png).

Audio yang digunakan dalam media ini adalah musik instrumental yang dapat menarik perhatian pengguna media. Penggunaan audio dalam media ini berupa *background* musik sepanjang media dioperasikan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang meliputi pembuatan produk, validasi dan revisi produk.

1) Pembuatan Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif, semua komponen seperti desain *background*, gambar, karakter, tombol navigasi, audio, bahan materi dan soal disiapkan menggunakan software *Lectora Inspire* sesuai dengan desain *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah semua komponen dibuat di software *Lectora Inspire* kemudian disimpan dengan format .awt. Format file .awt tersebut masih bisa diedit apabila ada revisi. Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file offline yang diterbitkan dengan *Single File Executable* format .exe sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop tanpa harus menginstall *lectora inspire* terlebih dahulu.

2) Validasi I

Media awal yang telah dibuat kemudian divalidasi. Validasi ini memiliki tujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan masukan perbaikan mengenai media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tahap validasi I ini dilakukan oleh 1 orang ahli materi yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang ahli media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar revisi media agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah ditinjau dari aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan. Penilaian kelayakan materi yang ada dalam media pembelajaran ini menggunakan angket. Angket yang disusun menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang baik. Angket untuk ahli materi ini memiliki 18 indikator. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 172, untuk hasil rata-rata penilaian validasi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

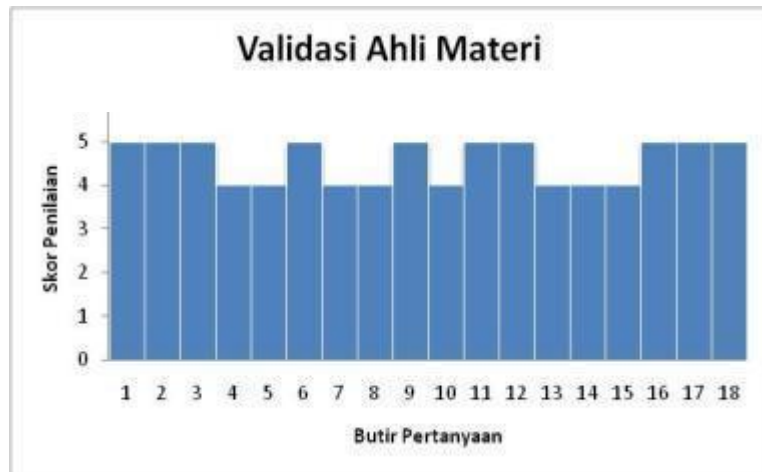
Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Materi	36	4,50	Sangat Layak
2	Aspek Soal	23	4,60	Sangat Layak
3	Aspek Bahasa	8	4,00	Layak
4	Aspek Keterlaksanaan	15	5,00	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,53	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek materi diperoleh nilai rata-rata 4,50 termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**, aspek soal diperoleh nilai rata-rata 4,60 termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**, aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata 4,00 termasuk dalam kategori **“Layak”** dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata 5,00 termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi berdasarkan aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata 4,53. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* berdasarkan validasi ahli materi termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli materi memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan **“Layak diujicobakan**

dengan revisi”. Hasil dari validasi ahli materi tersebut disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

b) Validasi Ahli Media

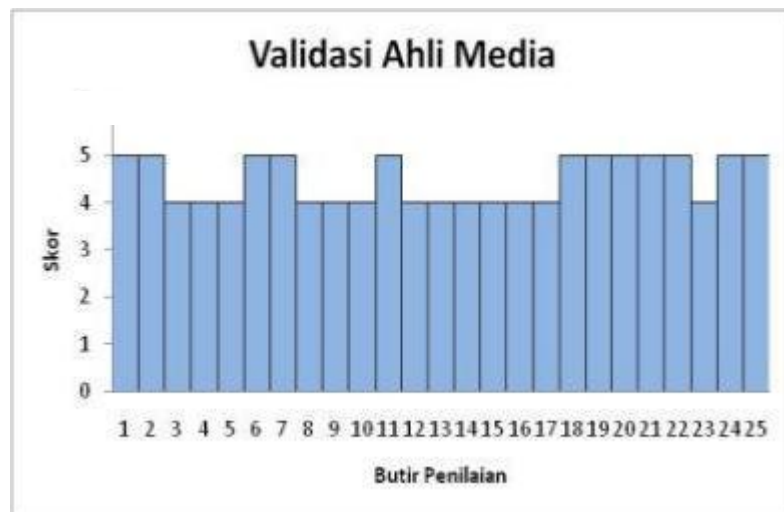
Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Penilaian kelayakan media pembelajaran ini menggunakan angket. Angket yang disusun menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang baik. Angket untuk ahli media memiliki 25 indikator. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 176, untuk hasil rata-rata penilaian validasi ahli media adalah sebagai berikut: (pada halaman selanjutnya)

Tabel 15. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	49	4,45	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	63	4,50	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,48	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,45 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**, sedangkan untuk aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata 4,50 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,48 dan termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli media memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan **“Layak diujicobakan dengan revisi”**. Hasil validasi ahli media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Revisi Media I

Berdasarkan proses validasi I, ada beberapa revisi media yaitu masukan dan perbaikan dari ahli materi dan ahli media.

a) Revisi Ahli Materi

(1) Memperbaiki tata tulis yang ada dalam materi dan soal.

Revisi dilakukan dengan memperbaiki tata tulis dalam materi dan soal sesuai dengan EYD.

b) Revisi Ahli Media

(1) Penggunaan transisi terlalu lambat dan tidak sesuai.

Transisi yang digunakan oleh peneliti sebelumnya yaitu *fly in* dengan kecepatan sedang. Menurut ahli media hal tersebut dapat memecah konsentrasi siswa sehingga harus diperbaiki. Revisi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengubah transisi menjadi *strip in* dengan mode *fast* dan transisi untuk halaman.

(2) Tampilan halaman awal dibuat lebih menarik.



Gambar 7. Halaman Awal Sebelum Revisi



Gambar 8. Halaman Awal Setelah Revisi

(3) Pemberian warna berbeda pada halaman menu



Gambar 9. Halaman Menu Sebelum Revisi



Gambar 10. Halaman Menu Setelah Revisi

- (4) Pemberian warna pada tulisan *hyperlink* yang berbeda.



Gambar 11. Tulisan Sebelum Revisi



Gambar 12. Tulisan Setelah Revisi

(5) Penggunaan ukuran font harus selalu sama setiap halaman



Gambar 13. Ukuran Font Sebelum Revisi



Gambar 14. Ukuran Font Setelah Revisi

(6) Pemberian menu pada materi



Gambar 15. Materi Sebelum Revisi





JURNAL PENYESUAIAN



RANGKUMAN TAKSIAN KERUGIAN PIUTANG

Metode Langsung	Metode Tidak Langsung
<p>Dicatat berdasarkan piutang yang tidak dapat dikagih</p> <p>Jurnal penyesuaian:</p> <p>Beban Kerugian Piutang xxx</p> <p style="padding-left: 40px;">Piutang xxx</p>	<p>Dicatat berdasarkan inkasian atas penjualan piutang.</p> <p>Jurnal penyesuaian:</p> <p>Beban Kerugian Piutang xxx</p> <p style="padding-left: 40px;"> Cadangan Kerugian Piutang xxx</p>

back
next

Gambar 17. Tulisan Sebelum Revisi



2) Validasi II

Validasi ke-II ini dilakukan oleh Praktisi pembelajaran yaitu Ibu Sumiyati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel. Validasi ini dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam validasi II ini menggunakan angket. Angket menggunakan skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik. Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 20 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dapat dilihat selengkapnya di lampiran 11 halaman 180. Berikut ini adalah hasil rata-rata validasi oleh praktisi pembelajaran:

Tabel 16. Hasil Validasi Praktisi pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	44	4,40	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	22	4,40	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	25	5,00	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,60	Sangat Layak

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel di atas jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,40 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**, sedangkan untuk aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,40 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Aspek komunikasi diperoleh rata-rata 5,00 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Secara keseluruhan hasil validasi oleh praktisi pembelajaran berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,60 dan termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran. Praktisi pembelajaran memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan **“Layak untuk diujicobakan”**. Hasil validasi praktisi pembelajaran jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 19. Diagram Batang Validasi Praktisi pembelajaran

3) Revisi II

Berdasarkan masukan dari tahap validasi II, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran atas dasar masukan dan saran dari praktisi pembelajaran (guru Akuntansi) kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel.

- a) Memberikan kunci jawaban pada akhir tes sehingga siswa dapat mempelajari soal-soal yang ada dalam media pembelajaran.



Gambar 20. Halaman Kunci Jawaban

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi dilakukan dalam 2 tahap yaitu:

- 1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Selasa, 19 Maret 2019. Subjek uji coba kelompok kecil adalah 9 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 SMK Negeri 1 Tempel. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui pendapat siswa

tentang media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*. Dalam uji coba kelompok kecil ini, peneliti memberikan angket penilaian kelayakan media kepada siswa. Angket ini terdiri dari 20 indikator dan menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan sangat kurang baik. Siswa mengisi angket setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

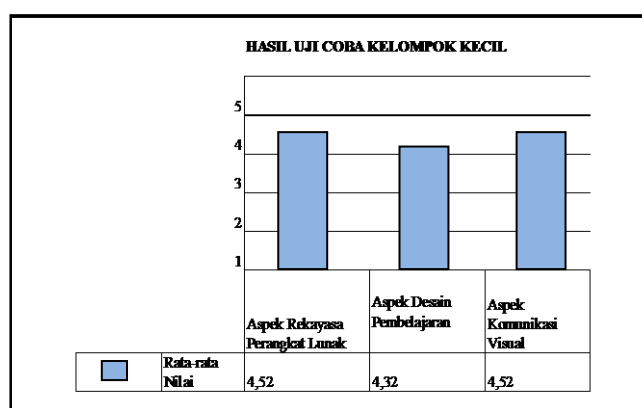
Tabel 17. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	244	4,52	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	272	4,32	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	285	4,52	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,45	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,52 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”, sedangkan untuk aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 4,32 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,52 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok

kecil oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,45 dan termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak ditemukan revisi. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 18. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

2) Revisi III (jika diperlukan)

Penelitian ini tidak ada revisi III hasil dari uji coba kelompok kecil. Siswa tidak memberikan revisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Uji Coba Lapangan

Uji Coba Lapangan dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Maret 2019 di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada laptop yang telah disediakan. Siswa mengoperasikan media pembelajaran yang

dikembangkan oleh peneliti. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk merespon tentang media pembelajaran dengan mengisi angket yang dibagikan oleh peneliti. Hasil penilaian siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 187. Berikut rekapitulasi hasil rata-rata penilaian siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti:

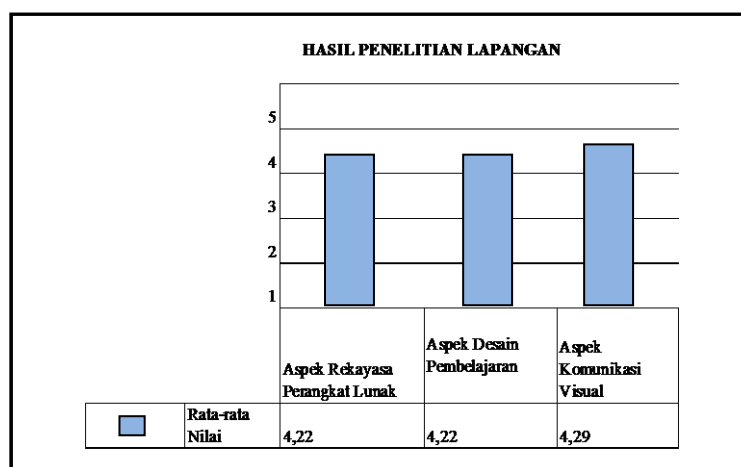
Tabel 18. Hasil Penilaian Siswa Kelas X AKL 1

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	760	4,22	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	886	4,22	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	900	4,29	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,24	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh rata-rata 4,22 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”, aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 4,22 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**” dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,29 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Secara keseluruhan hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek

komunikasi visual diperoleh rata-rata 4,24 dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**” sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel. Hasil penilaian siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 jika disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 21. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

1) Perbandingan Tahapan Uji Coba

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Kedua tahap uji coba tersebut sudah dilakukan analisis dan perhitungan kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*. Berikut perbandingan penilaian kelayakan media dari tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. (pada halaman selanjutnya)

Tabel 19. Perbandingan Kelayakan Tahapan Uji Coba

No.	Aspek	Uji Coba		
		Kelompok Kecil	Lapangan	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	4,52	4,22	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	4,32	4,22	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	4,52	4,29	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		4,35		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui perbandingan penilaian masing-masing aspek untuk tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan penilaian tertinggi adalah aspek komunikasi visual. Rata-rata keseluruhan skor yang diperoleh dari tahapan uji coba adalah 4,35 termasuk dalam $X > 4,21$ kategori “**Sangat Layak**”.

2) Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*.

Penilaian kelayakan media pembelajaran diperoleh dari validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa. Penilaian kelayakan media oleh ahli materi berdasarkan aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan. Aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Praktisi pembelajaran juga memberikan penilaian terkait aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Uji coba pada siswa untuk menilai berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Penilaian kelayakan media dalam setiap tahapan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Kelayakan Media dalam Setiap Tahapan

No.	Tahapan Penelitian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Ahli Materi	82	4,53	Sangat Layak
2	Ahli Media	112	4,48	Sangat Layak
3	Praktisi pembelajaran	91	4,60	Sangat Layak
4	Ujicoba Kelompok Kecil	801	4,45	Sangat Layak
5	Ujicoba Lapangan	2546	4,24	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		726,4	4,46	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil seluruh tahapan penelitian mulai dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan adalah **“Sangat Layak”** untuk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian.

2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Lectora Inspire

Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* secara keseluruhan dijelaskan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan. Penilaian kelayakan oleh ahli materi terdiri dari 18 pernyataan. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 21. Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Materi	36	4,50	Sangat Layak
2	Aspek Soal	23	4,60	Sangat Layak
3	Aspek Bahasa	8	4,00	Layak
4	Aspek Keterlaksanaan	15	5,00	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,53	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 21 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan rata-rata keseluruhan memperoleh skor 4,53 yang berada pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Hasil penilaian tersebut 11 butir pernyataan aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh nilai 4,45 dan 14 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh nilai 4,50. Berikut ini adalah hasil penilaian aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual oleh ahli media:

Tabel 22. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	49	4,45	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	63	4,50	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,48	Sangat Layak

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 22 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual rata-rata keseluruhan memperoleh skor 4,48 yang berada pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

c. Praktisi pembelajaran (Guru)

Praktisi pembelajaran menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual. Hasil penilaian tersebut 10 butir pernyataan aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh nilai 4,40. 5 butir pernyataan aspek desain pembelajaran memperoleh nilai 4,40 dan 5 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh nilai 5,00. Berikut ini adalah hasil penilaian aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual oleh praktisi pembelajaran disajikan pada tabel dihalaman selanjutnya.

