

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ACCOUNTING BOARD
GAME* (ABG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI DASAR REKONSILIASI BANK KELAS XI AK 2
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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



Oleh:
YULIA PUSPITANINGRUM
14803244007

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ACCOUNTING BOARD
GAME* (ABG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI DASAR REKONSILIASI BANK KELAS XI AK 2
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRISPI

Oleh:

YULIA PUSPITANINGRUM

14803244007

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 10 Desember 2018

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Dr. Siswanto, M.Pd

NIP. 19780920 200212 1 001

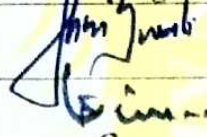
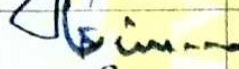
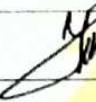
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ACCOUNTING BOARD GAME* (ABG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI DASAR REKONSILIASI BANK KELAS XI AK 2 SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh:
YULIA PUSPITANINGRUM
14803244007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Desember 2018 dan dinyatakan lulus

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
RR. Indah Mustikawati, S.E.,M.Si.,Ak.	Ketua Penguji		11/1 2019
Dr. Siswanto, M.Pd.	Sekretaris Penguji		14/1 19
Isroah, M.Si.	Penguji Utama		10/19 11

Yogyakarta, 15 Januari 2019
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,
Dr. Sugiharsono., M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yulia Puspitaningrum

NIM : 14803244007

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* (ABG) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Tahun Ajaran 2018/2019

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

Yogyakarta, 10 Desember 2018

Penulis,



Yulia Puspitaningrum

NIM. 14803244007

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”

(QS Al Insyirah:6-8).

“Jika kamu tidak dapat menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”

(Imam Syafi’i).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Orang tua ku tercinta. Terima kasih atas kerja keras, dukungan, dan doa terbaik yang telah diberikan dalam usaha menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Guru, Dosen, *Murabbi* yang telah memberikan ilmu sebagai bekal hidup di dunia dan akhirat.
3. Kakak-kakak ku yang telah membantu dalam proses pembuatan media dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ACCOUNTING BOARD GAME* (ABG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI DASAR REKONSILIASI BANK KELAS XI AK 2 SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUN AJARAN 2018/2019

**Oleh:
YULIA PUSPITANINGRUM
14803244007**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tahapan pengembangan *Accounting Board Game* sebagai media pembelajaran Rekonsiliasi Bank; 2) kelayakan *Accounting Board Game* sebagai media pembelajaran Rekonsiliasi Bank berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi; 3) penilaian siswa terhadap *Accounting Board Game* sebagai media pembelajaran Rekonsiliasi Bank; dan 4) peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara sesudah penggunaan *Accounting Board Game* pada kompetensi dasar Rekonsiliasi Bank.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) tahap pengembangan ADDIE menghasilkan produk berupa *Accounting Board Game* sebagai media pembelajaran Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank yang layak digunakan; 2) penilaian kelayakan *Accounting Board Game* menghasilkan skor dari ahli materi sebesar 3,79 (Sangat Layak), dari ahli media 3,47 (Sangat Layak), dan praktisi pembelajaran sebesar 3,22 (Sangat Layak); 3) hasil penilaian uji coba perorangan diperoleh skor 3,11 (Sangat Layak), uji coba kelompok kecil diperoleh skor 3,63 (Sangat Layak), dan uji coba lapangan diperoleh skor 3,51 (Sangat Layak); 4) peningkatan motivasi belajar XI AK 2 sebelum dan sesudah penggunaan media sebesar 13,54% dari 73,86% menjadi 87,40%.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Accounting Board Game*, Motivasi Belajar.

**THE DEVELOPING OF ACCOUNTING BOARD GAME AS LEARNING
MEDIA TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION BASIC COMPETENCY
BANK RECONCILIATION OF XI AK 2 SMK MUHAMMADIYAH 2
KLATEN UTARA ACADEMIC YEAR 2018/2019**

**By:
YULIA PUSPITANINGRUM
14803244007**

ABSTRACT

This research aims to determine: 1) development stages of Accounting Board Game as a learning media of Basic Competency Bank Reconciliation; 2) the feasibility of Accounting Board Game as a learning media of Basic Competency Bank Reconciliation based on the assessment of material expert, media expert, and teacher; 3) student's assessment of Accounting Board Game as a learning of Basic Competency Bank Reconciliation; and 4) the improvement of students learning motivation of class XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara after the using Accounting Board Game of Basic Competency Bank Reconciliation.

This was Research and Development (R&D) using ADDIE development model. Validation of product feasibility was done by material expert, media expert, and teacher. Data collection technique in this research used questionnaire. The data were collected through questionnaire and were analyzed qualitative and quantitative descriptive analysis technique.

The results show that : 1) the development stages of ADDIE model resulted the final product of Accounting Board Game as a learning media of Basic acaompetency Bank Reconciliation which is feasible to be used; 2) validation of the feasibility of Accounting Board Game obtained score of 3,79 (Strongly Feasible) from material expert, 3,47 (Strongly Feasible) from media expert, and 3,22 (Strongly Feasible) from teacher; 3) the result of the student's assessment on individual trial received score of 3,11 (Strongly Feasible), on small trial 3,63 (Strongly Feasible), and field trial 3,51 (Strongly Feasible); 4) increased students learning motivation XI AK 2 before and after using media was 13,54% from 73,86% to 87,40%.

Keywords : Learning Media, Accounting Board Game, Learning Motivation.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* (ABG) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratann guna memperoleh gela Sarjana Pendidikan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu:

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., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Diana Rahmawati, M.Si., dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa studi.
5. Dr. Siswanto, M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Dyah Setyorini, M.Si.,Ak selaku ahli materi yang telah berkenan memberikan penilaian dan saran pada pengembangan media dalam penelitian ini.
7. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., selaku ahli media yang telah berkenan memberikan penilaian dan saran pada pengembangan media dalam penelitian ini.
8. Dra. Hj. Wafir, Kepala SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah berkenan memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
9. Eny Sumarni, S.E., Guru mata pelajaran kompetensi keahlian Akuntansi kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

10. Seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
11. *Murabbi*, teman-teman lingkaran, sahabat seperjuangan, keluarga UKMF KM AL FATIH dan teman-teman Diksi B 2014 yang telah mendoakan kelancaran dan keberkahan serta memberikan motivasi selama penyusunan skripsi.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan membantu kelancaran penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga apa yang tersusun dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 10 Desember 2018

Penulis,



Yulia Puspitaningrum

NIM. 14803244007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	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.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Asumsi Pengembangan	14
H. Spesifikasi Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.....	16
a. Pengertian Motivasi Belajar	16
b. Pengertian Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank	18
c. Pengertian Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank	21
d. Fungsi Motivasi Belajar	21
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	23
f. Indikator Motivasi Belajar	26
g. Upaya Memotivasi dalam Belajar	29
2. Media Pembelajaran	34
a. Pengertian Media Pembelajaran	34
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	36
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	41
d. Prinsip Media Pembelajaran.....	46
e. Model Pengembangan Media Pembelajaran	49
f. Pengertian <i>Accounting Board Game</i>	57
g. Permainan <i>Accounting Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran	59
B. Penelitian yang Relevan.....	61
C. Kerangka Berpikir	64
D. Pertanyaan Penelitian	66

BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Jenis Penelitian.....	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian	68
C. Subjek dan Objek Penelitian	69
D. Prosedur Penelitian.....	69
E. Teknik Pengumpulan Data	74
F. Uji Instrumen.....	77
G. Teknik Analisis Data.....	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
A. Deskripsi Penelitian.....	87
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	93
C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	138
D. Keterbatasan Penelitian	147
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	149
A. Kesimpulan	149
B. Saran	151
DAFTAR PUSTAKA.....	152
LAMPIRAN	156

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. KI dan KD Akuntansi Keuangan SMK kelas XI	18
2. Skala Penilaian Angket Kelayakan Media	75
3. Skala Penilaian Angket Motivasi Belajar	75
4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	75
5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	76
6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	76
7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa	77
8. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	77
9. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	79
10. Hasil analisis Validasi Angket Motivasi Belajar	80
11. Kriteria Reliabilitas	81
12. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas	81
13. Pedoman Konversi empat skala	83
14. Jadwal Prosedur Penelitian dan Pengembangan	92
15. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	104
16. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	107
17. Rekapitulasi Penilaian Praktisi Pembelajaran	116
18. Hasil Uji Coba Perorangan	121
19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	122
20. Hasil Uji Coba Lapangan	125
21. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar	126
22. Total Skor Motivasi Belajar	129
23. <i>Output Paired Samples Statistic</i>	129
24. <i>Output Paired Samples Correlation</i>	130
25. <i>Output Paired Samples Test</i>	130
26. Konversi Penilaian Ahli Materi	132
27. Konversi Penilaian Ahli Media	133
28. Konversi Penilaian Praktisi Pembelajaran	134
29. Rekapitulasi Penilaian Para Ahli	140
30. Rekapitulasi Penilaian Siswa	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir	65
2. Lintasan Media ABG Sebelum Revisi	103
3. Diagram Validasi Ahli Materi	105
4. Diagram Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media	108
5. Diagram Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media	119
6. Revisi Kesalahan Penulisan	111
7. Revisi Dadu	113
8. Revisi Logo Media	113
9. Revisi Kartu Soal, Kartu Bonus	113
10. Revisi Kartu Poin	114
11. Revisi Kartu Materi	114
12. Revisi <i>Icon</i> Penjara	114
13. Revisi Lintasan Media	114
14. Revisi Bangunan Pada Media	115
15. Revisi Kartu Motivasi	115
16. Revisi <i>Packaging</i>	115
17. Revisi Petunjuk	115
18. Diagram Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Guru	117
19. Diagram Validasi Aspek Desain Pembelajaran oleh Guru	118
20. Diagram Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Guru	119
21. Diagram Hasil Uji Coba Perorangan	121
22. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	123
23. Revisi Petunjuk II	124
24. Diagram Hasil Uji Coba Lapangan	125
25. Peningkatan Motivasi Belajar	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	158
2. Materi, Soal dan Jawaban	161
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	189
4. Aturan Permainan	196
5a. Instrumen Angket Validasi Materi	199
5b. Instrumen Angket Validasi Media	201
5c. Instrumen Angket Validasi Guru	203
5d. Instrumen Angket Penilaian Siswa	205
5e. Instrumen Angket Uji Coba Motivasi Belajar	207
6a. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	210
6b. Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Implementasi Media	211
6c. Instrumen Angket Motivasi Belajar Sesudah Implementasi Media	212
7a. Hasil Validasi Materi	214
7b. Hasil Validasi Media	218
7c. Hasil Validasi Guru	222
8. Revisi Ahli Materi	226
9a. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan	229
9b. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil	230
9c. Daftar Hadir Uji Coba Lapangan	231
10a. Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan	232
10b. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	233
10c. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	234
11a. Daftar Hadir Siswa	236
11b. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Sebelum Implementasi Media	237
11c. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Sesudah Implementasi Media	238
12. Produk Akhir	240
13. Surat Ijin Penelitian	244
14. Dokumentasi	246