Tabel 23. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	44	4,40	Sangat Layak
2	Aspek Desain Pembelajaran	22	4,40	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	25	5,00	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,60	Sangat Layak

Sumber: Data yang diolah

Berdasarkan tabel 23 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual rata-rata keseluruhan memperoleh skor 4,60 yang berada pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Lectora Inspire yang dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media

No .	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Materi	4,50			4,50	Sangat Layak
2	Aspek Soal	4,60			4,60	Sangat Layak
3	Aspek Bahasa	4,00			4,00	Layak
4	Aspek Desain Pembelajaran			4,40	4,40	Sangat Layak
5	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		4,45	4,40	4,43	Sangat Layak
6	Aspek Komunikasi Visual		4,50	5,00	4,75	Sangat Layak
7	Aspek Keterlaksanaan	5,00			5,00	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan					4,53	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 25 menunjukkan bahwa rata-rata skor tertinggi hasil validasi keseluruhan ahli diperoleh pada aspek keterlaksanaan dengan rata-rata 5,00. Hasil kedua diperoleh pada aspek komunikasi visual dengan skor rata-rata 4,75. Hasil ketiga diperoleh pada aspek soal dengan skor rata-rata 4,60. Hasil keempat diperoleh pada aspek materi dengan skor rata-rata 4,50. Hasil kelima diperoleh pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan skor rata-rata 4,43. Hasil keenam diperoleh pada aspek desain pembelajaran dengan skor rata-rata 4,40. Hasil terakhir diperoleh pada aspek bahasa dengan skor rata-rata 4,00. Berdasarkan tabel 6 tentang pedoman konversi skor penilaian ke dalam nilai dengan 5 kategori, rata-rata keseluruhan (X) menunjukkan pada angka 4,53

yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu **“Sangat Layak”**. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* mendapatkan kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*

Pada tahap implementasi siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 menjadi subjek penelitian dalam tahap uji coba kelompok kecil dan kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 menjadi subjek penelitian dalam tahap Uji Coba Lapangan. Penilaian siswa berfungsi untuk mengetahui kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dari segi materi dan medianya.

Tahap uji coba kelompok kecil terdiri dari 9 siswa (masing-masing 3 siswa) dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3. Siswa melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang dinilai antara lain aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 186 Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh nilai rata-rata 4,52 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Penilaian aspek desain pembelajaran terdiri 7 butir pernyataan memperoleh nilai rata-rata 4,32 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Penilaian aspek komunikasi visual terdiri dari 7 butir pernyataan

memperoleh nilai rata-rata 4,52 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Ketiga aspek yang dinilai diperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,45 masuk dalam kategori **“Sangat Layak”**.

Uji Coba Lapangan dilakukan pada 30 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 yang menilai kelayakan media dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Hasil penilain siswa pada Uji Coba Lapangan secara lengkap data dilihat pada lampiran 13 halaman 189. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh nilai rata-rata 4,22 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Penilaian aspek desain pembelajaran terdiri 7 butir pernyataan memperoleh nilai rata-rata 4,22 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Penilaian aspek komunikasi visual terdiri dari 7 butir pernyataan memperoleh nilai rata-rata 4,29 dengan kategori **“Sangat Layak”**. Ketiga aspek yang dinilai diperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,24 masuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

C. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa. Hal ini sejalan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Kartika Bunga Nadhya Noor (2018) tentang Development of Interactive Learning Media Based on Komputer Using Lectora Inspire Software on Basic Accounting Subject to Improve Student Learning Motivation of Class X AK 1 in SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Andy Sudarmaji (2015) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem AC di SMK Negeri 1 Klaten.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi dari rangkuman *Instructional Design* dengan pendekatan ADDIE Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2017: 38-39) yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa. Analisis permasalahan untuk mengetahui terkait permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Hasil analisis menunjukkan adanya permasalahan yaitu guru masih monoton dalam proses pembelajaran. Guru hanya sering menggunakan *handout*, buku paket dan *power point*

sederhana. Hal tersebut membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditandai beberapa siswa asik mengobrol dengan teman sebangku pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran. Kejenuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan guru belum variatif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

b. Tahap Desain (*Design*)

Peneliti merancang media yang meliputi pembuatan konsep desain media pembelajaran (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, dan pembuatan *background*, gambar, karakter dan *backsound*. Konsep dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* berupa materi, contoh soal dan pembahasan dan soal evaluasi yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Menyusun Laporan Keuangan dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat Jurnal Penyesuaian.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan media pembelajaran interaktif, semua komponen seperti desain *background*, gambar, karakter, tombol navigasi, audio, bahan materi dan soal disiapkan menggunakan software *Lectora Inspire* V. 12 sesuai dengan desain *storyboard*

Produk akhir pengembangan media pembelajaran ini adalah file offline yang diterbitkan dengan format .exe sehingga dapat digunakan di komputer atau laptop pengguna tanpa harus menginstall *lectora inspire* terlebih dahulu.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* kemudian divalidasi I oleh Ahli Materi dan Ahli Media dari dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti mendapatkan saran dari dosen pembimbing untuk memilih dosen tersebut sebagai ahli karena memiliki kompetensi pada bidangnya. Peneliti selanjutnya melakukan revisi I atas masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media. Media Pembelajaran kemudian divalidasi II oleh Praktisi Pembelajaran yaitu guru Akuntansi kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel dan selanjutnya dilakukan revisi II atas dasar masukan guru.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil pada 9 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 SMK Negeri 1 Tempel. Hasil uji coba kelompok kecil tersebut tidak ditemukan revisi yang harus dilakukan oleh peneliti maka dilanjutkan Uji Coba Lapangan. Uji Coba Lapangan dilakukan pada 30 siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 SMK Negeri 1 Tempel. Peneliti menyediakan laptop yang sudah terdapat file media pembelajaran interaktif

berbasis *Lectora Inspire*. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan sungguh-sungguh bahkan berdiskusi dengan teman dan menanyakan kepada peneliti apabila terdapat kesulitan dalam pengerjaan soal. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif memberikan motivasi dan pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan. Pada akhir pelajaran, siswa diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan membandingkan hasil dari seluruh tahapan uji coba dan merekapitulasi hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* melalui tahap penilaian kelayakan yang dilakukan oleh satu orang ahli materi (Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA.), satu orang ahli media (Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.) dan satu orang praktisi pembelajaran (Sumiyati, S.Pd.). Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 15 diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,53 yang

terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapatkan kategori **“Sangat Layak”**. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

Penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi ini sangat penting karena siswa merupakan sasaran uji coba produk yang dikembangkan. Penilaian siswa dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3. Uji Coba Lapangan melibatkan 30 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil (tabel 13) diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,45. Rata-rata keseluruhan (X) menunjukkan pada angka 4,45 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori **“Sangat Layak”**, artinya uji coba kelompok kecil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, penggunaan bahasa yang jelas membuat siswa tertarik untuk mencoba mengoperasikan dan memenuhi syarat Uji Coba Lapangan.

Uji Coba Lapangan diperoleh nilai rata-rata 4,24. Rata-rata keseluruhan (X) menunjukkan pada angka 4,24 yang terletak pada

rentang $X > 4,20$ yaitu termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”, artinya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat layak sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire*.

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini hanya sebatas pada jurnal penyesuaian.
2. Media pembelajaran hanya bisa digunakan pada laptop dan komputer, sehingga pengoperasian kurang praktis dan fleksibel.
3. Evaluasi pengembangan media pembelajaran ini hanya sebatas penilaian kelayakan media belum sampai kepada menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran secara lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Jurnal Penyesuaian menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap analisis merupakan tahap awal untuk analisis kebutuhan siswa dan analisis materi yang untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain terdiri dari perancangan konsep desain pembelajaran, pembuatan materi, soal dan kunci jawaban, serta pemilihan *background*, gambar, karakter dan *backsound*. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran, penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Media hasil revisi dari saran ahli, maka Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi jurnal penyesuaian siap untuk diimplementasikan. Tahap implementasi terdiri dari uji coba kelompok kecil (9 siswa) dan uji coba lapangan (30 siswa). Tahap evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil tahapan uji coba dan merekapitulasi hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.
2. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Jurnal Penyesuaian berdasarkan Ahli Materi diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,53 yang termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi,

berdasarkan Ahli Media diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,48 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan Praktisi pembelajaran (guru) diperoleh rata-rata seluruh aspek sebesar 4,60 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada materi Jurnal Penyesuaian pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,45 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”** dan penilaian pada Uji Coba Lapangan diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,24 yang termasuk dalam kategori **“Sangat Layak”**. Berdasarkan penilaian tersebut Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

B. Saran

Berdasarkan kualitas produk yang dikembangkan, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Pengembangan media dapat mengikuti tahapan model ADDIE sampai pada tahap evaluasi yang menilai efektivitas penggunaan media sehingga penelitian pengembangan dapat dilakukan secara maksimal.
2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* perlu dikembangkan dari segi materi agar bisa meluas dan tidak hanya sekedar pada materi jurnal penyesuaian.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* perlu dikembangkan dengan *output* yang bisa diterapkan di *smartphone* sehingga siswa lebih mudah untuk bisa menggunakan belajar mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

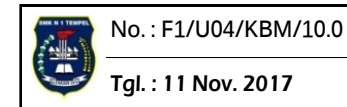
- Afifah, Nurul. (2015). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Elementary*, 1, 41-47.
- Al-Haryono Jusup. (2011). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid I*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Arief S Sadiman. (2015). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada..
- Arin Dwi Cahyanti. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baridwan, Zaki. (2008). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Branch, Robert M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 3 Januari 2019
- Dewi, Norma., Primadewi, A., & Iman Sad, Muis. (2017). Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20, 9-16.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015) *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elena, Railena. (2013). An Overview of Textbooks as Open Educational Resources. *International Journal of Komputer Science Research and Application*, 03, 68-73.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ionita, L. & Ionita, Irina. (2011). *Lectora-a Complete e-Learning Solution*. Makalah disajikan dalam The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL.

- Jee Kim, Kyong. & Frick W, Theodore. (2011). Changes In Student Motivation During Online Learning. *Journal Education Computing Research*, 44(1), 1-23.
- Kartika Bunga Nadhya Noor. (2018). "Development Of Interactive Learning Media Based On Komputer Using Lectora Inspire Software On Basic Accounting Subject To Improve Student Learning Motivation Of Class X AK 1 In SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawan, A. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017". *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Mas'ud, Muhammad. (2014). Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Melani, A. (25 Januari 2018). Jack Ma: Ubah Pendidikan agar Bersaing dengan Robot. Diambil pada tanggal 15 Januari 2019 dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3238241/jack-ma-ubah-pendidikan-agar-bersaing-dengan-robot>
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana Nana, & Rivai. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Suhartini, Sri & Yatimatun. (2018). *Akuntansi Dasar*. Jakarta: PT Gramedia
- Suryani, N., Seiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suwardjono. (2014). *Akuntansi Pengantar 1 : Proses Penciptaan Data, Pendekatan Sistem*. Yogyakarta : BPFE.
- Trisna Ulfatuzzahra .(2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 01 Dau Malang". *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diambil pada tanggal 15 Januari 2019. dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapienilaian-media-pembelajaran/>.
- Warren, S. Carl dkk. (2009). *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Widoyoko, E.P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E.P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

LAMPIRAN



SILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Tempel
Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian : Akuntansi
Kompetensi Keahlian : Akuntansi Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Durasi (Waktu) : 180 X 45 menit
Kelas/Semester : X / 1 dan 2
KKM : 76 (Tujuh Puluh Enam)

KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.10 Menganalisis transaksi jurnal penyesuaian	1. Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian 2. Mengidentifikasi informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian 3. Menjelaskan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian	1. Pengertian jurnal penyesuaian 2. Data informasi jurnal penyesuaian 3. Langkah pencatatan jurnal penyesuaian	20	1. Pendahuluan a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelajaran b. Memberi motivasi belajar kepada peserta didik c. Mengajukan pertanyaan d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus e. Menjelaskan tujuan pembelajaran	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Ketrampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian kinerja Sikap : <ul style="list-style-type: none"> Jurnal sikap Observasi Penilaian diri Penilaian 	Buku 1. Dasar-dasar Akuntansi, Hendi Somantri; Armico; 1994 2. Memahami Siklus Akuntansi, Hendi Somantri; Armico; 2004 3. Memahami Akuntansi SMK Seri A; Hendi Somantri; Armico; 2007

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>2. Inti</p> <p>a. Sintak : Memberikan stimulus dengan cara mengamati</p> <p>1) Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan memberikan hand out tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah</p>	antar teman	

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>2) Peserta didik membaca (Literasi) materi tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>b. Sintak : Mengidentifik</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				asi masalah dengan cara menanya 1) Guru menugaskan peserta didik untuk saling bertukar pendapat agar dapat mengidentifikasi masalah utama tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>penyesuaian</p> <p>2) Peserta didik saling bertukar pendapat (collaboration) untuk mengidentifikasi masalah utama yaitu jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>(menumbuhkan rasa ingin tahu);</p> <p>3) Peserta didik membuat pertanyaan (critical thinking) mengenai hal-hal yang belum jelas tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>penyesuaian</p> <p>(menumbuhkan rasa ingin tahu);</p> <p>c. Sintak : Mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan informasi/eksperimen</p> <p>1) Guru membimbing peserta didik dalam mengidentifikasi jurnal penyesuaian,</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>(menumbuhkan rasa ingin tahu);</p> <p>2) Peserta didik mengumpulkan data dan informasi (creative) tentang jurnal penyesuaian, informasi atau</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>(menumbuhkan rasa ingin tahu);</p> <p>3) Peserta didik membuat kelompok untuk berdiskusi (collaboration) tentang pengertian jurnal</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>(menumbuhkan rasa ingin tahu);</p> <p>d. Sintak : Pembuktian dengan cara menalar/mengasosiasikan</p> <p>1) Guru menugaskan</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>kepada peserta kelompok untuk menukarkan hasil diskusi tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>2) Peserta didik menukarkan hasil diskusi antar kelompok</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>untuk mendapatkan masukan/tanggapan secara tertulis atau lisan tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>3) Peserta didik memperbaiki hasil kerja kelompok berdasarkan</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>masuk dari kelompok lain (menumbuhkan rasa kemandirian)</p> <p>e. Sintak : Menarik kesimpulan / Generalisasi dengan cara mengkomunikasikan</p> <p>1) Dengan pengarahan guru peserta didik melaporkan hasil diskusi tentang jurnal penyesuaian, informasi atau data keuangan yang</p>		