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peranan penting bagi suatu bangsa. Pendidikan di suatu bangsa sebagai upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga akan tercapai pembangunan nasional. Perwujudan sumber daya manusia yang berkualitas di Indonesia menjadi tanggungjawab pendidikan, dalam hal ini menyiapkan peserta didik yang kompeten, profesional, disiplin, mandiri, kreatif, dan dapat diandalkan pada bidang masing-masing. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, menyatakan bahwa:

Tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan dapat tercapai karena terdapat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditentukan tiga aspek yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Aspek peserta didik (siswa) diharapkan mampu memahami materi dengan baik sehingga ilmu yang telah dipelajari memberi manfaat bagi peserta didik. Aspek pendidik (guru) diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan inovatif sehingga peserta didik menjadi bersemangat dalam memahami pelajaran. Aspek sumber belajar merupakan segala bahan atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi

pelajaran, misalnya media pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan optimal apabila ketiga aspek pembelajaran yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar saling mendukung. Ketiga aspek tersebut apabila berjalan sesuai peran masing-masing dapat membuat lingkungan belajar kondusif, menyenangkan, dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran, karena memiliki peran dalam memberikan gairah dalam belajar. Tanpa ada motivasi belajar, tidak mungkin siswa memiliki semangat untuk melakukan kegiatan belajar di kelas. Motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa baik internal maupun eksternal yang dapat memberi dorongan dan arah belajar bagi siswa agar tujuan belajar yang dikehendaki dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi belajar maka akan cenderung berhasil dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif agar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat berhasil dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri siswa misalnya hasrat atau keinginan siswa, kesadaran siswa akan kebutuhan belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri siswa misalnya lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan dan media pembelajaran yang menarik, dan sebagainya. Semua faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, baik internal maupun eksternal sangat

penting untuk menunjang proses pembelajaran agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Menumbuhkan dan membangkitkan motivasi belajar baik dari internal maupun eksternal merupakan salah satu peran guru yang harus diupayakan dalam proses pembelajaran pada satuan pendidikan.

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara merupakan salah satu sekolah swasta di kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara beralamat di Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara, Klaten. Sekolah ini sudah menggunakan kurikulum 2013 untuk setiap jenjang yaitu X, XI, dan XII. SMK ini merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki lima kompetensi keahlian, yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, dan Rekayasa Perangkat Lunak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Juli 2018 terdapat permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Pada dasarnya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah siswa yang ulet dalam menghadapi kesulitan, memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, lebih senang bekerja mandiri, serta adanya kegiatan yang menarik dalam kegiatan belajar. Berdasarkan observasi di kelas XI AK 2, indikator motivasi berupa ulet menghadapi kesulitan masih belum sesuai karena sebanyak 12 dari 22 siswa yang hadir (54,5%) mudah menyerah ketika menemui soal-soal yang sulit yang mengakibatkan siswa tidak tuntas dalam mengerjakan tugas. Hal ini dibuktikan dari konfirmasi siswa yang menyatakan bahwa ketika ada soal yang sulit, siswa memilih tidak mengerjakan soal tersebut. Selain itu, indikator motivasi berupa dorongan dan kebutuhan dalam

belajar siswa belum sesuai karena berdasarkan konfirmasi siswa, 50% siswa tidak mempelajari kembali materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa diberi pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan, siswa tidak bisa langsung menjawab tetapi masih harus membuka kembali catatan. Indikator motivasi lain yaitu lebih senang bekerja mandiri kelas XI AK 2 sebesar 26,7%. Hal ini dapat diketahui pada saat peneliti mengkonfirmasi kepada siswa, 16 dari 22 siswa (73,3%) menyatakan bahwa sering bekerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas individu baik yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah. Siswa kurang percaya diri terhadap jawaban sendiri dan menganggap bahwa jawaban yang benar adalah jawaban yang mayoritas. Selain itu, terdapat indikator motivasi belajar yang lain berupa kegiatan pembelajaran kurang menarik yang dikarenakan terbatasnya media pembelajaran dan buku referensi. Hal tersebut mengakibatkan motivasi belajar siswa kelas XI AK 2 belum optimal.

Kegiatan pembelajaran yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi adalah dengan metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan latihan soal. Metode ceramah dan latihan soal dalam pembelajaran akuntansi diperlukan, karena pada dasarnya pembelajaran akuntansi membutuhkan banyak latihan. Akan tetapi, apabila pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan latihan soal diterapkan secara terus menerus tanpa diselingi media yang menarik dapat mengakibatkan siswa merasa bosan, terutama pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Berdasarkan pemaparan guru, Kompetensi Rekonsiliasi Bank merupakan

salah satu kompetensi dasar pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan yang wajib dikuasai oleh siswa dan membutuhkan proses analisis yang cukup rumit karena terdapat istilah-istilah yang perlu pemahaman lebih sehingga membutuhkan motivasi yang tinggi agar siswa dapat memahami materi Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dengan baik.

Berdasarkan observasi lanjutan yang dilakukan tanggal 4 Agustus 2018 pada saat proses pembelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI AK 2, pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru membacakan materi di depan kelas, sedangkan siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat materi. Saat ini siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang sama dan dilakukan secara terus-menerus. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menambah semangat belajar siswa di kelas adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, agar siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan dengan pembelajaran di ruang kelas. Namun media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku, papan tulis, dan laptop saja.

Guru perlu mempertimbangkan faktor-faktor pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyalurkan pesan atau materi kepada siswa guna menunjang proses pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan kreatif, akan menimbulkan daya tarik terhadap pelajaran sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan observasi pembelajaran pada Program Keahlian Akuntansi diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara sudah menyediakan fasilitas LCD yang bisa digunakan, akan tetapi saat pembelajaran masih dijumpai guru menjelaskan materi dengan buku pegangan sebagai medianya tanpa menggunakan fasilitas LCD yang tersedia di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Pada saat dikonfirmasi dengan guru mata pelajaran, guru menyatakan bahwa untuk materi Akuntansi Keuangan khususnya pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank masih terbatas pada buku pegangan guru dan apa yang tersedia di dalam kelas. Guru juga memaparkan bahwa saat ini memang belum pernah mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, guru merasa bahwa media yang selama ini digunakan belum cukup mampu untuk meningkatkan motivasi siswa, hal ini dapat dirasakan ketika guru mengajar di kelas keaktifan siswa masih rendah bahkan ada siswa yang mengantuk dan tidur saat pembelajaran. Guru pengampu juga menyatakan bahwa apabila pembelajaran dikemas dengan media yang menarik, siswa bersemangat dalam pembelajaran. Tetapi jika menyampaikan materi seperti biasa, dijumpai beberapa siswa yang melakukan aktivitas di luar pelajaran.

Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank adalah buku dan papan tulis. Padahal, sangat banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, diantaranya media visual, audio, audio visual,

digital, dan permainan edukatif. Penggunaan media yang tepat akan menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar mengajar, hal ini karena media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memberikan pelajaran di kelas. Apabila media dapat dimanfaatkan secara tepat, maka akan memungkinkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran semakin besar. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus mahal atau berbasis komputer, akan tetapi bisa juga menggunakan media sederhana yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Terdapat banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran dengan konsep bermain (*game*) dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan konsep bermain (*game*) akan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa tertarik, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan konsep sambil bermain (*game*) ini sesuai dengan kriteria siswa kelas XI AK 2 yang menyukai bermain (*game*). Berdasarkan hasil observasi terhadap 24 siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara mengenai ketertarikan siswa terhadap *game*, diperoleh hasil sebanyak 14 siswa (66,67%) tertarik dan menyukai *game*. Oleh karena itu, media *Accounting Board Game* ini akan sesuai diimplementasikan kepada siswa XI AK 2 yang pada dasarnya menyukai *game*, sehingga dengan adanya *Accounting Board Game* sebagai media pembelajaran yang memadukan konsep belajar sambil bermain akan

dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank di kelas XI AK 2. Dilihat dari sisi media, *Accounting Board Game* ini praktis dan mudah dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru pengampu akuntansi untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan *Accounting Board Game* sebagai media pembelajaran khususnya pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

Media Pembelajaran *Accounting Board Game* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mudah dimainkan dan dapat dimainkan dimana saja, baik di dalam ruangan maupun luar ruangan. Pembelajaran menggunakan media *Accounting Board Game* ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya menjadi pendamping dan sumber ilmu di dalam kelas. Pembelajaran ini juga menuntut kemandirian siswa dalam menemukan solusi dari setiap kesulitan yang ada dalam permainan *Accounting Board Game*. Selain itu, media *Accounting Board Game* ini diciptakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal siswa menjadi lebih rileks dan pembelajaran pun terasa menyenangkan.

Board game merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai medianya dimana dalam permainan tersebut ditentukan dengan aturan permainan. Berbagai macam *board game* yang populer diantaranya ular tangga, monopoli, dan catur. *Accounting Board Game* ini bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam satu papan permainan. Melalui media pembelajaran dengan permainan *Accounting Board Game* maka diharapkan

dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran dan dapat membuat lingkungan belajar menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung motivasi belajar siswa akan tumbuh lebih tinggi daripada siswa hanya duduk mengerjakan soal dan mendengarkan penjelasan dari guru.

Dilihat dari proses pembelajaran bahwa siswa XI AK 2 menginginkan pembelajaran yang bervariasi, menarik, menyenangkan, tidak membosankan yang berbasis dengan *game* edukasi, maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran permainan *Accounting Board Game* yang tidak hanya menyediakan materi akan tetapi juga menggunakan penerapan soal-soal dalam sebuah *games*. Melalui permainan ini, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi dengan menggunakan penerapan dalam sebuah permainan (*game*). Permainan *Accounting Board Game* ini dimaksudkan agar dalam mengerjakan soal-soal kompetensi dasar rekonsiliasi bank siswa tidak merasa terbebani, karena soal tersebut sudah dikemas dalam bentuk yang lebih menarik. Komponen dalam permainan *Accounting Board Game* ini antara lain, (1) Adanya pemain, dalam permainan ini yang menjadi pemain adalah siswa kelas XI AK 2, (2) Adanya Lingkungan permainan, yang dimaksudkan lingkungan permainan dalam *Accounting Board Game* ini adalah kelas XI AK 2, (3) Adanya aturan main, seperti halnya permainan papan lainnya, dalam *Accounting Board Game* ini juga disusun aturan permainan yang harus

dijalankan oleh masing-masing pemain, (4) Adanya tujuan yang ingin dicapai, karena *Accounting Board Game* dimaksudkan sebagai media pembelajaran maka tujuan yang hendak dicapai dalam permainan ini tidak hanya untuk bersenang-senang saja tetapi juga siswa harus bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dalam permainan tersebut sebagai tanda bahwa siswa sudah memahami materi pelajaran dengan baik, dalam penelitian ini Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa pengembangan media kurang maksimal dalam proses pembelajaran di kelas XI AK 2, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game (ABG)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019”**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 memiliki motivasi belajar yang belum optimal.
2. Siswa kelas XI AK 2 kurang ulet dalam menghadapi kesulitan, kurang memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan saat mengerjakan tugas siswa kurang percaya diri dengan jawaban sendiri.

3. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan latihan soal secara terus menerus menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton dan membuat jenuh. Hal ini menyebabkan motivasi belajar belum optimal.
4. Pembelajaran didominasi oleh guru cenderung menyebabkan siswa merasa kesulitan ketika menghadapi permasalahan yang berbeda.
5. Pembelajaran Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank belum memanfaatkan media yang dapat menarik perhatian siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus pada permasalahan yang utama yaitu belum optimalnya motivasi belajar siswa dan belum adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Akuntansi Keuangan, pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Peneliti membatasi masalah pada upaya peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Keuangan pada Kompetensi Rekonsiliasi Bank melalui pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi

Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana penilaian siswa kelas XI AK SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 terhadap Media Pembelajaran *Accounting Board Game*?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 setelah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019.

3. Mengetahui penilaian siswa kelas XI AK SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 terhadap Media Pembelajaran *Accounting Board Game*?
4. Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 setelah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah dan memberikan pengalaman bagi peneliti untuk bekal menjadi seorang pendidik dalam upaya mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terkait alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

- 2) Menjadi referensi dan tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Accounting Board Game* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank adalah sebagai berikut:

1. *Accounting Board Game* yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi SMK memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* yang baik atau layak.
3. Penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

H. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.

2. Media Pembelajaran *Accounting Board Game* disajikan dalam bentuk permainan papan memuat materi dan soal-soal Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dengan penyajian yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Motivasi belajar penting bagi siswa agar siswa dapat terarah dalam melakukan kegiatan belajarnya. Selain penting bagi siswa, motivasi belajar juga penting diketahui oleh guru yang memiliki peran sebagai motivator. Guru berperan untuk membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara motivasi atau semangat belajar siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Uno (2016: 23) hakikat motivasi belajar adalah:

dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat diupayakan. Dalam perannya sebagai motivator, guru dapat memanfaatkan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Sardiman (2016: 75) “motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Suprijono (2016: 182) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Pendapat tersebut memperkuat bahwa motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Adanya motivasi belajar yang kuat, akan membuat siswa menjadi lebih giat dalam kegiatan belajar. Dengan kata lain, motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memiliki tujuan dan fokus mencapai tujuan. Sedangkan Ainley (2006: 392) menyatakan bahwa “*if students are unmotivated, means students don't have achievement goals or they do not see any value in the learning process*”.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan belajar secara aktif dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hanafiah dan Cucu (2012: 26) yang menyatakan bahwa:

motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang ada pada peserta didik baik internal maupun eksternal yang dapat memberi dorongan, semangat, dan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang dikehendaki dapat tercapai.

b. Pengertian Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

Kompetensi Rekonsiliasi Bank merupakan salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Berikut ini adalah Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Semester Ganjil untuk Kelas XI AK:

Tabel 1. KI dan KD Akuntansi Keuangan SMK Kelas XI

KI	KD	Materi Pokok
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.5 Memahami penyajian rekonsiliasi bank	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian rekonsiliasi bank - Penyebab rekonsiliasi bank - Alasan diperlukan penyusunan rekonsilias bank
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4.5 Melakukan penyajian rekonsiliasi bank	<ul style="list-style-type: none"> - Prosedur rekonsiliasi bank

Berdasarkan KI dan KD di atas, terdapat empat materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa yaitu:

1) Pengertian Rekonsiliasi Bank

Menurut Haryono (2011: 37) rekonsiliasi bank adalah proses membandingkan saldo menurut bank dengan saldo menurut catatan perusahaan. Sejalan dengan pendapat di atas, Badriawan (2011: 91) menyatakan bahwa rekonsiliasi bank berguna untuk mengecek ketelitian pencatatan dalam rekening kas dan catatan bank. Selain itu, juga berguna untuk mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah terjadi di bank tetapi belum dicatat perusahaan.

Adapun pengertian rekonsiliasi bank menurut Weygant, et al (2007: 475) adalah proses menyesuaikan saldo kas yang dilaporkan perusahaan dengan saldo kas pada laporan bank. Ketidaksesuaian antara laporan pembukuan pada perusahaan dengan laporan bank dikarenakan: (1) perbedaan waktu yang tidak memungkinkan salah satu pihak mencatat transaksi di periode yang sama, (2) kesalahan oleh salah satu pihak dalam mencatat transaksi.

2) Penyebab Rekonsiliasi Bank

Perbedaan saldo kas menurut catatan bank dengan menurut catatan perusahaan, pada umumnya disebabkan oleh hal-hal berikut ini:

- a) Setoran dalam perjalanan (*Deposit in transit*)
- b) Cek dalam peredaran (*Outstanding check*)
- c) Cek tidak cukup dana/cek kosong

- d) Penerimaan tagihan oleh bank (inkaso)
- e) Biaya administrasi bank
- f) Jasa giro/Pendapatan bunga
- g) Kesalahan pencatatan

3) Alasan diperlukannya Rekonsiliasi Bank

Pencatatan yang dilakukan oleh bank maupun perusahaan seringkali mengakibatkan perbedaan saldo. Perbedaan saldo kas menurut catatan perusahaan dengan catatan bank pada umumnya disebabkan karena waktu pencatatan yang berbeda. Berikut ini adalah alasan diperlukannya rekonsiliasi bank:

- a) Mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank
- b) Mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah dilakukan oleh bank, tetapi belum dicatat oleh perusahaan
- c) Membuktikan bahwa semua transaksi kas dan pencatatannya telah dilakukan dengan benar

4) Prosedur Penyusunan

Rekonsiliasi bank dapat dibuat dengan dua cara:

- a) Rekonsiliasi saldo akhir, yang dibuat dalam bentuk:
 - (i) Rekonsiliasi saldo menurut bank dan saldo menurut catatan perusahaan ke arah saldo yang benar
 - (ii) Rekonsiliasi saldo menurut bank ke arah saldo menurut catatan perusahaan

b) Rekonsiliasi saldo awal, penerimaan, pengeluaran, dan saldo akhir yang bisa dibuat dalam bentuk:

(i) Rekonsiliasi bentuk 4 kolom

(ii) Rekonsiliasi bentuk 8 kolom

c. Pengertian Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank merupakan salah satu kompetensi pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Rekonsiliasi bank dibuat dengan tujuan untuk menyamakan catatan kas di perusahaan dengan catatan menurut bank.

Berdasarkan uraian mengenai motivasi belajar dan rekonsiliasi bank di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank adalah daya penggerak yang ada pada peserta didik yang mampu memberikan dorongan dan menumbuhkan semangat untuk belajar bagaimana proses menyamakan catatan kas yang ada di perusahaan dengan catatan menurut bank.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi dalam pembelajaran, karena dengan adanya motivasi dapat menjadikan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Sardiman (2016: 85) menyatakan bahwa terdapat 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

1) Mendorong manusia untuk berbuat.

- 2) Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menentukan perbuatan guna mencapai tujuan.