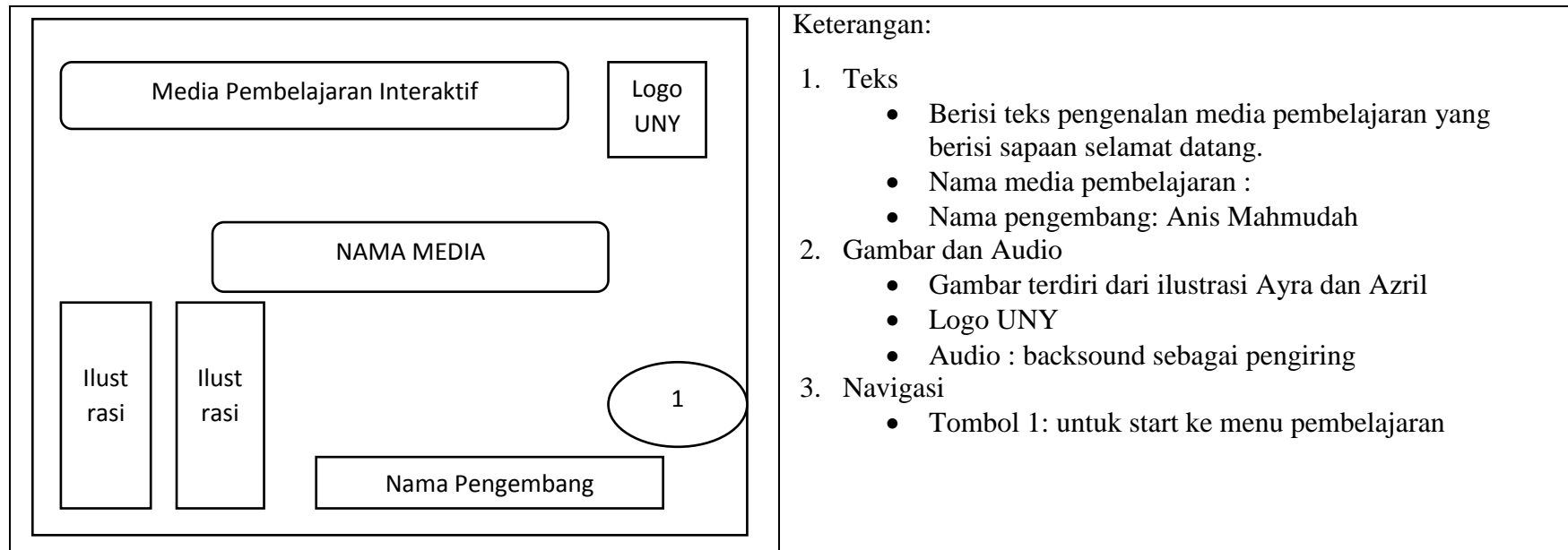
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>membutuhkan penyesuaian dan langkah-langkah pencatatan transaksi penyesuaian</p> <p>2) Peserta didik menanggapi presentasi kelompok lain</p> <p>f. Penutup Guru bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran :</p> <p>a. Mengavaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran.</p> <p>b. Memberikan</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</p> <p>c. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya</p> <p>d. Guru mengajak peserta didik untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan kerja, agar kegiatan belajar berjalan dengan kondusif.</p> <p>e. Mengajak berdoa untuk mengakhiri</p>		

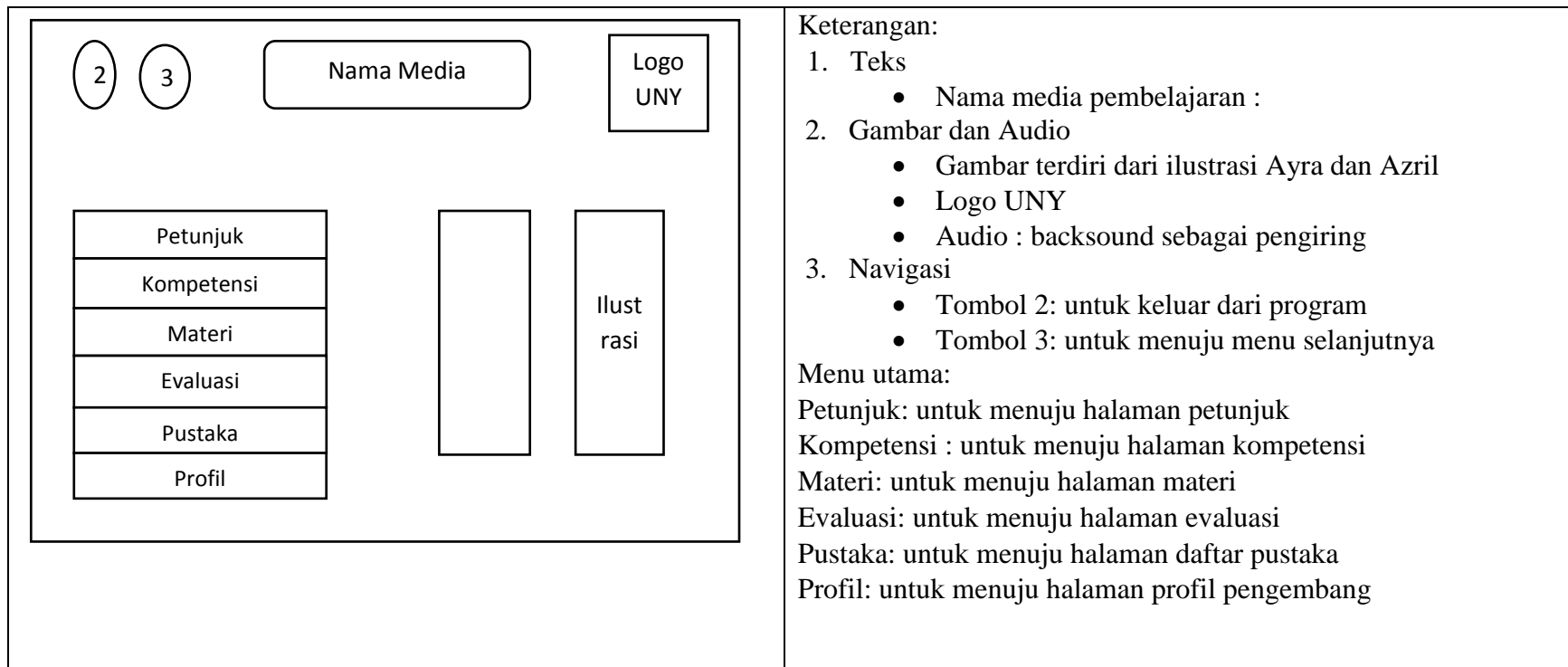
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				<p>pelajaran</p> <p>f. Mengucapkan salam</p>		

STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE*

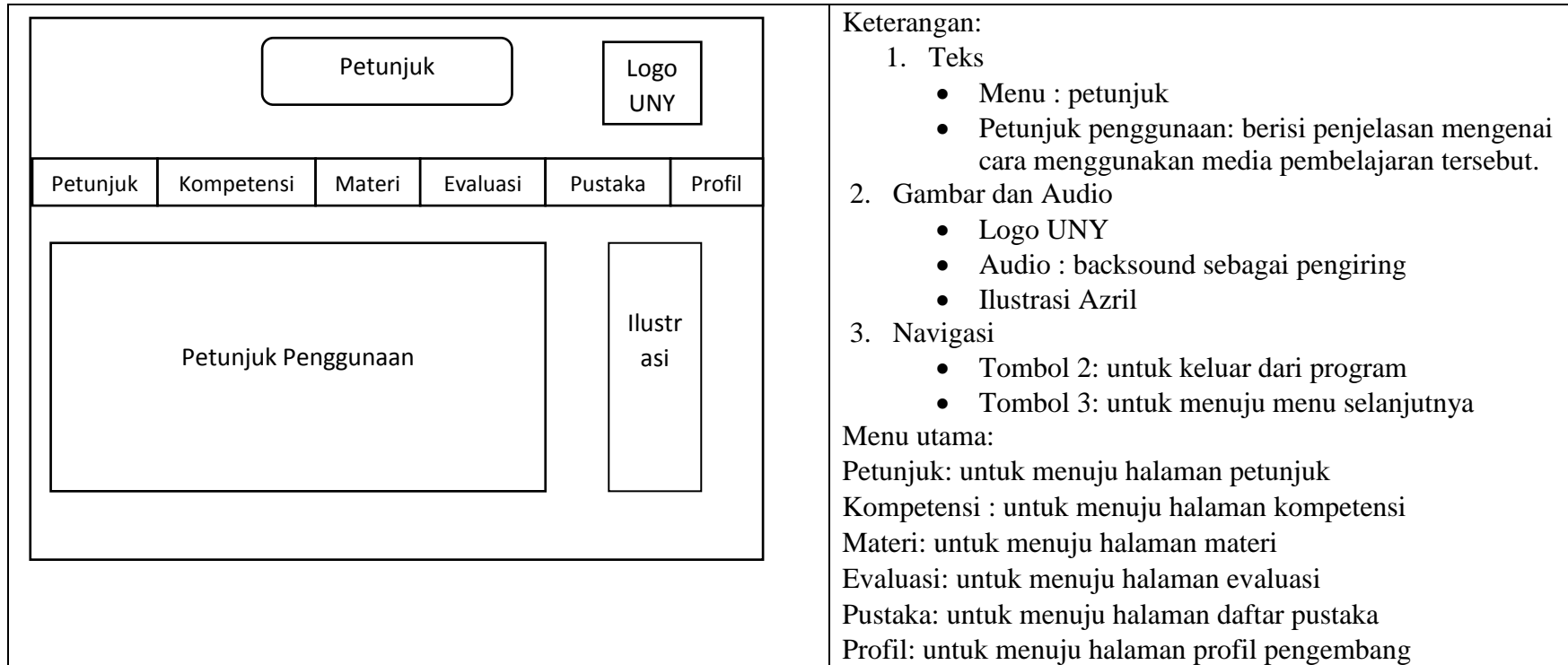
1. Halaman Awal



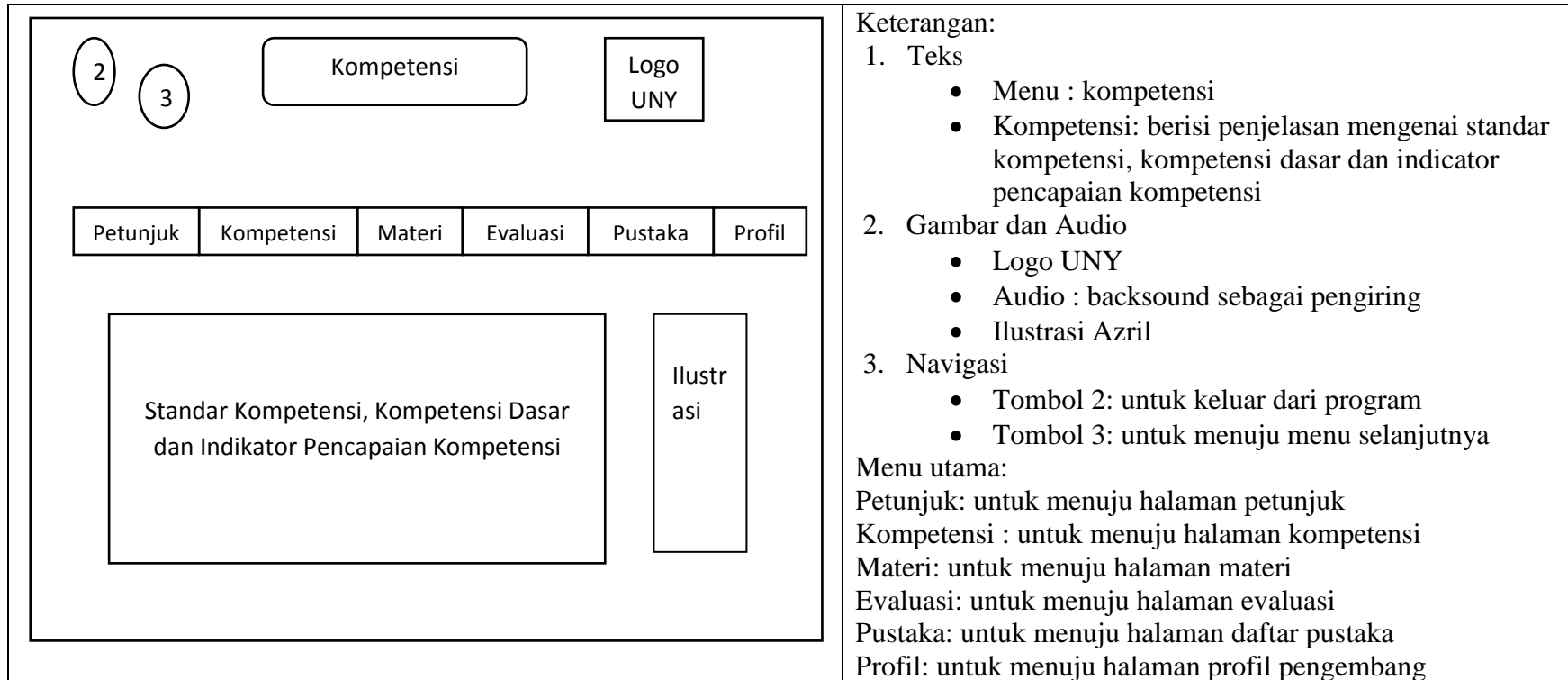
2. Halaman Menu



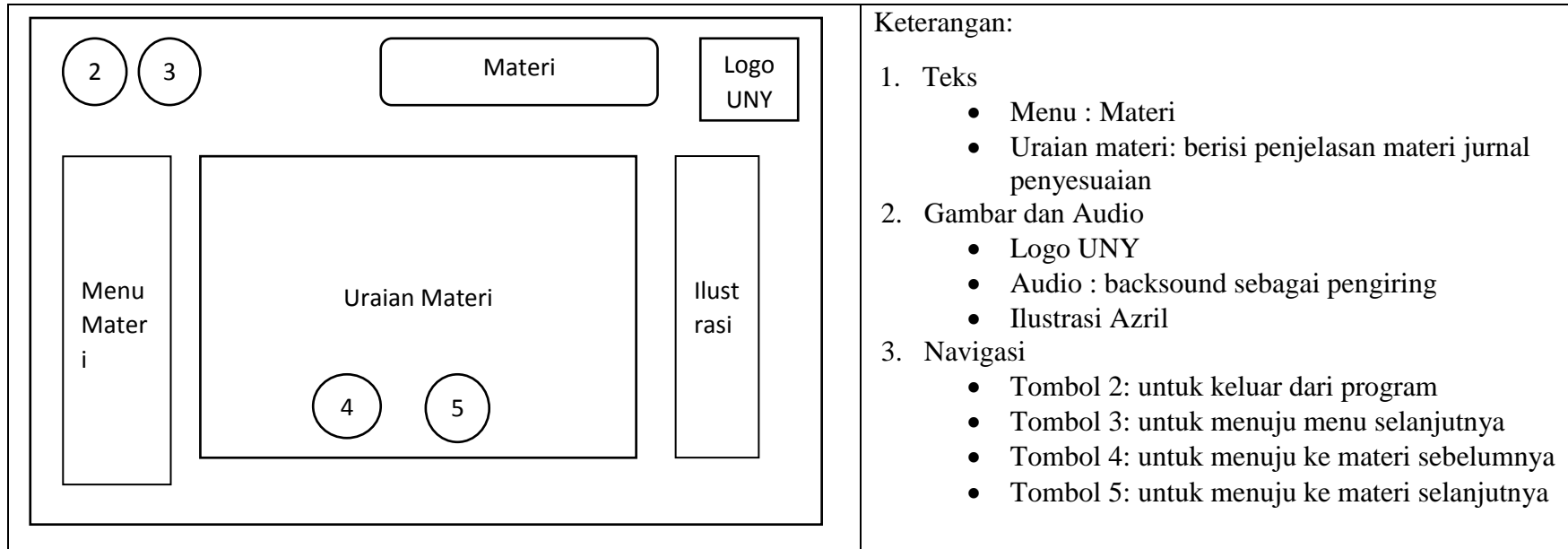
Halaman Petunjuk



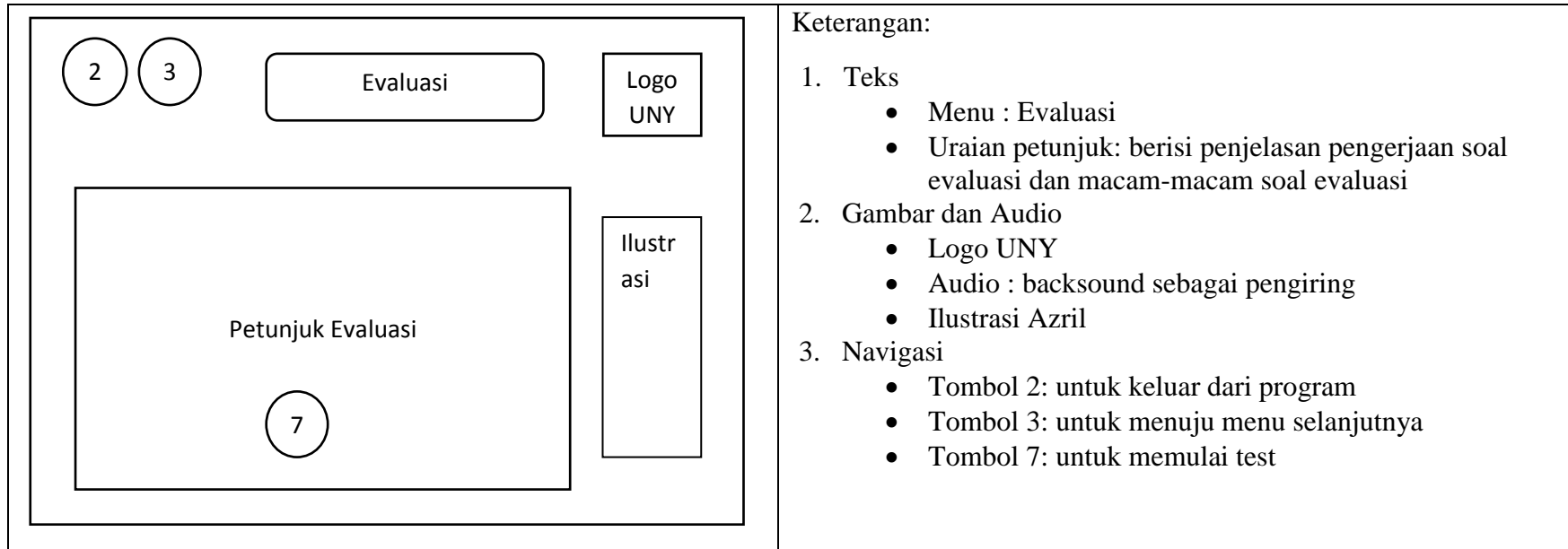
Halaman Kompetensi



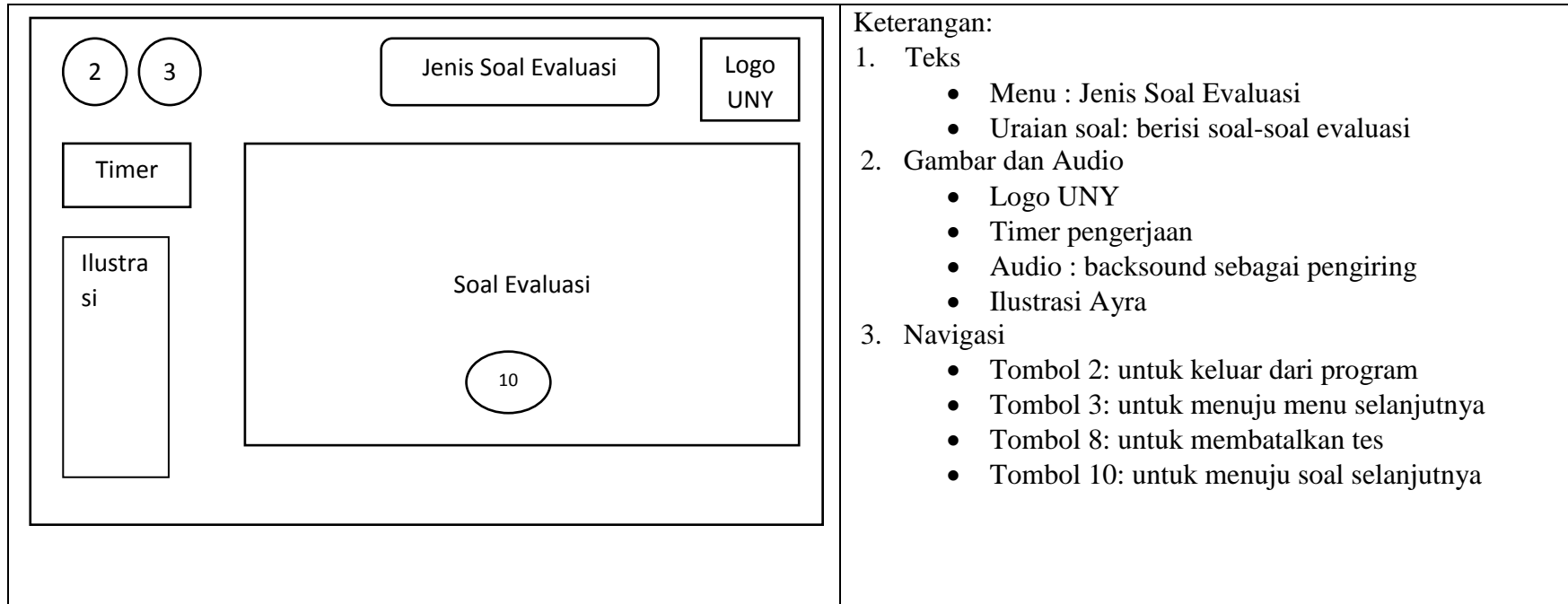
Halaman Materi



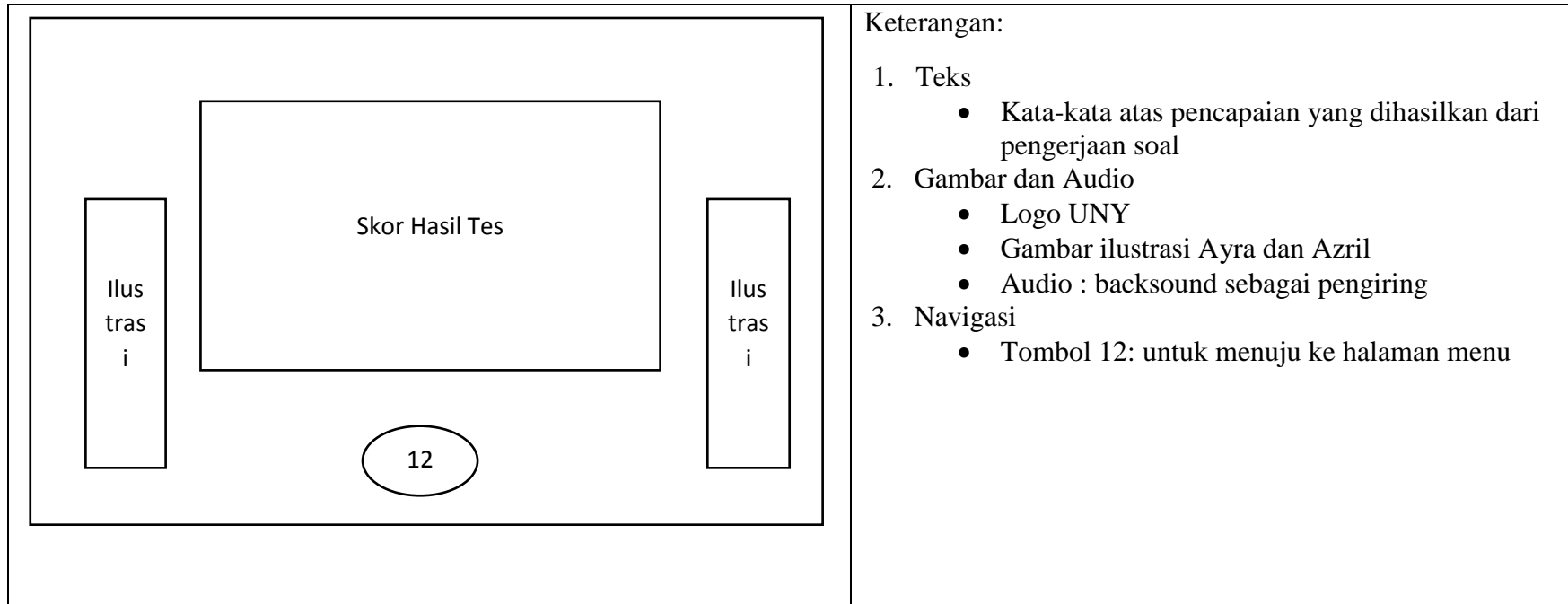
Halaman Evaluasi



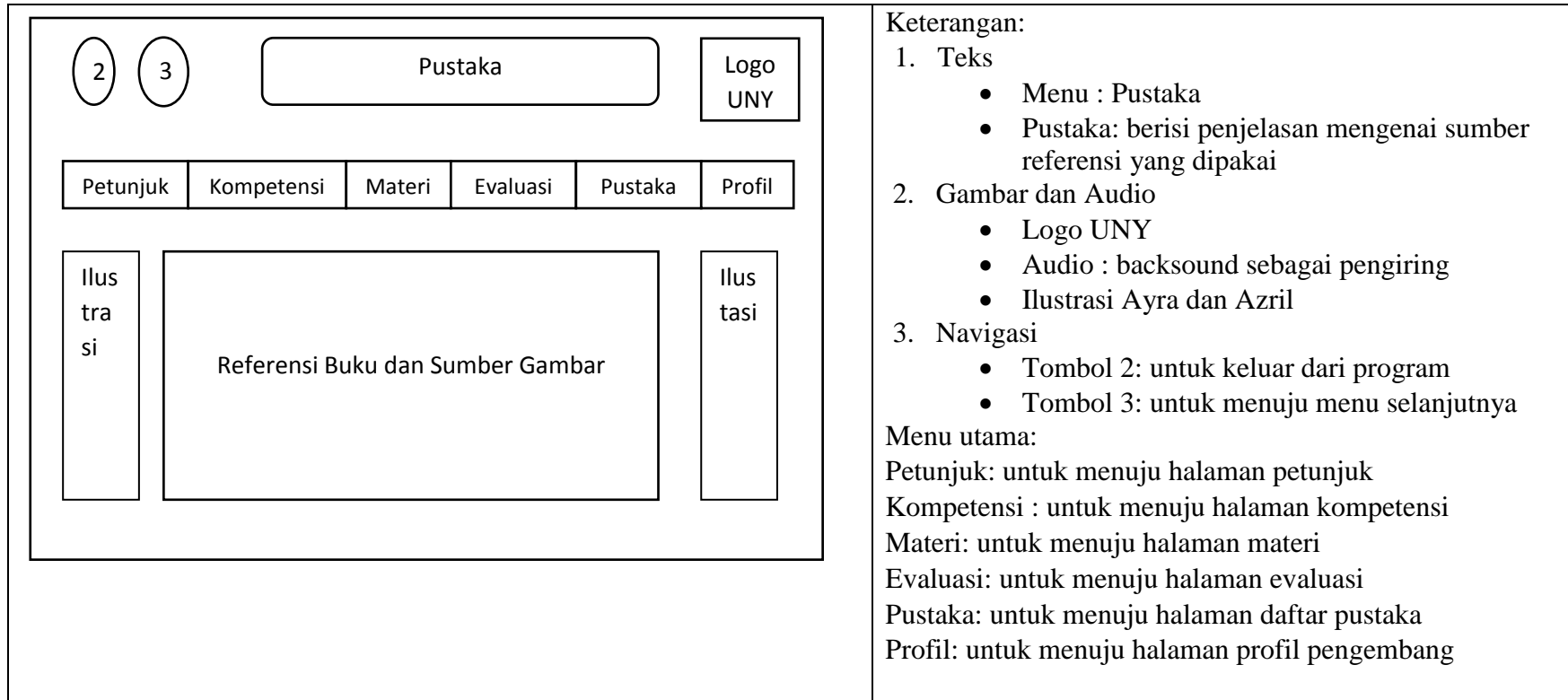
Halaman Evaluasi



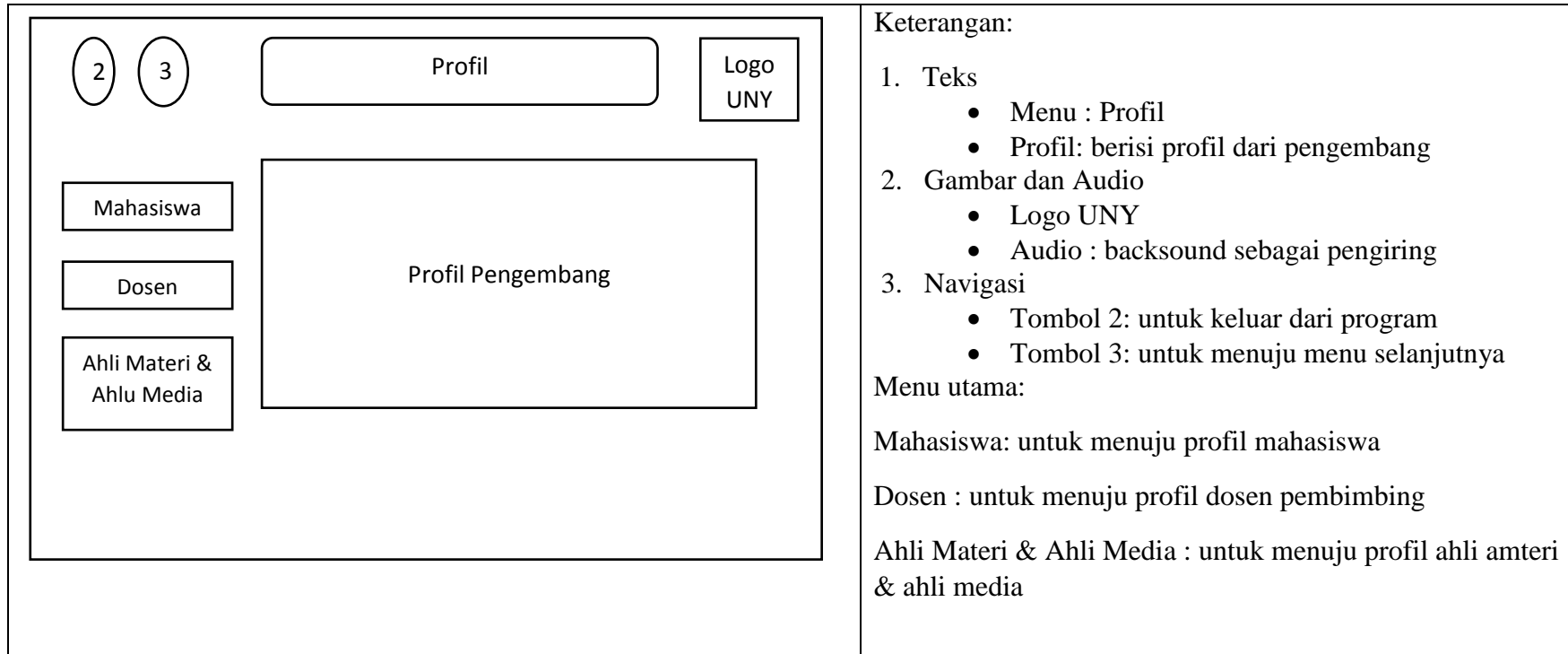
Halaman Evaluasi-Hasil Tes



Halaman Pustaka



Halaman Pustaka



MATERI JURNAL PENYESUAIAN

A. Pengertian Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian adalah tahap pencatatan akuntansi yang dilakukan pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya. Seluruh ayat jurnal penyesuaian mempengaruhi paling tidak satu akun laba rugi dan satu akun neraca. Tujuan penyusunan jurnal penyesuaian adalah agar pada akhir periode akun riil menunjukkan saldo sebenarnya, dan akun nominal menunjukkan jumlah saldo yang benar-benar menjadi pendapatan dan beban dalam periode bersangkutan.

B. Perlunya Pencatatan Jurnal Penyesuaian

Pencatatan jurnal penyesuaian berkaitan dengan penentuan laba bersih perusahaan. Akuntansi mempunyai prinsip dalam penentuan laba yang erat kaitannya dengan penyesuaian antara lain (Jusup, 2011:180-185):

1. Basis akrual (*accrual basis*)

Akuntansi menggunakan dasar waktu dalam pengakuan beban dan pendapatan, bukan menggunakan dasar kas (*cash basis*)

2. Periode akuntansi

Penetapan periode akuntansi untuk menggambarkan keberhasilan atau kegagalan operasi perusahaan dan posisi keuangan pada periode tersebut.

3. Prinsip pendapatan

Pedoman dalam menentukan pencatatan pendapatan adalah dicatat pada saat pendapatan diperoleh dan benar-benar terjadi. Jumlah yang dicatat adalah sebesar nilai tunai barang/jasa yang diserahkan ke konsumen.

4. Prinsip penandingan

Prinsip penandingan adalah dasar untuk mencatat beban. Prinsip ini sebagai dasar untuk menentukan jumlah beban yang terjadi selama periode akuntansi, mengukur besarnya beban dan mempertemukan beban dengan pendapatan pada periode yang sama.

C. Akun yang dibuatkan Jurnal Penyesuaian

Berikut ini adalah beberapa akun yang umumnya memerlukan penyesuaian pada akhir periode:

1. Piutang pendapatan (pendapatan yang masih harus diterima)
2. Taksiran kerugian piutang
3. Beban dibayar di muka
4. Perlengkapan
5. Penyusutan
6. Beban yang masih harus dibayar
7. Pendapatan diterima di muka

Berikut ini penjelasan masing-masing akun yang terkait diatas:

1. Piutang pendapatan (pendapatan yang masih harus diterima)

a. Pengertian

Piutang pendapatan atau pendapatan yang masih harus diterima adalah pendapatan yang belum jatuh tempo tetapi jasa atau barangnya sudah diserahkan kepada pelanggan/konsumen.

b. Contoh soal dan Pembahasan

Pada tanggal 1 April 2018 PD Maju Jaya menanamkan uang dalam bentuk investasi obligasi PT Danis Abadi Rp10.000.000,00. Balas jasa dari investasi tersebut adalah berupa bunga 12% setahun yang diterima dua kali yaitu setiap tanggal 1 April dan 1 September.

Jawaban:

Dari contoh soal diatas, maka pendapatan bunga harus diakui oleh PD Maju Jaya. Pada tanggal 1 September PD Maju Jaya menerima balasan jasa berupa bunga obligasi untuk masa 6 bulan (1 April – 1 September) sebesar $6/12 \times 12\% \times \text{Rp}10.000.000,00 = \text{Rp}600.000,00$. Jurnal ini tentu sudah dicatat pada tanggal 1 September 2018. Pada tanggal 31 Desember PD Maju Jaya berhak atas balas jasa sejak 1 September s.d 31 Desember 2018 sebesar Rp400.000,00 ($4 \times 12\% \times \text{Rp}10.000.000,00$) namun belum diterima karena akan diterima pada tanggal 1 April 2019. Berikut ini penyesuaian yang dibuat oleh PD Maju Jaya pada tanggal 31 Desember 2018.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Piutang Bunga Pendapatan Bunga		400.000	400.000

2. Taksiran kerugian piutang

a. Pengertian

Piutang adalah kewajiban pihak luar kepada perusahaan. Piutang pelanggan sebagian adakalanya tidak dapat ditagih karena beberapa alasan, antara lain karena debitur lari, meninggal dunia, bangkrut dan sebagainya. Perusahaan harus membuat akun piutang yang diperkirakan tidak dapat tertagih. Metode pencatatan pencatatan taksiran kerugian piutang dibagi dua yaitu:

1) Metode langsung

Kerugian piutang dicatat pada periode penghapusan piutang berdasarkan jumlah piutang yang dihapuskan karena tidak dapat tertagih.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal:

PD Maju Jaya pada bulan Februari 2018 mempunyai piutang yang tidak dapat tertagih karena debitur bangkrut sebesar Rp3.500.000,00. hal tersebut harus dilakukan penghapusan pada pembukuan PD Maju Jaya. Bagaimana pencatatan jurnal penyesuaiannya?

Jawaban:

Berikut ini jurnal penyesuaian untuk penyelesaian soal kerugian piutang dengan metode langsung:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Feb 1	Beban Kerugian Piutang Piutang		3.500.000	3.500.000

2) Metode tidak langsung

Mencatat kerugian piutang tak tertagih dengan taksiran berdasarkan **persentase penjualan atau piutang**.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal:

1) Berdasarkan presentase piutang

PD Maju Jaya pada bulan Desember 2018 mempunyai saldo piutang sebesar Rp35.000.000,00. Perusahaan memperkirakan piutang tak tertagih sebesar 10% dari piutang. Bagaimana pencatatan jurnal penyesuaiannya?

Jawaban:

Berikut ini penyelesaian untuk soal kerugian piutang dengan metode tidak langsung

$$\begin{aligned}\text{Besarnya kerugian piutang} &= 10\% \times \text{Rp}35.000.000,00 \\ &= \text{Rp}3.500.000,00\end{aligned}$$

Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Beban Kerugian Piutang Cadangan Kerurigan Piutang		3.500.000	3.500.000

2) Berdasarkan presentase penjualan

PD Maju Jaya pada bulan Desember 2018 mempunyai omzet penjualan sebesar Rp120.000.000,00. Perusahaan memperkirakan piutang tak tertagih sebesar 5% dari penjualan. Bagaimana pencatatan jurnal penyesuaiannya?

Jawaban:

Berikut ini penyelesaian untuk soal kerugian piutang dengan metode tidak langsung

$$\begin{aligned}\text{Besarnya kerugian piutang} &= 5\% \times \text{Rp}120.000.000,00 \\ &= \text{Rp}6.000.000,00\end{aligned}$$

Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Beban Kerugian Piutang Cadangan Kerugian Piutang		6.000.000	6.000.000

b. Rangkuman

Metode Langsung	Metode Tidak Langsung
<ul style="list-style-type: none"> - Dicatat berdasarkan piutang yang tidak dapat ditagih - Jurnal penyesuaian: <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Beban Kerugian Piutang xxx </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Piutang xxx </div> 	<ul style="list-style-type: none"> - Dicatat berdasarkan taksiran atas piutang/penjualan. - Jurnal penyesuaian: <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Beban Kerugian Piutang xxx </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Cadangan Kerugian Piutang xxx </div>

3. Beban dibayar di muka

a. Pengertian

Beban dibayar di muka adalah biaya yang sudah dibayar tetapi sebagian belum dibebankan sebagai biaya pada akhir periode. Biaya dibayar di muka sering timbul apabila perusahaan mempunyai kebiasaan membayar biaya untuk beberapa periode sekaligus. Dengan demikian, sebagian dari jumlah pengeluaran tersebut yang telah terpakai selama periode berjalan menjadi biaya/beban dan sebagian lagi sisanya yang belum terpakai akan menjadi beban pada periode berikutnya. Jadi pada akhir periode, membuat penyesuaian dengan memisahkan berapa biaya dibayar di muka yang sudah menjadi beban dan belum menjadi beban. Contoh akun dalam biaya dibayar di muka antara lain adalah iklan dibayar di muka, sewa dibayar di muka, asuransi dibayar di muka. Metode pencatatan beban dibayar di muka antara lain:

1) Pendekatan neraca

Pendekatan ini digunakan ketika perusahaan mencatat pembayaran beban sebagai harta yaitu dengan mendebet akun sewa/iklan/asuransi dibayar di muka dan mengkredit kas.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal: Akun iklan dibayar di muka di neraca saldo PD Maju Jaya per 31 Desember 2018 menunjukkan debet sebesar Rp1.200.000,00. keterangan penyesuaian menyatakan iklan tersebut dibayar pada tanggal 1 September 2018 kepada Harian Kota untuk 1 tahun. Iklan terbit setiap bulan. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PD Maju Jaya pada tanggal 31 Desember 2018 dengan pendekatan neraca?

Jawaban:

Analisis

Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul	Agu
Sudah menjadi beban				Belum menjadi beban						
Beban Iklan 4/12xRp1.200.000,00 =Rp400.000,00				Iklan dibayar di muka 8/12xRp1.200.000,00 =Rp800.000,00						

Di neraca saldo terdapat saldo pada akun Iklan dibayar di muka Rp1.200.000,00 berarti pada waktu membayar dicatat sebagai harta. Iklan yang sudah menjadi beban adalah Rp400.000,00 Berikut jurnal penyesuaian yang dibuat:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Beban Iklan Iklan dibayar di muka		400.000	400.000

2) Pendekatan laba rugi

Pendekatan ini digunakan ketika perusahaan mencatat pembayaran sebagai beban yaitu dengan mendebet akun beban sewa/iklan/asuransi dan mengkredit kas.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal: Akun beban iklan di neraca saldo PD Maju Jaya per 31 Desember 2018 menunjukkan deber sebesar Rp1.200.000,00 keterangan penyesuaian menyatakan iklan tersebut dibayar pada tanggal 1 September 2018 kepada Harian Kota untuk 1 tahun. Iklan terbit setiap bulan. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PD Maju Jaya pada tanggal 31 Desember 2018 dengan metode beban?

Jawaban:

Analisis

Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul	Agu
Sudah menjadi beban				Belum menjadi beban						
Beban Iklan 4/12xRp1.200.000,00 =Rp400.000,00				Iklan dibayar di muka 8/12xRp1.200.000,00 =Rp800.000,00						

Di neraca saldo terdapat saldo pada akun Beban Iklan Rp1.200.000,00 berarti pada waktu membayar dicatat sebagai beban. Iklan yang belum menjadi beban adalah Rp800.000,00
Berikut jurnal penyesuaian yang dibuat:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Iklan dibayar di muka Beban Iklan		800.000	800.000

b. Rangkuman

Pendekatan Neraca	Pendekatan Laba Rugi
<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat terjadinya transaksi dicatat sebagai beban dibayar di muka - Jurnal penyesuaian: <ul style="list-style-type: none"> Beban xxx Beban dibayar di muka xxx 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat terjadinya transaksi dicatat sebagai beban - Jurnal penyesuaian: <ul style="list-style-type: none"> Beban dibayar di muka xxx Beban xxx

4. Perlengkapan

a. Pengertian

Perlengkapan dibeli untuk dipakai dalam kegiatan operasional perusahaan. Perlengkapan dicatat dan dilaporkan sebesar harga beli. Pada akhir periode akuntansi, nilai perlengkapan pasti berbeda dengan catatan karena sebagian perlengkapan telah terpakai. Jumlah pemakaian perlengkapan tersebut harus dibuatkan jurnal penyesuaian. Pada jurnal penyesuaian perlengkapan ini harus memperhatikan pencatatan awal pada saat pembelian perlengkapan apakah dicatat sebagai harta atau beban.

1) Pendekatan neraca

Pembelian perlengkapan yang pada saat kejadian transaksi dicatat pada akun perlengkapan yang tergolong dalam kelompok akun harta.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal: Akun perlengkapan di neraca saldo 31 Desember 2018 menunjukkan Rp500.000,00 Pada akhir periode setelah dihitung fisik perlengkapan masih ada sejumlah Rp 200.000,00 Bagaimana pencatatan dalam jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2018?

Jawaban:

Analisis

Perlengkapan di neraca saldo Rp500.000,00

Sisa fisik perlengkapan Rp200.000,00

Selisi (karena dipakai) **Rp300.000,00**

Neraca saldo menunjukkan jumlah Rp500.000,00 pada akun perlengkapan, berarti waktu membeli perlengkapan dicatat sebagai harta. Jumlah perlengkapan yang dipakai adalah Rp300.000,00

Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah sebagai berikut:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Beban Perlengkapan Perlengkapan		300.000	300.000

2) Pendekatan laba-rugi

Pembelian perlengkapan yang pada saat kejadian transaksi dicatat pada akun beban perlengkapan yang tergolong dalam kelompok akun beban.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal: Akun beban perlengkapan di neraca saldo pada 31 Desember 2018 menunjukkan Rp500.000,00 Pada akhir periode setelah dihitung fisik perlengkapan masih ada sejumlah Rp 200.000,00 Bagaimana pencatatan dalam jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2018?

Jawaban:

Analisis

Perlengkapan di neraca saldo Rp500.000,00

Sisa fisik perlengkapan Rp200.000,00

Selisi (karena dipakai) Rp300.000,00

Neraca saldo menunjukkan jumlah Rp500.000,00 pada akun beban perlengkapan, berarti waktu membeli perlengkapan dicatat sebagai beban. Jumlah perlengkapan yang dipakai adalah

Rp300.000,00 Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah sebagai berikut:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Perlengkapan Beban Perlengkapan		200.000	200.000

b. Rangkuman

Pendekatan Neraca	Pendekatan Laba Rugi
<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat terjadinya transaksi dicatat sebagai perlengkapan - Jurnal penyesuaian: Beban perlengkapan xxx Perlengkapan xxx 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat terjadinya transaksi dicatat sebagai beban perlengkapan - Jurnal penyesuaian: Perlengkapan xxx Beban Perlengkapan xxx

5. Penyusutan Aset Tetap

a. Pengertian

Aset tetap dimiliki dan digunakan dalam operasional perusahaan dalam jangka waktu relatif lama. Aset tetap tersebut semakin lama semakin berkurang nilainya karena faktor usia dan pemakaian. Berkurangnya nilai aset tetap karena usia disebut penyusutan. Penyusutan aset tetap terjadi selama masa penggunaan aktiva yang bersangkutan. Metode penyusutan aset tetap yang sesuai dengan ketentuan pajak tercantum dalam Peraturan Menteri Nomor 96/PMK.03/2009 adalah metode garis lurus dan metode saldo menurun. Dari dua metode tersebut yang sering digunakan adalah metode garis lurus. Metode garis lurus adalah metode penyusutan dimana setiap tahun besarnya penyusutan sama.

b. Contoh soal dan pembahasan

Soal:

PD Maju Jaya memiliki aset tetap berupa kendaraan seharga Rp115.000.000,00 diperkirakan mempunyai umur ekonomis 10 tahun dan nilai sisa Rp5.000.000,00 kendaraan mulai dipakai pada 1 Januari 2018. Penyusutan menggunakan metode garis lurus. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat pada tanggal 31 Desember 2018?

Pembahasan:

Metode Garis Lurus = (Harga Perolehan-Nilai Residu) / Umur Ekonomis

Analisis:

$$\begin{aligned}\text{Penyusutan per tahun} &= (\text{Rp}115.000.000,00 - \text{Rp}5.000.000,00) / 10 \\ &= \text{Rp}11.000.000,00\end{aligned}$$

Berikut jurnal penyesuaian yang dibuat:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Beban Penyusutan		11.000.000	
	Akum. Penyusutan Kendaraan			11.000.000

6. Beban yang masih harus dibayar

a. Pengertian

Beban yang sampai pada tanggal penyusunan laporan keuangan sudah menjadi kewajiban perusahaan tetapi belum dibayar harus diakui sebagai beban dalam periode terjadinya beban tersebut. Beban yang masih harus dibayar biasanya terjadi pada transaksi listrik, gaji, bunga dsb.

b. Contoh soal dan pembahasan

Soal:

Pada bulan Desember 2018, PD Maju Jaya memiliki beban listrik yang harus dibayar pada bulan Januari 2019 sebesar Rp500.000,00. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PD Maju Jaya?