Motivasi menjadi pendorong timbulnya perbuatan dan dapat mengubah tingkah laku. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2015: 16) yang menyatakan bahwa fungsi motivasi belajar itu meliputi:

- 1) Mendorong timbulnya suatu perbuatan untuk belajar
- 2) Motivasi mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan
- 3) Motivasi menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan

Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Selaras dengan pendapat sebelumnya, menurut Suhana (2014: 24) motivasi memiliki 4 fungsi antara lain:

- 1) Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik.
- 2) Motivasi merupakan alat untuk memengaruhi prestasi belajar peserta didik.
- 3) Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk mendorong dan mengarahkan kegiatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal. Motivasi dan belajar merupakan

hal yang saling mempengaruhi. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan sungguh-sungguh dan bersemangat dalam menyelesaikan suatu kegiatan belajar, sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah menjadi kurang terarah dalam melakukan kegiatan belajar.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi merupakan daya penggerak siswa yang berasal dari dalam maupun dari luar yang menimbulkan kegiatan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa melakukan kegiatan belajar antara lain (Slameto: 54-71) :

- 1) Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu meliputi faktor kesehatan, faktor kelelahan.
- 2) Faktor ekstern, yaitu faktor yang ada di luar individu seperti faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga), faktor masyarakat (teman bergaul), dan faktor sekolah (metode mengajar, alat atau media dalam pembelajaran).

Huang C., Yang S, et al (2016: 264) mengemukakan hal yang selaras dengan pendapat Slameto, bahwa terdapat dua faktor mempengaruhi motivasi, yaitu:

Extrinsic motivation is related to achieving some intended goals, such as earning a reward or avoiding punishment. In contrast, intrinsic motivation refers to engaging in an activity which enjoyable and performance, achievement, and ability.

Huzeinga, et al (dalam Francis, 2012: 153) mengemukakan bahwa ada tujuh faktor yang dapat mempengaruhi motivasi intrinsik, yaitu *challenge, curiosity, control, fantasy, competition, cooperation, and*

recognition. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2009: 97-100) menyatakan bahwa ada beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita akan memperkuat motivasi internal maupun eksternal sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan siswa

Kemampuan akan memperkuat motivasi dalam melaksanakan tugasnya.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Siswa yang sakit akan mengganggu perhatian belajarnya, sedangkan siswa yang sehat akan mudah memusatkan perhatian terhadap belajar.

4) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan yang aman, tenteram, tertib, dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Lingkungan siswa berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, merupakan lingkungan yang mendinamiskan motivasi belajar. Guru diharapkan mampu memanfaatkan untuk memotivasi belajar siswa.

6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah pendidik yang profesional sehingga mengharuskan belajar sepanjang hayat. Upaya guru membelajarkan siswa terjadi di sekolah maupun di luar sekolah.

Motivasi belajar tumbuh dari dorongan dalam diri siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Arden N. Frandsen dalam Sardiman (2016: 46) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang mendorong seseorang untuk belajar, yaitu:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- 2) Adanya sifat yang kreatif pada orang yang belajar dan adanya keinginan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Sedangkan Maslow dalam Sardiman (2016: 46) mengemukakan dorongan-dorongan untuk belajar itu adalah:

- 1) Adanya kebutuhan fisik
- 2) Adanya kebutuhan akan rasa aman, bebas dari ketakutan
- 3) Adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain
- 4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan dari masyarakat
- 5) Sesuai dengan sifat seseorang untuk mengemukakan atau menentengahkan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ada dua

yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah faktor yang berasal dalam diri seseorang dalam mencapai tujuan, diantaranya berupa hasrat dan minat belajar. Faktor ekstrinsik adalah faktor yang timbul atau terdapat dari luar seseorang, diantaranya lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

f. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan siswa yang kurang memiliki motivasi belajar dapat diketahui berdasarkan indikator motivasi belajar yang ada pada diri siswa. Sardiman (2016: 83) mengemukakan bahwa motivasi yang terdapat pada seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan pendapatnya
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Motivasi dan belajar tidak dapat dipisahkan. Tanpa ada motivasi, maka siswa tidak akan melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat memberikan kekuatan pada siswa untuk melakukan kegiatan

belajarnya meskipun dihadapkan pada suatu permasalahan yang sulit dipecahkan. Oleh karena itu, peran guru diperlukan untuk membantu siswa dalam memilih keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai penguat dalam kegiatan belajar.

Adapun indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh Uno (2016: 23) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar akan membuat kegiatan menjadi terarah sehingga tujuan belajar menjadi jelas. Pentingnya motivasi dalam belajar ini membuat tugas guru sebagai seorang motivator harus dijalankan yaitu dengan mampu mendorong munculnya motivasi belajar pada siswa.

Selanjutnya Suhana (2014: 26) menyatakan bahwa mengukur motivasi dapat diamati dari sisi sebagai berikut:

- 1) Durasi belajar, yaitu diukur dari seberapa lama penggunaan waktu oleh peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2) Sikap terhadap belajar, yaitu diukur dengan kecenderungan perilakunya terhadap belajar apakah senang, ragu, atau tidak senang.

- 3) Frekuensi belajar, yaitu dapat diukur dengan seberapa sering kegiatan belajar itu dilakukan oleh peserta didik dalam periode tertentu.
- 4) Konsistensi terhadap belajar, yaitu diukur dari ketepatan dan kelekatan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- 5) Kegigihan dalam belajar, yaitu diukur dari keuletan dan kemampuannya dalam mensiasati dan memecahkan masalah.
- 6) Loyalitas terhadap belajar, yaitu dapat diukur dengan kesetiaan dan berani mempertaruhkan biaya, tenaga, dan pikirannya secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 7) Visi dalam belajar, yaitu dapat diukur dengan target belajar yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.
- 8) *Achievement* dalam belajar, yaitu dapat diukur dengan prestasi belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki ciri-ciri yang sudah diuraikan di atas berarti orang tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi. Adapun indikator motivasi belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Lebih senang bekerja mandiri
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

6) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

g. Upaya Memotivasi dalam Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dan harus ada dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu kiranya terdapat upaya-upaya dalam rangka memotivasi siswa dalam belajar. Uno (2014: 34-37) menyatakan bahwa terdapat beberapa teknik memotivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Pernyataan penghargaan secara verbal

Penyataan verbal terhadap perilaku atau hasil belajar yang baik merupakan cara mudah dan efektif meningkatkan motif belajar.

2) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan

Pengetahuan atas hasil kerja siswa merupakan cara meningkatkan motif belajar.

3) Menimbulkan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu dapat ditimbulkan oleh suasana yang mengejutkan, keragu-raguan, menghadapi masalah yang sulit dipecahkan, menghadapi sesuatu yang baru.

4) Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa

5) Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa

6) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar. Menggunakan sesuatu yang sudah diketahui siswa sebagai sarana untuk menjelaskan akan lebih dapat diterima dan diingat dengan mudah oleh siswa.

- 7) Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami.
- 8) Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah diperoleh sebelumnya.
- 9) Menggunakan simulasi dan permainan
Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa sehingga akan mudah diingat dan dipahami.
- 10) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum, hal tersebut akan menimbulkan rasa bangga dan dihargai oleh umum sehingga suasana tersebut akan meningkatkan motif belajar siswa.
- 11) Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar
- 12) Memperpadukan motif-motif yang kuat
Seorang siswa giat belajar mungkin didasari motif berprestasi atau mungkin karena ingin memperoleh penghargaan. Apabila motif-motif kuat tersebut dipadukan, maka kemauan untuk belajar siswa pun bertambah besar.
- 13) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
Semakin jelas tujuan yang akan dicapai, maka akan semakin terarah upaya untuk mencapainya.

14) Merumuskan tujuan-tujuan sementara

Supaya pencapaian itu terarah, maka tujuan belajar yang umum hendaknya dipilah menjadi tujuan sementara yang lebih jelas.

15) Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai

Apabila siswa mengetahui hasil kerja yang telah dicapai maka motif belajar siswa akan lebih kuat, baik itu karena ingin mempertahankan hasil belajar yang sudah baik maupun memperbaiki hasil belajar yang kurang memuaskan.

16) Membuat suasana persaingan yang sehat di antara para siswa

Suasana ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh.

17) Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri

18) Memberikan contoh yang positif

Adapun menurut Sardiman (2016: 92-95) terdapat beberapa bentuk dan cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberi angka
- 2) Hadiah
- 3) Saingan/Kompetisi
- 4) *Ego-involvement*
- 5) Memberi ulangan

- 6) Mengetahui hasil
- 7) Hukuman
- 8) Hasrat untuk belajar
- 9) Minat
- 10) Tujuan yang diakui

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dilakukan guna membangkitkan motivasi belajar siswa agar siswa dapat berhasil dalam belajar. Selaras dengan pendapat di atas, Suhana (2014: 25) menyatakan bahwa terdapat beberapa upaya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa antara lain:

- 1) Peserta didik memperoleh pemahaman (*comprehension*) yang jelas mengenai proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik memperoleh kesadaran (*self consciousness*) terhadap pembelajaran.
- 3) Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik secara *link and match*.
- 4) Memberi sentuhan lembut (*soft touch*)
- 5) Memberikan hadiah (*reward*)
- 6) Memberikan pujian dan penghormatan.
- 7) Peserta didik mengetahui prestasi belajarnya.
- 8) Adanya iklim belajar yang kompetitif secara sehat.
- 9) Belajar menggunakan multimedia
- 10) Belajar menggunakan multimetode
- 11) Guru yang kompeten dan humoris
- 12) Suasana lingkungan sekolah yang sehat.

Dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar, guru dapat menerapkan strategi sebagaimana yang dikemukakan oleh Agustin (2011: 24-25) sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik. Pada kegiatan awal pembelajaran, hendaknya guru menjelaskan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) yang akan dicapai siswa dan memberi penjelasan tentang pentingnya ilmu bagi masa depan.
- 2) Hadiah. Pemberian hadiah bagi siswa-siswi berprestasi akan sangat memacu siswa untuk lebih giat dalam berprestasi, dan bagi siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar siswa yang berprestasi.
- 3) Saingan/kompetisi. Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.
- 4) Pujian. Siswa yang berprestasi sudah sepantasnya mendapatkan pujian yang membangun.
- 5) Hukuman. Siswa yang berbuat kesalahan saat proses pembelajaran sebaiknya diberi hukuman dengan harapan siswa mau mengubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.
- 6) Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.
- 7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- 8) Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual ataupun kelompok.
- 9) Menggunakan metode yang bervariasi.
- 10) Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya memotivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 2) Menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang bervariasi, dengan menggunakan variasi media pembelajaran maupun metode mengajar, diantaranya dengan menggunakan simulasi dan permainan.
- 3) Menciptakan persaingan diantara siswa.
- 4) Memberi umpan balik kepada siswa, baik berupa nilai (angka), pujian, atau bahkan hukuman.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. *Meddë* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Sadiman, 2014: 6). Saat ini, telah banyak media yang dikembangkan oleh pendidik untuk menunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar merupakan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima. Proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa siswa di dalamnya tentu ada beberapa hambatan yang muncul seperti perbedaan gaya belajar, minat, keterbatasan daya indera atau hambatan waktu dan jarak. Namun hambatan dalam proses belajar

mengajar tersebut dapat diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran. Menurut Suryani dan Leo (2012: 137) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa.

Selaras dengan hal tersebut, Munadhi (2013: 7-8) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dalam proses pembelajaran, tidak semua alat atau bahan cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, perlu disesuaikan dengan materi pelajaran yang ada agar dalam proses penyampaian pesan dengan bantuan media tersebut bisa berjalan dengan baik. Sementara Sanaky (2009: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi kepada siswa guna menunjang proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada memiliki berbagai macam bentuk, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Menurut Sanjaya (2015: 211 – 213) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara seperti lukisan, gambar.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang mempunyai daya liput luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector* untuk

memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi, maka media semacam ini tidak akan berfungsi.

b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan.

Menurut Sanaky (2009: 40) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dilihat dari sisi aspek bentuk fisik, dengan membagi jenis dan karakteristiknya, sebagai berikut:
 - a) media elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet, dan lain-lain),
 - b) media non-eletronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
- 2) Ada yang melihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga yaitu:
 - a) media audio (dengar),
 - b) media visual (melihat), termasuk media grafis,
 - c) media audio-visual (dengar-melihat).
- 3) Ada yang melihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu:
 - a) alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan, dan
 - b) perangkat lunak (*software*), sebagai pesan atau informasi.

Penentuan klasifikasi media menurut para ahli memiliki perbedaan, hal ini dikarenakan para ahli memiliki sudut pandang yang berbeda. Menurut Asyhar (2012: 44-45) terdapat 4 klasifikasi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.

- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang dalam kegiatan pembelajaran melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Susilana dan Cepi (2008: 13-21), media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Kelompok kesatu : media grafis, bahan cetak, dan gambaran diam
- 2) Kelompok kedua : media proyeksi diam
- 3) Kelompok ketiga : media audio
- 4) Kelompok keempat : media audio visual diam
- 5) Kelompok kelima : film
- 6) Kelompok keenam : televisi
- 7) Kelompok ketujuh : multimedia

Djamarah dan Aswan (2013: 124-126) menyatakan bahwa klasifikasi media bisa dilihat dari berbagai aspek, yaitu:

- 1) Dilihat dari jenisnya, dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, piringan hitam. Media ini

tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b) Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam, seperti film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai), dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu.

c) Media Audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini dibagi ke dalam:

(1) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara.

(2) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video *cassete*.

2) Dilihat dari Daya Liputnya, dibagi dalam:

a) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak, penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi.

b) Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat, media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus, seperti film, *sound slide*.

c) Media untuk Pengajaran Individual, media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari Bahan Pembuatnya, dibagi dalam:

a) Media Sederhana, media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media Kompleks, media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Berdasarkan teori terkait klasifikasi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis, cara penggunaannya, dan jangkauan. Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media audio, audiovisual, dan media cetak. Setiap klasifikasi media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Jadi, setiap media pembelajaran yang ada apabila digunakan sesuai dengan fungsinya akan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Jenis media *Accounting Board Game* ini dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media cetak. Penggunaan media *Accounting Board Game* diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan dapat memunculkan aktivitas siswa berupa berdiskusi sehingga terjadi interaksi yang aktif antara siswa dengan siswa maupun dengan guru.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian pesan atau materi yang dapat digunakan oleh guru memiliki beberapa fungsi dan manfaat yang dapat membantu mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Susilana dan Cegi (2008: 9-10) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- a) Sebagai sarana bantu mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif.
- b) Media pembelajaran saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c) Media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran.
- d) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- e) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- f) Media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Adapun menurut Suryani dan Leo (2012: 146) media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- a) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- b) Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- e) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2015: 206-209) yang menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
- d) Media pembelajaran memiliki nilai praktis

Menurut Asyhar (2012: 29-40) media pembelajaran tidak hanya sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut:

- a) Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur pesan/pengetahuan.
- b) Fungsi semantik, yaitu memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda, atau simbol.
- c) Fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek

atau peristiwa/kejadian dengan berbagai macam, cara, teknik, dan bentuk.

- d) Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
- e) Fungsi distributif, maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
- f) Fungsi psikologis, yaitu fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.
- g) Fungsi sosio-kultural, yaitu media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Berdasarkan teori fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu sebagai penyalur penyampaian pengetahuan, akan tetapi juga memiliki fungsi untuk membangkitkan minat belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran akan semakin meningkat dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rudi dan Cepi (2008: 9) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selanjutnya Arsyad (2014: 25-27) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b) Media pembelajaran dapat meningkat dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d) Media dapat memberikan kesamaan pengalaman tentang peristiwa di lingkungan mereka, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Adanya media pembelajaran memberikan manfaat bagi pengajar (guru) dan siswa sebagai pembelajar (Sanaky, 2009:5).

Manfaat media pembelajaran bagi guru, antara lain:

- a) Memberikan pedoman untuk mencapai tujuan
- b) Menjelaskan urutan pengajaran secara baik
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- d) Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran
- e) Membantu ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- g) Meningkatkan kualitas pengajaran

Adapun manfaat media pembelajaran bagi pembelajar (siswa) yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa
- c) Memudahkan siswa untuk belajar
- d) Memberikan informasi pokok secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar
- e) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis
- f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- g) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis

Berdasarkan teori manfaat media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu dalam proses

belajar mengajar di kelas, karena melalui media pembelajaran maka proses belajar mengajar di kelas tidak selalu berpusat pada guru akan tetapi siswa dapat melakukan aktivitas belajarnya lewat media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

d. Prinsip Media Pembelajaran

Menurut Suryani dan Leo (2012: 138-139) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran berdasarkan pada pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut:

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

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa agar media pembelajaran yang diterapkan dapat sesuai dan tidak memberatkan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2015: 224-225) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam pemilihan media, antara lain:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya, bukan didasarkan kepada kesenangan melainkan harus menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Pemilihan media harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan pola pikir siswa agar pembelajaran dengan bantuan media dapat mempermudah proses pembelajaran. Sanjaya (2015: 226-228) mengemukakan agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan keefisienan.

5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan.

Menurut Djamarah dan Aswan (2013: 126-127) terdapat beberapa prinsip dalam media pembelajaran, yaitu:

- 1) Tujuan pemilihan, dalam memilih media pembelajaran harus berdasarkan maksud dan tujuan yang jelas.
- 2) Karakteristik media pengajaran. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media.
- 3) Alternatif Pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli terkait prinsip pemilihan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat media pembelajaran tidak dapat diperkenankan untuk membuat secara sembarangan, akan tetapi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada di sekolah, disesuaikan dengan kompetensi yang akan digunakan, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar dapat membantu siswa dalam belajar. Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik melalui bantuan media pembelajaran.

e. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Model Borg and Gall

Borg & Gall merupakan pengembang dalam model ini. Menurut Mulyatiningsih (2012: 163-165) terdapat 10 tahap yang harus dilalui dalam R & D, antara lain:

- a) *Research and Information Collection*, pada tahap ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, *me-review* literatur, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan model baru.
- b) *Planning*, pada tahap ini peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan.
- c) *Develop Preliminary Form of Product*, pada tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan.
- d) *Preliminary Field Testing*, setelah model dan perangkat siap digunakan selanjutnya adalah melakukan uji coba rancangan model. Uji coba melibatkan sekitar 6-12 orang responden terlebih dahulu.
- e) *Main Product Revision*, langkah selanjutnya adalah revisi produk utama berdasarkan hasil uji produk tahap pertama.

- f) *Main Field Testing*, pengujian produk di lapangan disarankan mengambil sampel lebih banyak antara 30-100 responden.
- g) *Operational Product Revision*, revisi produk selalu dilakukan setelah produk diterapkan atau diuji cobakan.
- h) *Operational Field Testing*, setelah melalui pengujian dua kali dan revisi juga sudah dilakukan sebanyak dua kali, implementasi model dapat dilakukan dalam wilayah yang luas dalam kondisi yang senyatanya.
- i) *Final Product Revision*, sebelum model dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi model.
- j) *Dissemination and Implementation*, tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

2) Model 4D

4D Merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Mulyatiningsih (2012: 195-199) menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

a) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, pendefinisian dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan yang cocok untuk mengembangkan produk.

b) *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk.

c) *Develop* (Pengembangan)

Kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah validasi oleh ahli/pakar, revisi, uji coba terbatas, revisi berdasarkan uji coba, dan implementasi pada wilayah yang lebih luas.

d) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap ini, produk yang sudah jadi kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya dan disebarluaskan.

3) Model ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry.