Pembahasan:

Listrik sudah dinikmati pada bulan Desember 2018, hanya saja pembayaran akan dilakukan pada Januari 2019, sehingga merupakan utang pada bulan Desember 2018. Berikut ini jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PD Maju Jaya:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Beban Listrik Utang Listrik		500.000	500.000

7. Pendapatan diterima di muka

a. Pengertian

Perusahaan terkadang menerima sejumlah uang sebagai pendapatan untuk beberapa periode, dimana saat menerima uang tersebut perusahaan belum menyerahkan barang/jasa kepada pelanggan. Hal ini menimbulkan kewajiban bagi perusahaan untuk segera melunasinya. Pendapatan semacam ini dimasukkan dalam kategori utang lancar yang disebut pendapatan diterima di muka contohnya sewa diterima di muka, iklan diterima di muka dll. Metode pencatatan pendapatan diterima di muka antara lain:

1) Pendekatan pendapatan

Pendekatan ini digunakan ketika perusahaan mencatat dengan mendebit akun kas dan mengkredit akun pendapatan sewa.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal: PD Maju jaya menyewakan ruangan yang tidak digunakan untuk usaha. Pada tanggal 1 April 2018 menerima pembayaran sewa untuk 1 tahun sebesar Rp12.000.000,00 dan dicatat ke dalam akun pendapatan sewa. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat PD Maju Jaya pada tanggal 31 Desember 2018?

Jawaban:

Analisis

Ap r	Me i	Ju n	Ju l	Ag u	Se p	Ok t	No v	De s	Jan	Feb	Mar
Sudah menjadi pendapatan									Belum menjadi pendapatan		
Pendapatan Sewa 9/12xRp12.000.000,00 =Rp9.000.000,00									Sewa diterima di muka 3/12xRp1.200.000,00 =Rp3.000.000,00		

Di neraca saldo terdapat saldo pada akun Pendapatan sewa Rp12.000.000,00 berarti pada waktu membayar dicatat sebagai pendapatan. Pendapatan sewa yang belum diterima adalah Rp3.000.000,00 Berikut jurnal penyesuaian yang dibuat:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Des 31	Pendapatan sewa Sewa diterima di muka		Rp3.000.000,00	Rp3.000.000,00

2) Pendekatan utang

Pendekatan ini digunakan ketika perusahaan mencatat dengan mendebit akun kas dan mengkredit akun sewa diterima di muka.

Contoh soal dan pembahasan:

Soal: PD Maju jaya menyewakan ruangan yang tidak digunakan untuk usaha. Pada tanggal 1 April 2018 menerima pembayaran sewa untuk 1 tahun sebesar Rp12.000.000,00 dan dicatat ke dalam akun sewa diterima di muka. Bagaimana jurnal penyesuaian yang dibuat PD Maju Jaya pada tanggal 31 Desember 2018?

Pembahasan:

Analisis

Ap r	Me i	Ju n	Ju l	Ag u	Se p	Ok t	No v	De s	Jan	Feb	Mar
Sudah menjadi pendapatan									Belum menjadi pendapatan		
Pendapatan Sewa 9/12xRp12.000.000,00 =Rp9.000.000,00									Sewa diterima di muka 3/12xRp1.200.000,00 =Rp3.000.000,00		

Di neraca saldo terdapat saldo pada akun sewa diterima di muka Rp12.000.000,00 berarti pada waktu membayar dicatat sebagai utang. Pendapatan sewa yang sudah diterima adalah Rp9.000.000,00 Berikut jurnal penyesuaian yang dibuat:

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet(Rp)	Kredit(Rp)
Des 31	Sewa diterima di muka Pendapatan sewa		9.000.000	9.000.000

b. Rangkuman

Pendekatan Pendapatan	Pendekatan Utang
<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat terjadinya transaksi dicatat sebagai pendapatan - Jurnal penyesuaian: Pendapatan xxx Pendapatan diterima di muka xxx 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat terjadinya transaksi dicatat sebagai pendapatan diterima di muka - Jurnal penyesuaian: Pendapatan diterima di muka xxx Pendapatan xxx

SOAL EVALUASI

Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah jawaban dengan memilih a, b, c, d atau e yang paling tepat menurut Anda!

1. Jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan akun-akun agar menjadi saldo yang sebenarnya adalah.....
 - a. Jurnal umum
 - b. Jurnal khusus
 - c. Jurnal penyesuaian**
 - d. Jurnal penutup
 - e. Jurnal pembalik
2. Jurnal penyesuaian dibuat setelah menyusun.....
 - a. Jurnal
 - b. Neraca
 - c. Buku besar
 - d. Neraca saldo**
 - e. Laporan laba-rugi
3. Konsep *accrual basis* adalah...
 - a. Pengakuan berdasarkan kas
 - b. Beban dan pendapatan yang memiliki keterkaitan langsung ditandingkan pada periode yang sama
 - c. Akuntansi yang segera mengakui rugi yang kemungkinan besar terjadi
 - d. Pencatatan yang dilakukan atas dasar kepraktisan
 - e. Pengakuan beban dan pendapatan berdasarkan basis waktu**
4. Pada tanggal 31 Desember 2017, gaji yang belum dibayar sebesar Rp 2.500.000,00 Jurnal penyesuaian yang harus dibuat adalah.....
 - a. Beban Gaji Rp2.500.000,00
Kas Rp2.500.000,00
 - b. Beban Gaji Rp2.500.000,00**
Utang Gaji Rp2.500.000,00

- c. Utang Gaji Rp2.500.000,00
 Kas Rp2.500.000,00
- d. Kas Rp2.500.000,00
 Utang Gaji Rp2.500.000,00
- e. Utang Gaji Rp2.500.000,00
 Beban Gaji Rp2.500.000,00
5. Neraca saldo menunjukkan akun pendapatan sewa sebesar Rp800.000,00
 Pada akhir periode terdapat pendapatan sewa yang diterima Rp200.000,00
 Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah.....
- a. Piutang sewa Rp200.000,00
 Pendapatan Sewa Rp200.000,00
- b. Kas Rp200.000,00
 Pendapatan Sewa Rp200.000,00
- c. Sewa diterima di muka Rp600.000,00
 Pendapatan Sewa Rp600.000,00
- d. Pendapatan sewa Rp600.000,00**
 Sewa diterima di muka Rp600.000,00
- e. Piutang sewa Rp200.000,00
 Sewa diterima di muka Rp200.000,00
6. Jumlah saldo rekening perlengkapan adalah Rp1.500.000,00 Persediaan
 perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2017 sebesar
 Rp450.000,00 Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017
 adalah.....
- a. Beban perlengkapan Rp1.050.000,00**
 Perlengkapan Rp1.050.000,00
- b. Beban perlengkapan Rp450.000,00
 Perlengkapan Rp450.000,00
- c. Beban perlengkapan Rp1.050.000,00
 Akm. Peny. Perlengkapan Rp1.050.000,00
- d. Beban perlengkapan Rp450.000,00
 Perlengkapan Rp450.000,00

- e. Perlengkapan Rp1.050.000,00
 Beban Perlengkapan Rp1.050.000,00
7. CV Danisya memiliki akun peralatan di neraca saldo sebelum penyesuaian tanggal 31 Desember 2017 sebesar Rp200.000.000,00. Penyusutan ditetapkan 10% per tahun. Jurnal penyesuaian yang dibuat oleh CV Danisya pada tanggal 31 Desember 2017 adalah.....
- a. Beban penyusutan peralatan Rp2.000.000,00
 Akum. Peny. Peralatan Rp2.000.000,00
- b. Beban penyusutan peralatan Rp20.000.000,00**
 Akum. Peny. Peralatan Rp20.000.000,00
- c. Peralatan Rp20.000.000,00
 Akum. Peny. Peralatan Rp20.000.000,00
- d. Beban peralatan Rp2.000.000,00
 Akum. Peny. Peralatan Rp2.000.000,00
- e. Akum. penyusutan peralatan Rp2.000.000,00
 Beban Peny. Peralatan Rp2.000.000,00
8. Pada tanggal 1 April 2017 perusahaan rental mobil membayar asuransi sejumlah Rp6.000.000,00 untuk 1 tahun dan dicatat sebagai beban asuransi. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat pada tanggal 31 Desember 2017 adalah.....
- a. Asuransi dibayar di muka Rp4.500.000,00
 Kas Rp4.500.000,00
- b. Beban asuransi Rp4.500.000,00
 Kas Rp4.500.000,00
- c. Beban asuransi Rp1.500.000,00
 Kas Rp1.500.000,00
- d. Asuransi dibayar di muka Rp1.500.000,00**
 Beban asuransi Rp1.500.000,00
- e. Asuransi dibayar di muka Rp4.500.000,00
 Beban asuransi Rp4.500.000,00

9. Tanggal 1 Juli 2016 diterima pendapatan sewa toko untuk masa dua tahun sebesar Rp10.000.000,00 Apabila dicatat sebagai pendapatan, maka jurnal penyesuaian pada 31 Desember 2016 adalah

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| a. Sewa diterima di muka | Rp10.000.000,00 |
| Pendapatan sewa | Rp10.000.000,00 |
| b. Pendapatan sewa | Rp10.000.000,00 |
| Sewa diterima di muka | Rp10.000.000,00 |
| c. Sewa diterima di muka | Rp7.500.000,00 |
| Pendapatan sewa | Rp7.500.000,00 |
| d. Pendapatan sewa | Rp7.500.000,00 |
| Sewa diterima di muka | Rp7.500.000,00 |
| e. Pendapatan sewa | Rp2.500.000,00 |
| Sewa diterima di muka | Rp2.500.000,00 |

10. Pada tanggal 1 September 2016, PT Abadi menyimpan uang di bank sebesar Rp1.800.000,00 dengan suku bunga 18% per tahun dan bunga diterima setiap 6 bulan sekali yaitu 1 Maret dan 1 September. Jurnal penyesuaian yang dibuat untuk mencatat piutang bunga pada tanggal 31 Desember 2016 adalah....

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| a. Beban Bunga | Rp1.800.000,00 |
| Piutang Bunga | Rp1.800.000,00 |
| b. Piutang Bunga | Rp108.000,00 |
| Pendapatan Bunga | Rp108.000,00 |
| c. Pendapatan Bunga | Rp108.000,00 |
| Beban Bunga | Rp108.000,00 |
| d. Beban Bunga | Rp108.000,00 |
| Pendapatan Bunga | Rp108.000,00 |
| e. Piutang Bunga | Rp1.800.000,00 |
| Pendapatan Bunga | Rp1.800.000,00 |

11. CV Maju Jaya mempunyai saldo kas kecil pada 31 Desember 2016 sebesar Rp4.550.000,00 Setelah dilakukan cash opname, uang yang ada di brankas berjumlah Rp4.500.000,00 Atas perhitungan tersebut tidak ditemukan

bukti-bukti yang mendukung perbedaan. Jurnal penyesuaian yang dibuat oleh CV Maju Jaya adalah.....

- | | | |
|----|--------------------------|--------------------|
| a. | Selisih Kas Kecil | Rp50.000,00 |
| | Kas Kecil | Rp50.000,00 |
| b. | Kas Kecil | Rp50.000,00 |
| | Selisih Kas Kecil | Rp50.000,00 |
| c. | Beban Kerugian | Rp50.000,00 |
| | Kas | Rp50.000,00 |
| d. | Kas | Rp50.000,00 |
| | Beban Kerugian | Rp50.000,00 |
| e. | Selisih Kas | Rp4.500.000,00 |
| | Kas | Rp4.500.000,00 |

12. PT Tirta adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dan mempunyai beberapa pelanggan. Untuk mengantisipasi piutang tak tertagih, maka PT Tirta menetapkan sebesar 5% dari total omzet penjualan. Besarnya saldo penjualan pada 31 Desember 2017 adalah Rp210.00.000,00 Jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PT Tirta dengan metode tidak langsung adalah.....

- | | | |
|----|----------------------------------|------------------------|
| a. | Beban Kerugian Piutang | Rp1.050.000,00 |
| | Piutang | Rp1.050.000,00 |
| b. | Cadangan Kerugian Piutang | Rp10.500.000,00 |
| | Piutang | Rp10.500.000,00 |
| c. | Beban Kerugian Piutang | Rp10.500.000,00 |
| | Piutang | Rp10.500.000,00 |
| d. | Beban Kerugian Piutang | Rp1.050.000,00 |
| | Cadangan Kerugian Piutang | Rp1.050.000,00 |
| e. | Beban Kerugian Piutang | Rp10.500.00,00 |
| | Cadangan Kerugian Piutang | Rp10.500.000,00 |

13. Beban iklan di neraca saldo berjumlah Rp1.000.000,00 (D). Iklan tersebut terbit 20 kali penerbitan. Pada akhir periode ternyata iklan yang sudah

terbit hanya 5 kali. Setelah jurnal penyesuaian dibuat dan diposting ke buku besar, maka saldo beban sewa akan tampak sebesar.....

- a. Rp750.000,00
- b. Rp1.000.000,00
- c. Rp200.000,00
- d. Rp500.000,00
- e. Rp250.000,00**

14. PT Abadi Jaya adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dan mempunyai beberapa pelanggan. Untuk mengantisipasi piutang tak tertagih, maka PT Abadi Jaya menetapkan sebesar 10% dari total piutang. Besarnya saldo piutang pada 31 Desember 2017 adalah Rp35.600.000,00 Jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PT Abadi Jaya dengan metode tidak langsung adalah.....

- a. Beban Kerugian Piutang Rp356.000,00
 Piutang Rp356.000,00
- b. Cadangan Kerugian Piutang Rp3.560.000,00
 Piutang Rp3.560.000,00
- c. Beban Kerugian Piutang Rp3.560.000,00
 Piutang Rp3.560.000,00
- d. Beban Kerugian Piutang Rp3.560.000,00**
 Cadangan Kerugian Piutang Rp3.560.000,00
- e. Beban Kerugian Piutang Rp356.000,00
 Cadangan Kerugian Piutang Rp356.000,00

15. PT Murni adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa salon dan mempunyai beberapa pelanggan. Salah satu pelanggan PT Murni mempunyai piutang Rp3.500.000,00 namun tidak bisa melakukan pembayaran sisa piutang yang sudah jatuh tempo sebesar Rp1.250.000,00 dikarenakan mengalami kebangkrutan. Atas kejadian tersebut PT Murni harus menghapuskan piutang dalam pencatatan. Jurnal penyesuaian yang dibuat oleh PT Murni dengan metode langsung adalah.....

a. **Beban Kerugian Piutang Rp1.250.000,00**

Piutang Rp1.250.000,00

b. Cadangan Kerugian Piutang Rp1.250.000,00

Piutang Rp1.250.000,00

c. **Beban Kerugian Piutang Rp3.500.000,00**

Piutang Rp3.500.000,00

d. **Beban Kerugian Piutang Rp3.500.000,00**

Cadangan Kerugian Piutang Rp3.500.000,00

e. **Beban Kerugian Piutang Rp1.250.000,00**

Cadangan Kerugian Piutang Rp1.250.00,00

16. Pada tanggal 1 November 2017 diterima uang sejumlah Rp3.600.000,00 untuk sewa selama 6 bulan. Perusahaan mencatat sebagai hutang. Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah.....

a. Sewa diterima di muka Rp3.600.000,00

Pendapatan Sewa Rp3.600.000,00

b. **Sewa diterima di muka Rp1.200.000,00**

Pendapatan sewa Rp1.200.000,00

c. Pendapatan sewa Rp3.600.000,00

Sewa diterima di muka Rp3.600.000,00

d. Pendapatan sewa Rp1.200.000,00

Sewa diterima di muka Rp1.200.000,00

e. Sewa diterima di muka Rp1.200.000,00

Beban Sewa Rp1.200.000,00

17. Pak Abda pada tanggal 1 April 2017 melakukan pembayaran iklan yang akan diterbitkan selama 1 tahun sebesar Rp1.200.000,00 Apabila pencatatan menggunakan pendekatan neraca, maka jurnal penyesuaian yang dibuat oleh Pak Abda pada 31 Desember 2017 adalah.....

a. **Beban Iklan Rp1.200.000,00**

Kas Rp1.200.000,00

b. **Beban Iklan Rp300.000,00**

Kas Rp300.000,00

c. Beban Iklan	Rp900.000,00
Iklan dibayar di muka	Rp900.000,00
d. Iklan dibayar di muka	Rp300.000,00
Beban Iklan	Rp300.000,00
e. Iklan dibayar di muka	Rp300.000,00
Kas	Rp300.000,00

18. CV Sinar mempunyai kendaraan untuk kegiatan operasional perusahaannya. Saldo akun kendaraan menunjukkan jumlah sebesar Rp450.000.000,00. Pihak manajemen sudah memutuskan bahwa penyusutan kendaraan sebesar 10% pertahun tanpa nilai sisa. Akun beban penyusutan kendaraan dalam jurnal penyesuaian adalah sebesar.....