Mulyatiningsih (2012: 199-202) dan Tegeh, Jampel, & Pudjawan (2004: 42-44) menyebutkan bahwa terdapat 5 tahap dalam pengembangan ini yaitu:

a) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini, yaitu :

- 1) Tahap pra perencanaan, yaitu memikirkan tentang produk (model, metode, media) baru yang akan dikembangkan.
- 2) Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, melakukan analisis isi/materi pelajaran.

b) *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- 1) merancang konsep produk baru

2) merancang perangkat pengembangan produk baru dan petunjuk penerapan desain.

c) *Development or Production*

Dalam tahap ini, kerangka konseptual dalam tahap desain direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu mengembangkan perangkat produk, memulai membuat produk yang sesuai dengan struktur model.

d) *Implementation or Delivery*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini yaitu memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran yang nyata, menanyakan umpan balik awal. Dick & Carey merekomendasikan tiga langkah yaitu:

1) Uji coba perorangan. Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang produk yang dilakukan

kepada 1-3 orang. Setelah dilakukan uji coba, pengembang melakukan revisi berdasarkan masukan dari hasil penilaian.

- 2) Uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5-8 orang, kemudian hasil uji coba ini digunakan untuk merevisi produk.
- 3) Uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini melibatkan kelas yang lebih besar yaitu 15-30 subjek. Hasil uji coba ini digunakan untuk merevisi produk final.

e) *Evaluation*

Kegiatan dalam tahap ini adalah melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran, mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat terkait model pengembangan, dapat disimpulkan bahwa untuk membuat atau mengembangkan sebuah produk baru harus melewati beberapa tahap dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, kemudian dievaluasi untuk mengukur ketercapaian produk yang dihasilkan. Pada penelitian ini, langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan media *Accounting Board Game* adalah sebagai berikut:

a) *Analysis* (Analisis)

1) Analisis kebutuhan peserta didik

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, motivasi belajar, pengalaman belajar sebelumnya, dan sebagainya.

2) Analisis materi

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

3) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menetapkan pada kompetensi yang mana produk akan dikembangkan.

4) Merumuskan tujuan

Sebelum produk dikembangkan, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan untuk membatasi peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan semula.

b) *Design* (Perancangan)

Tahap desain (perancangan) meliputi:

1) Perancangan produk

Dalam tahap ini, peneliti membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk.

2) Penyusunan perangkat pengembangan

Dalam konteks pengembangan media *Accounting Board Game*, perangkat pengembangan yang dimaksud adalah penyusunan aturan permainan, materi, dan soal yang akan dimuat dalam media.

3) Penyusunan instrumen penilaian

Instrumen penilaian yang dimaksud adalah penilaian kelayakan media pembelajaran.

c) *Development* (Pengembangan)

Tahap ini meliputi:

1) Pembuatan produk

Rancangan (*prototype*) yang telah dibuat kemudian direalisasikan menjadi produk fisik.

2) Validasi Tahap I

Pada tahap ini, media akan dinilai kelayakan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

3) Revisi Tahap I

Revisi dilakukan atas dasar saran dan masukan dari para ahli.

4) Validasi Tahap II

Pada tahap ini, media akan dinilai kelayakan oleh praktisi pembelajaran.

5) Revisi Tahap II

Revisi dilakukan atas dasar saran dan masukan oleh praktisi pembelajaran.

d) *Implementation* (Implementasi)

Terdapat 3 langkah dalam tahap ini, yaitu:

1) Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilakukan kepada 1-3 subjek untuk memperoleh masukan awal tentang produk.

2) Uji coba kelompok kecil

Uji coba perorangan dilakukan kepada 5-8 subjek untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media.

3) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan ini melibatkan subjek dalam kelas yang terdiri dari 15-30 orang.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap proses pembelajaran, dalam hal ini peningkatan motivasi belajar siswa.

f. **Pengertian *Accounting Board Game***

Board Game adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu papan permainan. Jenis permainan *board game* pun beragam dan telah banyak berkembang. Beberapa jenis *board game* yang sering dijumpai

adalah catur, monopoli, dan ular tangga. Berbagai macam *board game* memiliki aturan main yang berbeda, ada yang memiliki aturan main sederhana dan ada juga yang memiliki aturan main yang detail dan kompleks. Hal ini dikarenakan aturan main dalam *board game* disesuaikan dengan jenis dan tema dari *board game* itu sendiri.

Accounting Board Game merupakan modifikasi dari permainan monopoli, ular tangga, dan *game of life* dalam permainannya. Media *Accounting Board Game* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini dipilih karena model pengembangannya sederhana, sistematis, dan tepat untuk digunakan sebagai model pengembangan media *Accounting Board Game* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

Permainan *Accounting Board Game* ini bisa dimainkan oleh 2-4 pemain dalam satu papan. Komponen dalam permainan ini adalah papan permainan, dadu sebagai penentu langkah pemain, kartu pertanyaan, materi, kartu bonus, bidak/pion, dan poin. *Accounting Board Game* ini menggambarkan sebuah perusahaan yang sedang mencari seorang karyawan untuk posisi *accounting*.. Permainan ini menggambarkan usaha dari para pemain untuk mengikuti rangkaian seleksi untuk melamar pekerjaan di perusahaan tersebut. Proses seleksi karyawan digambarkan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan dalam media *Accounting Board Game*, apabila berhasil menjawab dengan benar maka pemain akan memperoleh poin yang

nantinya poin tersebut akan dikumpulkan masing-masing pemain. Pemenang dalam permainan *Accounting Board Game* ini adalah pemain yang berhasil mencapai *finish* terlebih dahulu.

g. Permainan *Accounting Board Game* sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi dari guru kepada siswa guna menunjang proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik. Penyaluran pesan dalam pembelajaran akan lebih mudah apabila didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Salah satu upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat, seperti penerapan media permainan dalam pembelajaran. Susanto (2009: 20) menyatakan bahwa permainan dapat menjadikan kelas menjadi hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat dan siswa akan menjadi percaya diri dan pro-aktif mengikuti pelajaran. Sementara itu Hastead (dalam Shah, 2017: 22) menyatakan bahwa *“the use of game in education is thought to promote higher levels of engagement and motivation amongs students, and subsequently on student achievement.”*

Kelebihan permainan dalam proses pembelajaran menurut Sadiman (2014: 78) yaitu (1) permainan adalah segala sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat

memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Board Game merupakan salah satu permainan yang telah banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Melalui penerapan dalam pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa dalam pelajaran sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. *Accounting Board Game* merupakan penerapan dari permainan monopoli, ular tangga, dan *game of life* yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini, siswa ditugaskan untuk mengumpulkan poin dan berlomba-lomba sampai ke *finish* untuk bisa mengisi lowongan pekerjaan dengan posisi *accounting* di perusahaan. *Accounting Board Game* menyediakan beberapa latihan soal yang harus dipecahkan. Pada setiap soal terdapat poin yang berbeda-beda, berdasarkan tingkat kesulitan soal yang disajikan. Apabila siswa dapat menjawab soal dengan benar, maka siswa akan mendapatkan poin sesuai dengan jumlah yang tertera dalam kartu. Sebaliknya apabila siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar, maka siswa harus masuk penjara dengan sanksi bahwa siswa tersebut tidak boleh ikut permainan selama satu putaran. Melalui permainan ini diharapkan dapat tercipta interaksi yang baik antar siswa. Pemenang dalam

permainan ini adalah siswa yang berhasil mencapai *finish* terlebih dahulu.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Epi Nuryanti (2017) yang berjudul “*Development of Snake and Ladder Game as a Learning Media in Special Journal Material to Improve Student Motivation of Class X Accounting SMK Muhammadiyah 1 Tempel Academic Year 2016/2017*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Snake and Ladder Game* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dengan lima tahap yaitu: (a) *Analysis*; (b) *Design*; (c) *Development*; (d) *Implementation*; (e) *Evaluation*. Berdasarkan tahapan ini dapat disimpulkan bahwa media *Snake and Ladder Game* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi berdasarkan penilaian dari Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,45 termasuk kategori Sangat Layak, Ahli Media diperoleh rata-rata 4,46 termasuk kategori Sangat Layak, Penilaian siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata 4,75 termasuk kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rata-rata 4,33 termasuk kategori Sangat Layak. Media Pembelajaran *Snake and Ladder Game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel sebesar 0,2. Artinya bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar namun signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak. Perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada kompetensi

dasar, media yang akan dikembangkan, waktu dan tempat penelitian. Persamaannya terletak pada model pengembangan ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Wahyu Mardhani (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Permainan Ular Tangga ini dikembangkan melalui lima tahapan dengan model ADDIE yaitu: (a) *Analysis*; (b) *Design*; (c) *Development*; (d) *Implementation*; (e) *Evaluation*. Berdasarkan tahapan ini dapat disimpulkan bahwa media Permainan Ular Tangga ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari 2 Ahli materi mendapat rerata skor Dosen 4,8 dan Guru SMK 4,5 dengan kategori Sangat Layak, Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori Sangat Layak. Media Permainan Ular Tangga Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini dapat meningkatkan Motivasi Belajar ditandai dengan rerata skor meningkat dari 73% menjadi 83%. Pada hasil uji t *paired sample* diperoleh korelasi sebesar 0,542 dan t hitung sebesar -6,890 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada media yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, serta kompetensi yang digunakan. Sedangkan persamaannya terletak pada variabel terikatnya

yaitu Motivasi Belajar dan model pengembangan yaitu dengan model ADDIE.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian ini menunjukkan lima tahap membuat Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan model ADDIE yaitu: (a) *Analysis*; (b) *Design*; (c) *Development*; (d) *Implementation*; (e) *Evaluation*. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berdasarkan penilaian: (a) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,8 termasuk kategori Sangat Layak; (b) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,29 termasuk kategori Sangat Layak, (c) Siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata 4,22 termasuk kategori Sangat Layak. Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel sebesar 0,22. Artinya bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar namun signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak. Materi yang digunakan dalam Media Monopoli Akuntansi ini menggunakan materi kompetensi memproses entri jurnal khusus. Perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada kompetensi yang digunakan, media yang akan dikembangkan, tempat dan waktu penelitian. Sedangkan persamaannya terletak pada variabel terikat yaitu Motivasi Belajar, dan model pengembangan yaitu model ADDIE.