- a. Debit Rp45.000.000,00
- b. Debit Rp4.500.000,00
- c. Kredit Rp4.500.000,00
- d. Kredit Rp45.000.000,00
- e. Debit Rp450.000,00

19. Sebuah perusahaan menyusun laporan keuangan pada tanggal 31 Maret. Perusahaan mempekerjakan 5 orang tenaga kerja harian lepas dengan upah Rp100.000,00 perhari dan dibayarkan setiap hari Sabtu. Tanggal 31 Maret jatuh pada hari Jumat. Penyesuaian yang dibuat pada tanggal 31 Maret adalah.....

a. Beban Gaji	Rp2.500.000,00
Kas	Rp2.500.000,00
b. Beban Gaji	Rp500.000,00
Kas	Rp500.000,00
c. Beban Gaji	Rp2.500.000,00
Hutang Gaji	Rp2.500.000,00
d. Beban Gaji	Rp3.000.000,00
Hutang Gaji	Rp3.000.000,00
e. Beban Gaji	Rp500.000,00
Hutang Gaji	Rp500.000,00

20. Jumlah saldo rekening beban perlengkapan adalah Rp1.500.000,00. Persediaan perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2017 sebesar Rp450.000,00. Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017 adalah.....

a. Beban perlengkapan	Rp1.050.000,00
Perlengkapan	Rp1.050.000,00
b. Beban perlengkapan	Rp450.000,00
Perlengkapan	Rp450.000,00
c. Beban perlengkapan	Rp1.050.000,00
Akm. Peny. Perlengkapan	Rp1.050.000,00
d. Beban perlengkapan	Rp450.000,00
Perlengkapan	Rp450.000,00
e. Perlengkapan	Rp450.000,00
Beban Perlengkapan	Rp450.000,00

BENAR SALAH

Petunjuk: Kerjakan soal dibawah ini dengan memberikan jawaban Benar atau Salah pada pernyataan!

1. Seluruh akun dalam neraca saldo selalu memerlukan jurnal penyesuaian.
(Salah)
2. Andi membeli perlengkapan kantor pada tanggal 25 Maret 2017 sebesar Rp3.000.000,00. Pada akhir periode perlengkapan kantor yang masih tersisa sebesar Rp750.000,00. Atas kejadian tersebut maka Andi melakukan penyesuaian dengan mendebet akun beban perlengkapan dan mengkredit akun perlengkapan kantor sebesar Rp2.250.000,00. **(Benar)**
3. CV Abadi membayar jasa untuk penerbitan iklan sebesar Rp1.000.000,00 untuk 10 kali terbit dan dicatat sebagai iklan dibayar di muka. Pada akhir periode ternyata iklan yang terbit baru 5 kali. Atas kejadian tersebut CV Abadi mengakui beban iklan sebesar Rp500.000,00. **(Benar)**
4. Andi pemilik perusahaan yang bergerak di bidang jasa salon dan mempunyai beberapa pelanggan. Berdasarkan pengalaman tahun sebelumnya ada beberapa pelanggan yang tidak bisa melunasi piutangnya. Total piutang Andi saat ini adalah sebesar Rp32.500.000,00. Atas kejadian tersebut Andi harus menaksirkan kerugian piutang sebesar 5% dari total piutang dan pencatatan dengan metode tidak langsung. Tanggal 31 Desember, bagian akuntansi melakukan penyesuaian dengan mendebet Beban Kerugian Piutang dan mengkredit Piutang sebesar Rp1.625.000,00.
(Salah)
5. Tanggal 1 April 2017 terjadi transaksi pembelian perlengkapan sebesar Rp4.500.000,00 dicatat sebagai Perlengkapan. Saat akhir periode akuntansi setelah dilakukan perhitungan, perlengkapan yang tersisa sebesar Rp500.000,00. Besarnya beban perlengkapan yang terpakai adalah sebesar Rp4.000.000,00. **(Benar)**

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan Dan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Anis Mahmudah

Ahli Materi : Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan masukan Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang = 2

Sangat Kurang = 1

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

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3	Materi sesuai dengan indikator					
4	Cakupan materi disajikan secara detail dan lengkap					
5	Materi disajikan secara sistematis					
6	Kejelasan penyajian materi					
7	Alur logika materi jelas					
8	Materi mudah dipahami					
9	Petunjuk pengerjaan soal jelas					
10	Soal dirumuskan dengan jelas					
11	Soal yang disajikan bervariasi					
12	Tingkat kesulitan soal bervariasi					
13	Kunci jawaban yang disajikan benar dan sesuai kaidah					
14	Bahasa materi dan soal mudah dipahami					
15	Ketepatan penggunaan istilah					
16	Media dapat menarik siswa lebih aktif					
17	Media dapat memotivasi siswa untuk belajar akuntansi					
18	Media sebagai pendukung belajar siswa					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

--	--	--

C. Komentari/Saran

--

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta,

Ahli Materi

Rr. Indah Mustikawati, SE., Akt., M.Sc.

NIP. 196810141998022001

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Anis Mahmudah

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang = 2

Sangat Kurang = 1

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

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Ukuran file media pembelajaran tidak terlalu besar					
2	Media pembelajaran tidak berjalan lambat					
3	Pengoperasian media pembelajaran mudah					
4	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.					
5	Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan di berbagai software.					
6	Instalasi media dapat dilakukan dengan mudah					
7	Media ini mendukung materi yang disajikan					
8	Media pembelajarn ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan					
9	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas					
10	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk					
11	Penggunaan media sederhana					
12	Pengguna dapat berinteraksi dengan media					
13	Ide gagasan kreatif					
14	Pembuatan media inovatif dan menarik					
15	Backsound yang digunakan sesuai dengan tema					
16	Penggunaan suara tidak mengganggu					
17	Suara yang digunakan menarik					
18	Pengaturan tata letak yang sesuai					
19	Tampilan yang digunakan menarik					
20	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
21	Pemilihan komposisi warna sesuai					

22	Pemilihan warna latar belakang menarik					
23	Proporsi gambar sesuai dengan tampilan					
24	Navigasi dalam media mudah digunakan					
25	Fungsi navigasi baik					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentarisaran

--

--

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 2019
Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.
NIP. 198803022015041002

ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Anis Mahmudah

Ahli Materi : Sumiyati, S.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku praktisi pembelajaran (guru) terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang = 2

Sangat Kurang = 1

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

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pengelolaan dan penyimpanan media pembelajaran mudah					
2	Media pembelajaran tidak berjalan lambat					
3	Pengoperasian media pembelajaran mudah					
4	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.					
5	Pemrosesan install media dilakukan dengan mudah.					
6	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					
7	Media ini mendukung materi yang disajikan					
8	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan					
9	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas					
10	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk					
11	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
12	Materi disusun secara sistematis					
13	Kejelasan soal evaluasi dan ketepatan kunci jawaban					
14	Media memberikan motivasi siswa untuk belajar sendiri					
15	Media mampu membantu dalam penyampaian materi					
16	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
17	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					

18	Pemilihan warna, <i>background, backsound</i> menarik					
19	Tampilan yang digunakan menarik					
20	Pengaturan tata letak sesuai					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

--

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk diuji cobakan
5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta,
Praktisi pembelajaran

Sumiyati, S.Pd.

ANGKET VALIDASI SISWA

Uji Coba Kelompok Kecil

Nama :
Kelas :
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Anis Mahmudah

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Saudara.
3. Keterangan skala:
Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Kurang = 2
Sangat Kurang = 1
4. Semua pertanyaan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
6. Komentar atau saran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pengoperasian media pembelajaran mudah					
2	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.					
3	Pemrosesan install media dilakukan dengan mudah.					
4	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					
5	Media ini mendukung materi yang disajikan					
6	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas					
7	Materi dalam media disajikan secara sistematis					
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					
9	Kejelasan materi yang disajikan					
10	Kejelasan soal evaluasi yang disajikan					
11	Pembahasan contoh soal dalam media jelas					
12	Materi membantu pemahaman siswa					
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
14	Media disajikan secara kreatif					
15	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu					
16	Pemilihan tata letak sesuai					
17	Pemilihan warna dan tulisan sesuai					
18	Tampilan desain media menarik					
19	Ikon navigasi berfungsi dengan baik					
20	Ikon navigasi sederhana					

ANGKET VALIDASI SISWA

Penelitian Lapangan

Nama :
Kelas :
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Anis Mahmudah

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda.
3. Keterangan skala:
Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Kurang = 2
Sangat Kurang = 1
4. Semua pertanyaan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
6. Komentar atau saran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pengoperasian media pembelajaran mudah					
2	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.					
3	Pemrosesan install media dilakukan dengan mudah.					
4	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					
5	Media ini mendukung materi yang disajikan					
6	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas					
7	Materi dalam media disajikan secara sistematis					
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					
9	Kejelasan materi yang disajikan					
10	Kejelasan soal evaluasi yang disajikan					
11	Pembahasan contoh soal dalam media jelas					
12	Materi membantu pemahaman siswa					
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
14	Media disajikan secara kreatif					
15	Penggunaan <i>backsound</i> sesuai dan tidak mengganggu					
16	Pemilihan tata letak sesuai					
17	Pemilihan warna dan tulisan sesuai					
18	Tampilan desain media menarik					
19	Ikon navigasi berfungsi dengan baik					
20	Ikon navigasi sederhana					

B. Komentar/Saran

--

Yogyakarta,

Siswa

()

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Materi		
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	5
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Materi sesuai dengan indikator	5
4	Cakupan materi disajikan secara detail dan lengkap	4
5	Materi disajikan secara sistematis	4
6	Kejelasan penyajian materi	5
7	Alur logika materi jelas	4
8	Materi mudah dipahami	4
	Jumlah Skor	36
	Rata-rata Skor	4.50
	Kategori Aspek Materi	Sangat Layak
Aspek Soal		
9	Petunjuk pengerjaan soal jelas	5
10	Soal dirumuskan dengan jelas	4
11	Soal yang disajikan bervariasi	5
12	Tingkat kesulitan soal bervariasi	5
13	Kunci jawaban yang disajikan benar dan sesuai kaidah	4
	Jumlah Skor	23
	Rata-rata Skor	4.60
	Kategori Aspek Soal	Sangat Layak
Aspek Bahasa		
14	Bahasa materi dan soal mudah dipahami	4
15	Ketepatan penggunaan istilah	4
	Jumlah Skor	8
	Rata-rata Skor	4.00
	Kategori Aspek Soal	Layak
Aspek Keterlaksanaan		
16	Media dapat menarik siswa lebih aktif	5
17	Media dapat memotivasi siswa untuk belajar akuntansi	5
18	Media sebagai pendukung belajar siswa	5
	Jumlah Skor	15
	Rata-rata Skor	5.00
	Kategori Aspek Keterlaksanaan	Sangat Layak
	Rata-Rata Keseluruhan	4.53
	Kategori	Sangat Layak

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan Dan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga
Mata Pelajaran	: Akuntansi Dasar
Peneliti	: Anis Mahmudah
Ahli Materi	: Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan masukan Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1

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

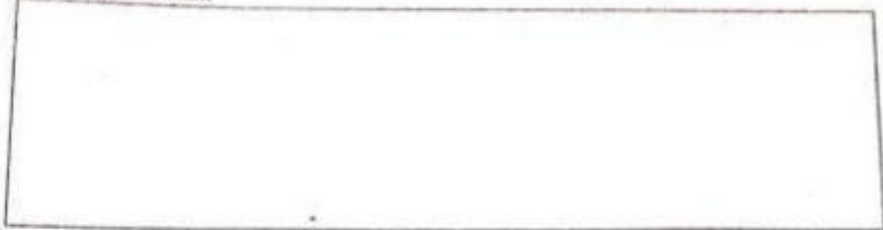
A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					✓
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Materi sesuai dengan indikator					✓
4	Cakupan materi disajikan secara detail dan lengkap				✓	
5	Materi disajikan secara sistematis				✓	
6	Kejelasan penyajian materi					✓
7	Alur logika materi jelas				✓	
8	Materi mudah dipahami				✓	
9	Petunjuk pengerjaan soal jelas					✓
10	Soal dirumuskan dengan jelas				✓	
11	Soal yang disajikan bervariasi					✓
12	Tingkat kesulitan soal bervariasi					✓
13	Kunci jawaban yang disajikan benar dan sesuai kaidah				✓	
14	Bahasa materi dan soal mudah dipahami				✓	
15	Ketepatan penggunaan istilah				✓	
16	Media dapat menarik siswa lebih aktif					✓
17	Media dapat memotivasi siswa untuk belajar akuntansi					✓
18	Media sebagai pendukung belajar siswa					✓

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Tata tulis	Untuk diperbaiki

C. Komentar/Saran



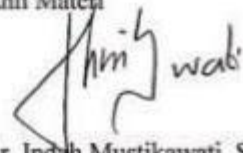
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
- ② 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 13 Februari 2019

Ahli Materi



Rr. Indah Mustikawati, SE., Akt., M.Sc.

NIP. 196810141998022001

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Rekayasa Media		
1	Ukuran file media pembelajaran tidak terlalu besar	5
2	Media pembelajaran tidak berjalan lambat	5
3	Pengoperasian media pembelajaran mudah	4
4	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.	4
5	Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan di berbagai software.	4
6	Instalasi media dapat dilakukan dengan mudah	5
7	Media ini mendukung materi yang disajikan	5
8	Media pembelajarn ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan	4
9	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas	4
10	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk	4
11	Penggunaan media sederhana	5
	Jumlah Skor	49
	Rata-rata Skor	4.45
	Kategori Aspek Rekayasa Media	Sangat Layak
Aspek Komunikasi Visual		
12	Pengguna dapat berinteraksi dengan media	4
13	Ide gagasan kreatif	4
14	Pembuatan media inovatif dan menarik	4
15	Backsound yang digunakan sesuai dengan tema	4
16	Penggunaan suara tidak mengganggu	4
17	Suara yang digunakan menarik	4
18	Pengaturan tata letak yang sesuai	5
19	Tampilan yang digunakan menarik	5
20	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
21	Pemilihan komposisi warna sesuai	5
22	Pemilihan warna latar belakang menarik	5
23	Proporsi gambar sesuai dengan tampilan	4
24	Navigasi dalam media mudah digunakan	5
25	Fungsi navigasi baik	5
	Jumlah Skor	63
	Rata-rata Skor	4.50
	Kategori Aspek Komunikasi Visual	Sangat Layak
	Rata-Rata Keseluruhan	4.48
	Kategori	Sangat Layak

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran	: Akuntansi Dasar
Peneliti	: Anis Mahmudah
Ahli Media	: Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1

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

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Ukuran file media pembelajaran tidak terlalu besar					✓
2	Media pembelajaran tidak berjalan lambat					✓
3	Pengoperasian media pembelajaran mudah				✓	
4	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.				✓	
5	Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan di berbagai software.				✓	
6	Instalasi media dapat dilakukan dengan mudah					✓
7	Media ini mendukung materi yang disajikan					✓
8	Media pembelajar ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan				✓	
9	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas				✓	
10	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk				✓	
11	Penggunaan media sederhana					✓
12	Pengguna dapat berinteraksi dengan media				✓	
13	Ide gagasan kreatif				✓	
14	Pembuatan media inovatif dan menarik				✓	
15	Backsound yang digunakan sesuai dengan tema				✓	
16	Penggunaan suara tidak mengganggu				✓	
17	Suara yang digunakan menarik				✓	
18	Pengaturan tata letak yang sesuai					✓
19	Tampilan yang digunakan menarik					✓
20	Tulisan dapat dibaca dengan baik					✓
21	Pemilihan komposisi warna sesuai					✓
22	Pemilihan warna latar belakang menarik					✓
23	Proporsi gambar sesuai dengan tampilan				✓	
24	Navigasi dalam media mudah digunakan					✓
25	Fungsi navigasi baik					✓

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Halaman awal terlalu monoton	lebih divariasikan untuk font
2.	Tulisan di hal-petunjuk masih sama	Diberikan warna berbeda
3.	Transisi terlalu lambat	Transisi dipercepat
4.	Ukuran font berbeda-beda	Ukuran font harus disamakan
5.	Belum ada menu di halaman materi sehingga membingungkan	Diberikan menu utk setiap materi.
6.	Kaumal penting warna font sama	Warna font dibedakan

C. Komenta/Saran

Bagus. lakukan revisi sesuai saran -

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 19 Maret 2019

Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

NIP. 198803022015041002

Lampiran 11. Hasil Validasi Praktisi pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Pengelolaan dan penyimpanan media pembelajaran mudah	4
2	Media pembelajaran tidak berjalan lambat	5
3	Pengoperasian media pembelajaran mudah	5
4	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.	4
5	Pemrosesan install media dilakukan dengan mudah.	4
6	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas	5
7	Media ini mendukung materi yang disajikan	5
8	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan	4
9	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas	4
10	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk	4
	Jumlah Skor	44
	Rata-rata Skor	4.40
	Kategori Aspek Soal	Sangat Layak
Aspek Desain Pembelajaran		
11	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
12	Materi disusun secara sistematis	4
13	Kejelasan soal evaluasi dan ketepatan kunci jawaban	4
14	Media memberikan motivasi siswa untuk belajar sendiri	5
15	Media mampu membantu dalam penyampaian materi	5
	Jumlah Skor	22
	Rata-rata Skor	4.40
	Kategori Aspek Soal	Sangat Layak
Aspek Komunikasi Visual		
16	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	5
17	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5
18	Pemilihan warna, <i>background</i> , <i>backsound</i> menarik	5
19	Tampilan yang digunakan menarik	5
20	Pengaturan tata letak sesuai	5
	Jumlah Skor	25
	Rata-rata Skor	5.00
	Kategori Aspek Soal	Sangat Layak
	Rata-Rata Keseluruhan	4.60
	Kategori	Sangat Layak

ANGKET VALIDASI PRAKTIKSI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Lectora Inspire</i> Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program	: Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran	: Akuntansi Dasar
Peneliti	: Anis Mahmudah
Ahli Materi	: Sumiyati, S.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi (guru) terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1

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

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pengelolaan dan penyimpanan media pembelajaran mudah				✓	
2	Media pembelajaran tidak berjalan lambat					✓
3	Pengoperasian media pembelajaran mudah					✓
4	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.				✓	
5	Pemrosesan install media dilakukan dengan mudah.				✓	
6	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					✓
7	Media ini mendukung materi yang disajikan					✓
8	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan				✓	
9	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas				✓	
10	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk				✓	
11	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
12	Materi disusun secara sistematis				✓	
13	Kejelasan soal evaluasi dan ketepatan kunci jawaban				✓	
14	Media memberikan motivasi siswa untuk belajar sendiri					✓
15	Media mampu membantu dalam penyampaian materi					✓
16	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					✓
17	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					✓
18	Pemilihan warna, <i>background</i> , <i>backsound</i> menarik					✓
19	Tampilan yang digunakan menarik					✓
20	Pengaturan tata letak sesuai					✓

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Belum adanya kunci jawaban	Diberikan kunci jawaban supaya siswa bisa tau untuk belajar

C. Komentar Saran

Sudah bagus

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 19 Maret 2019

Praktisi Pembelajaran Akuntansi



Sumiyati, S.Pd.

REKAPITULASI UJI COBA KELOMPOK KECIL

NO.	Nama	Butir Pertanyaan																			
		Aspek Perangkat Lunak						Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Frastika D.A	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
2	Gupitha Wahyu Syahdina	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4
3	Kurnia Putri Herawati	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
4	M.G. Martha Adinda S.	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
5	Afra Aarih Sausan	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
6	Bunga Jul Fajrie Hartono	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4
7	Annisa Syafira L.S	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4
8	Harris Herlambang	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4
9	Laurencia Salve Regina A.	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	Jumlah Skor	244						272							285						
	Rata-Rata	4.52						4.32							4.52						
	Kategori	Sangat Layak						Sangat Layak							Sangat Layak						
	Rata-Rata Keseluruhan	4.45																			
	Kategori Keseluruhan	Sangat Layak																			

ANGKET VALIDASI SISWA

Uji Coba Kelompok Kecil

Nama : Laurencia Salve Regina Anindya
Kelas : 8 AKL 3
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Anis Mahmudah

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
 2. Berilah respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Saudara.
 3. Keterangan skala:
Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Kurang Baik = 2
Sangat Kurang Baik = 1
 4. Semua pertanyaan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
 5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
 6. Komentar atau saran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pengoperasian media pembelajaran mudah					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.					✓
3	Pemrosesan instal media dilakukan dengan mudah.					✓
4	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					✓
5	Media ini mendukung materi yang disajikan				✓	
6	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas				✓	
7	Materi dalam media disajikan secara sistematis				✓	
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
9	Kejelasan materi yang disajikan				✓	
10	Kejelasan soal evaluasi yang disajikan				✓	
11	Pembahasan contoh soal dalam media jelas					✓
12	Materi membantu pemahaman siswa				✓	
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
14	Media disajikan secara kreatif					✓
15	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu					✓
16	Pemilihan tata letak sesuai					✓
17	Pemilihan warna dan tulisan sesuai					✓
18	Tampilan desain media menarik					✓
19	Ikon navigasi berfungsi dengan baik					✓
20	Ikon navigasi sederhana					✓

B. Komentar/Saran

Media ini mendukung materi Jurnal Penyusunan dan materi ~~yang~~ ada di dalamnya membantu pemahaman siswa

Yogyakarta, 19 Maret 2019

Siswa



(Laurencia Sane)

Lampiran 13. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

Responden	Butir Pertanyaan																			
	Aspek Perangkat Lunak						Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4
3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4
4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4
5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
6	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
7	5	5	5	5	4	4	3	2	3	3	5	4	4	2	5	4	4	3	4	5
8	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
9	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	3	4	3	4
11	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	3	4	3	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
13	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5
16	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	4	5	5	4
17	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
18	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4
19	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
20	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4
21	3	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4
22	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
23	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3
24	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3
25	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3
26	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4
27	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
28	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
29	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
Jumlah Skor	760						886							900						
Rata-Rata	4.22						4.22							4.29						
Kategori	Sangat Layak						Sangat Layak							Sangat Layak						
Rata-Rata Keseluruhan	4.24																			
Kategori Keseluruhan	Sangat Layak																			

ANGKET VALIDASI SISWA

Uji Coba Lapangan

Nama : Dewi Kornianh
Kelas : X AKL 1
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Anis Mahmudah

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
 2. Berilah respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda.
 3. Keterangan skala:
Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Kurang Baik = 2
Sangat Kurang Baik = 1
 4. Semua pertanyaan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
 5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
 6. Komentar atau saran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Pengoperasian media pembelajaran mudah				✓	
2	Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai spesifikasi hardware.				✓	
3	Pemrosesan install media dilakukan dengan mudah.				✓	
4	Media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas					✓
5	Media ini mendukung materi yang disajikan				✓	
6	Media ini dilengkapi dengan umpan balik yang jelas				✓	
7	Materi dalam media disajikan secara sistematis				✓	
8	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
9	Kejelasan materi yang disajikan				✓	
10	Kejelasan soal evaluasi yang disajikan				✓	
11	Pembahasan contoh soal dalam media jelas				✓	
12	Materi membantu pemahaman siswa				✓	
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
14	Media disajikan secara kreatif					✓
15	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu				✓	
16	Pemilihan tata letak sesuai				✓	
17	Pemilihan warna dan tulisan sesuai				✓	
18	Tampilan desain media menarik					✓
19	Ikon navigasi berfungsi dengan baik				✓	
20	Ikon navigasi sederhana				✓	

B. Komentar/Saran

- manfaatnya lebih bervariasi
- soalnya jangan banyak yang menghitung
- materinya sudah ya disampaikan sudah jelas
- tampilannya menarik

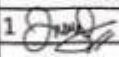
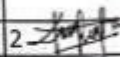
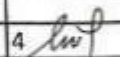

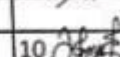
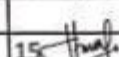
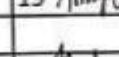
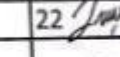
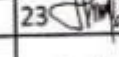
Yogyakarta, 21 Maret 2019

Siswa



(Dewi Korniasih)

DAFTAR HADIR
PENELITIAN LAPANGAN

No.	Nama	Tanda Tangan	
1	Abadi Salfa Irwanggi	1	
2	Ainaya Natania Alfatihah	2	
3	Amila Asyadda Hidayat	3	
4	Ananda Eka Mauren	4	
5	Anis Aisyah Assyam	5	
6	Anisa Surya Mukti	6	
7	Annisa Aziz Fadhilah	7	
8	Antika Tasnim Nurjanah	8	
9	Della Adha Febriati	9	
10	Devia Indah Sari	10	
11	Dewi Korniasih	11	
12	Dhella Naviati Hadi Pratiwi	12	
13	Dina	13	
14	Eka Nur Wijayanti	14	
15	Elfina Dian Prastiwi	15	
16	Fahrida Dwi Kurniawati	16	
17	Farida Nur Afifah	17	
18	Helda Amanda Puspita Dewi	18	
19	Indah Dewi Listyaningrum	19	
20	Intan Rahmawati	20	
21	Kurnia Utari Purwoningrum	21	
22	Lily Anggraeni	22	
23	Lisa Indrawati	23	
24	Mar'Atus Sholechah	24	
25	Novia Dewi Rahmadani	25	
26	Nuri Lestari	26	
27	Pratiwi Purnama Dewi	27	
28	Ratih Rifka Anggraeni	28	
29	Rita Ade Saputri	29	
30	Sifa Nur Widiawati	30	
31	Widya Nur Azizah	31	
32	Yuni Angraeni	32	

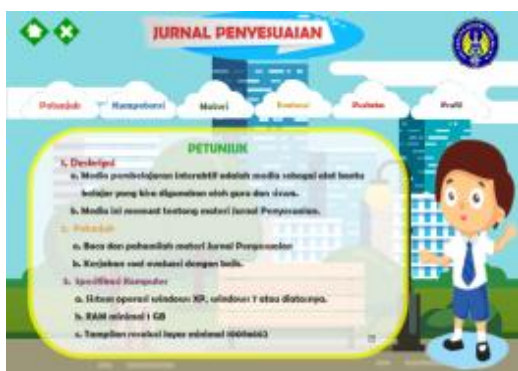
Lampiran 15. Produk Akhir Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire



Tampilan Awal



Tampilan Menu



Tampilan Petunjuk Penggunaan



Tampilan Kompetensi



Misi Awal Sebelum ke Materi



Tampilan Materi



Tampilan Akhir Materi



Tampilan Petunjuk Evaluasi



Tampilan Evaluasi 1



Tampilan Akhir Evaluasi 2



Tampilan Evaluasi 2



Tampilan Akhir Evaluasi 2



Tampilan Skor



Tampilan Akhir Evaluasi



Tampilan Kunci Jawaban



Tampilan Daftar Pustaka



Tampilan Profil Mahasiswa



Tampilan Profil Dosen Pembimbing



Tampilan Profil Ahli

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian





SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media
Lampiran : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
1 Buah CD Berisi File Media

Kepada
Yth. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Dengan hormat,


Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian pengembangan dilakukan oleh:

Nama : Anis Mahmudah
NIM : 15803241052
Prodi : Pendidikan Akuntansi

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

Yogyakarta, 11 Februari 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si.
NIP. 197508252009122001

Hormat saya,
Pemohon


Anis Mahmudah
NIM. 15803241052

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Lampiran : 1 Eksemplar Silabus Mata Pelajaran Akuntansi
1 Eksemplar Materi, Soal dan Kunci Jawaban

Kepada

Yth. Rr. Indah Mustikawati, SE., Akt., M.Si.

Dengan hormat,


Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian pengembangan dilakukan oleh:

Nama : Anis Mahmudah
NIM : 15803241052
Prodi : Pendidikan Akuntansi

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

Yogyakarta, 11 Februari 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si.
NIP. 197508252009122001

Hormat saya,
Pemohon



Anis Mahmudah
NIM. 15803241052

Lampiran 18. Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B/838/UN34.18/PP.07.02/2019
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

15 Maret 2019

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Tempel
Jalan Magelang Km 17, Margorejo, Tempel, Jlegingan, Margorejo, Tempel, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55552

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

Nama : Anis Mahmudah
NIM : 15803241052
Program Studi : Pendidikan Akuntansi - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK NEGERI 1
TEMPEL TAHUN AJARAN 2018/2019
Waktu Penelitian : 15 Maret - 30 April 2019

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.

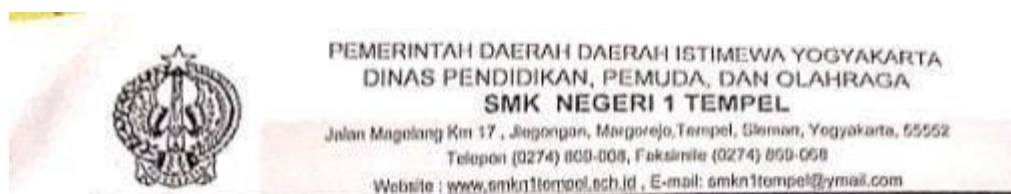
Wakil Dekan I,



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

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

Lampiran 19. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/445

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

a. nama : SRI WINARSIH, S.Pd.
b. NIP : 19680122 199412 2 004
c. Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
d. jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

a. nama : ANIS MAHMUDAH
b. NIM : 15803241052
c. Prodi / Program : Pendidikan Akuntansi – S1
d. Instansi : Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
e. Benar - benar : Telah melakukan pengambilan data dalam rangka penelitian dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LEKTORA INSPIRE PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA SMK NEGERI 1 TEMPEL, TAHUN PELAJARAN 2018/2019 "

Pengambilan data penelitian sudah dilaksanakan pada hari Selasa – Kamis, 19 – 21 Maret 2019

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tempel, 25 Maret 2019
Kepala SMK Negeri 1 Tempel,

SRI WINARSIH, S.Pd.
NIP. 19680122 199412 2 004