C. Kerangka Berpikir

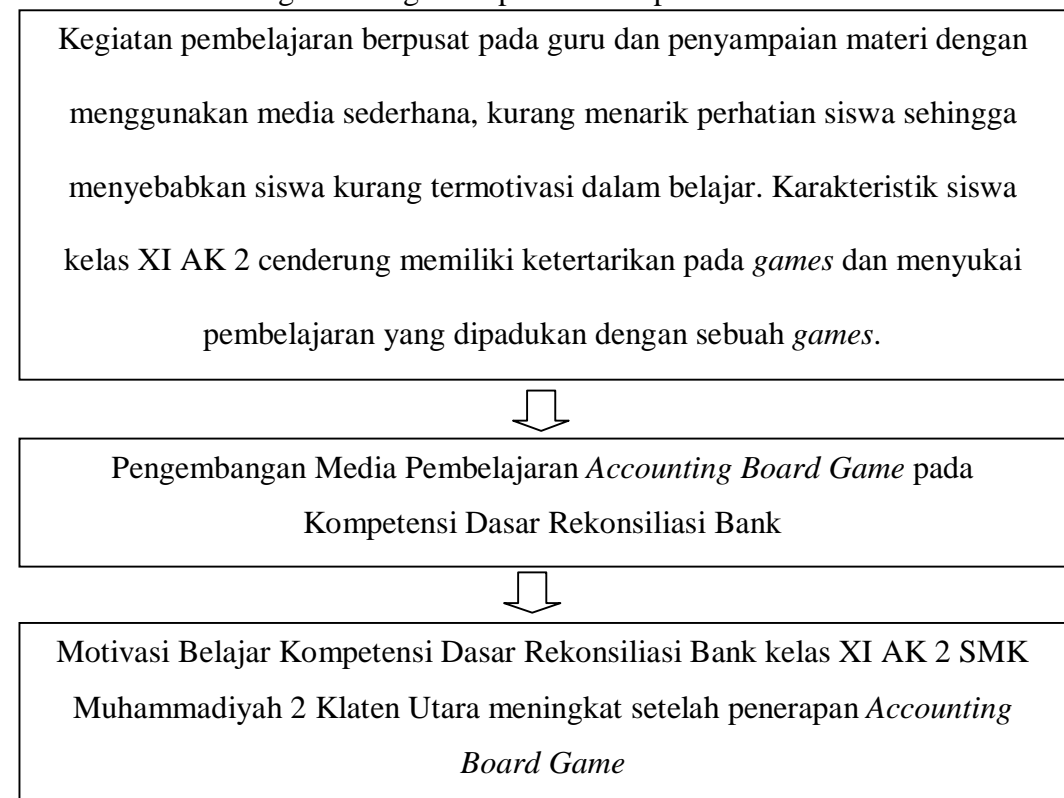
Kegiatan pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank yang dilaksanakan di kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masih berbasis pada guru. Pembelajaran berbasis pada guru dimana guru menyampaikan informasi atau materi di depan kelas, sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru cenderung masih menggunakan buku dan papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku dan papan tulis secara terus menerus kurang menarik bagi siswa. Kegiatan yang kurang menarik dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi dalam belajar. Akibatnya siswa tidak ulet dalam menghadapi kesulitan, dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar pun kurang optimal. Upaya yang dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar berjalan baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan variasi dalam penggunaan media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dengan konsep permainan.

Media pembelajaran dengan konsep permainan dirasa tepat karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai bermain, selain itu juga memiliki kelebihan diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memungkinkan partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dalam waktu relatif yang lama. Salah satu media

pembelajaran dengan konsep permainan yang dapat dikembangkan oleh guru adalah Media Pembelajaran *Accounting Board Game*.

Media Pembelajaran *Accounting Board Game* merupakan modifikasi dari permainan monopoli, ular tangga, dan *game of life* dalam permainannya. Media Pembelajaran *Accounting Board Game* ini sudah tertera soal-soal yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain bersama dengan teman-temannya. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam media *Accounting Board Game* ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian yang akan diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank di kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran mengenai kelayakan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019?

5. Bagaimana penilaian siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara mengenai Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank?
6. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara setelah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2017: 297) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran permainan dalam bentuk *Accounting Board Game* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model yang diadaptasi Mulyatiningsih (2012: 199-201) yang terdiri *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE sampai tahap akhir karena peneliti juga menguji pengembangan media pembelajaran *Accounting Board Game* karena untuk mengukur peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang beralamat di Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan secara bertahap pada bulan Juli sampai Oktober 2018 .

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli materi (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY), satu orang ahli media (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY), satu orang praktisi pembelajaran (Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara), dan siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang berjumlah 22 orang. Objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

D. Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti meliputi 5 (lima) tahap yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan menganalisis perlunya media pembelajaran baru. Analisis yang dilakukan meliputi:

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Setelah observasi, peneliti mengetahui bahwa dalam pembelajaran siswa membutuhkan pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran menarik yang dapat menunjang pembelajaran.

b. Analisis materi pelajaran Akuntansi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media *Accounting Board Game*.

c. Analisis kurikulum

Analisis ini meliputi analisis kurikulum yang diterapkan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Peneliti menyesuaikan isi materi yang akan dimuat dalam media *Accounting Board Game* dalam konteks pembelajaran yang berbasis kurikulum 2013 revisi yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*).

d. Merumuskan tujuan

Pembuatan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* ini dimaksudkan agar siswa lebih giat dalam belajar dan motivasi belajar siswa menjadi semakin tinggi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua adalah tahap desain atau perancangan produk, yang meliputi:

- a. Pembuatan rancangan produk, yaitu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik serta menyesuaikan dengan materi pelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa media permainan dengan materi rekonsiliasi bank.

- b. Penyusunan aturan permainan, materi, soal, dan jawaban.

Pada tahap ini aturan permainan disusun untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media yang akan dikembangkan. Materi, soal dan jawaban yang akan dimuat dalam media ini berkaitan dengan materi tentang rekonsiliasi bank. Tahap ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang akan dibuat berupa permainan, dimana dalam permainan ini siswa diminta untuk menjawab soal yang tertera dalam media.

- c. Penyusunan Instrumen Penilaian Produk, peneliti menyusun kisi-kisi penilaian dan membuat instrumen penilaian berupa angket. Instrumen penilaian ini ditujukan untuk ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, serta siswa kelas XI AK SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

3. Tahap *Development or Production*

Pada tahap ini, kerangka atau rancangan dalam tahap desain direalisasikan menjadi produk fisik. Tahap pengembangan ini meliputi:

- a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk didasarkan konsep atau rancangan yang telah dibuat. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan lintasan *game*, pengetikkan materi, soal, jawaban, dan pencetakkan media.

- b. Validasi Tahap I

Pada tahap ini, media akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang akan

dikembangkan. Hasil dari validasi tersebut berupa saran, komentar, dan masukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi tahap I terhadap media yang akan dikembangkan.

c. Revisi Tahap I

Pada tahap ini media yang akan dikembangkan di revisi sesuai dengan saran, komentar, dan masukan yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi.

d. Validasi Tahap II

Pada tahap ini media akan di validasi oleh praktisi pembelajaran yaitu Guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

e. Revisi Tahap II

Pada tahap ini, media akan di revisi sesuai saran, komentar, dan masukan dari praktisi pembelajaran.

4. Tahap *Implementation or Delivery* (Implementasi)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan diimplementasikan dalam situasi yang nyata, yaitu di kelas. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan ini dilakukan kepada subjek 1-3 orang untuk memperoleh masukan awal tentang produk (Setyosari, 2016: 288). Uji coba perorangan pada penelitian ini dilakukan pada 3 siswa kelas XI AK 3 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Pada tahap ini, siswa akan

diberikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini melibatkan subjek 5-8 orang. Uji coba ini dilakukan pada 8 siswa kelas XI AK 3 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Pada tahap ini, siswa akan diberikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media yang akan dikembangkan.

c. Revisi Tahap III (jika diperlukan)

Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa uji coba perorangan dan kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini melibatkan subjek dalam kelas yang terdiri dari 15-30 orang atau kelas yang tersedia. Pada tahap ini, produk diujikan kepada 24 siswa kelas XI AK 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dan juga dibagikan angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* yaitu untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Alat untuk mengukur Motivasi Belajar

Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dengan cara membagikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

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

- a. Data kualitatif, merupakan data tentang pengembangan media pembelajaran *Accounting Board Game* berupa saran, komentar, dan masukan dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan siswa.
- b. Data kuantitatif, merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian tentang media pembelajaran *Accounting Board Game* berupa nilai terkait kelayakan media yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan siswa serta hasil pengukuran motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang hasilnya berupa angka.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017: 142)

Kuesioner (angket) digunakan untuk mengumpulkan data penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, praktisi

pembelajaran, dan siswa, serta data mengenai motivasi belajar setelah penggunaan media pembelajaran.

Penilaian dalam angket validasi kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Kelayakan Media

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Penilaian dalam angket pengukuran motivasi belajar menggunakan skala likert yang dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Motivasi Belajar

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Berikut ini adalah yang digunakan sebagai acuan pembuatan angket sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1.	Kesesuaian materi	1,2,3
2.	Pemberian motivasi belajar	4,5,6
3.	Kelengkapan dan kualitas bahan belajar	7,8,9,10
4.	Kedalaman materi sesuai tingkat SMK	11
5.	Kemudahan untuk dipahami	12,13
6.	Kejelasan soal	14,15
7.	Ketepatan alat evaluasi	16,17
8.	Pemberian umpan balik terhadap hasil belajar	18
9.	Ketepatan penggunaan istilah	19

b. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	No Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1.	<i>Maintainable</i> (mudah disimpan)	1
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	2
3.	<i>Reusable</i> (dapat digunakan kembali)	3
4.	Ukuran media	4
5.	Petunjuk penggunaan media	5
6.	Ketepatan media	6
Aspek Komunikasi Visual		
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dipahami)	7
8.	Kreatif dan inovatif dalam ide	8
9.	Sederhana	9
10.	Gambar	10,11,12
11.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	13
12.	Kesesuaian ukuran huruf	14
13.	Pengaturan tata letak	15
14.	Keterbacaan teks	16
15.	Warna	17,18
16.	Desain	19

c. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	No Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1.	<i>Maintainable</i> (mudah disimpan)	1
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	2
Aspek Desain Pembelajaran		
3.	Kesesuaian materi	3,4,5
4.	Kelengkapan bahan belajar	6,7
5.	Pemberian motivasi belajar	8,9,10,11
6.	Kemudahan untuk dipahami	12,13
7.	Kejelasan soal	14
8.	Pemberian umpan balik	15
9.	Ketepatan penggunaan istilah	16
Aspek Komunikasi Visual		
10.	Komunikatif	17
11.	Desain	18,19
12.	Ketepatan penggunaan huruf	20
13.	Ketepatan warna yang digunakan	21,22
14.	Gambar	23

d. Kisi-kisi Instrumen untuk Penilaian Siswa

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

No	Aspek	No Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1.	<i>Maintainable</i> (mudah disimpan)	1
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	2,3
Aspek Desain Pembelajaran		
3.	Kesesuaian materi	4,5
4.	Pemberian motivasi belajar	6,7
5.	Kemudahan untuk dipahami	8
6.	Kejelasan soal	9
Aspek Komunikasi Visual		
7..	Desain	10
8.	Ketepatan penggunaan huruf	11
9.	Ketepatan warna yang digunakan	12,13,14
10.	Gambar	15

e. Kisi-kisi Instrumen untuk motivasi belajar

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator	No Pernyataan
1.	Tekun menghadapi tugas	1,2,*3,*4,*5,6
2.	Ulet menghadapi kesulitan	*7,8,9,10,*11
3.	Lebih senang bekerja mandiri	12,13,*14,*15
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	16,17,*18,19
5.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	20,21,*22,*23, 24,25
6.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	26,27,*28, 29,30

(*) pernyataan negatif

F. Uji Instrumen

Instrumen pada penelitian ini adalah angket Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Angket motivasi sebelum digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI AK 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun merupakan instrumen yang baik

atau tidak. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel.

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Untuk mengetahui validitas angket, dilakukan uji validitas instrumen menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X$ = Jumlah Nilai X

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid tidaknya suatu instrumen penelitian adalah jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir pernyataan instrumen dinyatakan valid dan jika r_{hitung} diperoleh lebih kecil dari r_{tabel} maka butir instrumen dinyatakan tidak

valid. Butir instrumen yang tidak valid kemudian tidak digunakan dalam penelitian dan dinyatakan gugur.

Pada penelitian ini, pengujian instrumen dilakukan kepada 30 siswa. Adapun hasil perhitungan angket uji coba adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data menggunakan program aplikasi statistika dapat dilihat pada lampiran 6a).

Tabel 9. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No Butir	r hitung	r tabel	Interpretasi
Butir 1	0,655	0,361	VALID
Butir 2	0,665	0,361	VALID
Butir 3	0,708	0,361	VALID
Butir 4	0,097	0,361	TIDAK VALID
Butir 5	0,796	0,361	VALID
Butir 6	0,470	0,361	VALID
Butir 7	0,473	0,361	VALID
Butir 8	0,674	0,361	VALID
Butir 9	0,602	0,361	VALID
Butir 10	0,698	0,361	VALID
Butir 11	0,260	0,361	TIDAK VALID
Butir 12	0,282	0,361	TIDAK VALID
Butir 13	0,473	0,361	VALID
Butir 14	0,561	0,361	VALID
Butir 15	0,495	0,361	VALID
Butir 16	0,676	0,361	VALID
Butir 17	0,542	0,361	VALID
Butir 18	0,100	0,361	TIDAK VALID
Butir 19	0,213	0,361	TIDAK VALID
Butir 20	0,573	0,361	VALID
Butir 21	0,519	0,361	VALID
Butir 22	0,196	0,361	TIDAK VALID
Butir 23	0,462	0,361	VALID
Butir 24	0,462	0,361	VALID
Butir 25	0,733	0,361	VALID
Butir 26	0,790	0,361	VALID
Butir 27	0,239	0,361	TIDAK VALID
Butir 28	0,401	0,361	VALID
Butir 29	0,665	0,361	VALID
Butir 30	0,512	0,361	VALID

Sumber : Hasil Olah Data menggunakan program aplikasi statistika

Berdasarkan tabel tersebut, dari 30 butir pernyataan terdapat 23 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Tujuh pernyataan dinyatakan tidak valid. Hasil penghitungan berdasarkan pengujian menggunakan program aplikasi statistika. Hasil analisis validitas angket dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Analisis Validasi Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1.	Valid	1,2,3,5,6,7,8,9,10,13,14,15,16,17,20,21,23,24,25,26,28,29,30	23	76,67%
2.	Tidak Valid	4,11,12,18,19,22,27	7	23,33%
TOTAL			30	100%

Butir instrumen yang tidak valid kemudian tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian. Butir pernyataan yang valid digunakan dalam penelitian untuk mengungkapkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013: 178) reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang dikatakan reliabel yaitu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Cronbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 2013: 213)

Hasil perhitungan r_{11} yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 11. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Interpretasi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Instrumen dikatakan reliabel jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} dan sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Berdasarkan tabel di atas, instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > 0,60$. Hasil uji reliabilitas pada Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dengan menggunakan program aplikasi statistika (Lampiran 6a) adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Koefisien Alpha	Tingkat Keandalan
Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank	0,920	Sangat Reliabel

Hasil program pengolah statistika tersebut menunjukkan bahwa

nilai *Cronbach Alpha* dari variabel Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebesar 0,920. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini adalah sangat reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media menggunakan angket adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Untuk menganalisis tentang kelayakan media pembelajaran *Accounting Board Game*.

a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Angket penilaian Media Pembelajaran *Accounting Board Game* menggunakan skala *likert* dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik. Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka keempat alternatif jawaban tersebut diberi skor yaitu sangat baik = 4, baik = 3, tidak baik = 2, sangat tidak baik = 1

b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan :

\hat{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

Setelah menghitung rerata skor, kemudian diinterpretasikan secara deskriptif kuantitatif rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 13. Pedoman konversi empat skala

Skor	Rumus	Rentang	Nilai	Klasifikasi
4	$X \geq \bar{X} + 1 SBx$	$X \geq 3$	A	Sangat Layak
3	$\bar{X} + 1 SBx > X \geq \bar{X}$	$3 > X \geq 2,5$	B	Layak
2	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1 SBx$	$2,5 > X \geq 2$	C	Kurang Layak
1	$X < \bar{X} - 1 SBx$	$X < 2$	D	Sangat Tidak Layak

(Mardapi, 2008: 123)

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 X &= \text{skor yang diperoleh} \\
 \bar{X} &= \text{skor rerata ideal} \\
 &= \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} (4 + 1) \\
 &= 2,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 SBx &= \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal}) \\
 &= \frac{1}{6} (4 - 1) \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran *Accounting Board Game* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai A} &: X \geq \bar{X} + 1 SBx \\
 &: X \geq 2,5 + 1 (0,5) \\
 &: X \geq 3
 \end{aligned}$$

Nilai B : $\bar{X} + 1 SBx > X \geq \bar{X}$
: $2,5 + 1 (0,5) > X \geq 2,5$
: $2,5 + 0,5 > X \geq 2,5$
: $3 > X \geq 2,5$

Nilai C : $\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1 SBx$
: $2,5 > X \geq 2,5 - 1(0,5)$
: $2,5 > X \geq 2,5 - 0,5$
: $2,5 > X \geq 2$

Nilai D : $X < \bar{X} - 1 SBx$
: $X < 2,5 - 1 (0,5)$
: $X < 2,5 - 0,5$
: $X < 2$

- a) Media pembelajaran *Accounting Board Game* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata yang diperoleh berada pada rentang lebih dari sama dengan 3
- b) Media pembelajaran *Accounting Board Game* dinyatakan Layak apabila rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 2,5 sampai dengan 2,99
- c) Media pembelajaran *Accounting Board Game* dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 2 sampai dengan 2,49

d) Media pembelajaran *Accounting Board Game* dinyatakan Sangat Tidak Layak apabila rata-rata yang diperoleh berada pada rentang kurang dari 1,99

2. Analisis Data Angket Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

Data peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank ini berasal dari siswa kelas XI AK 2 yang diberikan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*. Data yang diperoleh dari kuesioner (angket) akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi belajar sebagai berikut:

- a) Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi
- b) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi
- c) Menghitung skor motivasi belajar pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\% \text{ Motivasi Belajar} = \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dikatakan mengalami peningkatan apabila skor motivasi belajar sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* lebih besar dari skor motivasi belajar sebelum penggunaan media. Selanjutnya dilakukan uji beda terhadap peningkatan skor Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank menggunakan uji t berpasangan. Perhitungan ini dilakukan dengan rumus:

$$t = \frac{D}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

- D = rata-rata selisih dari 2 skor
SD = standar deviasi dari harga D
N = banyak pasangan

Sumber: Danapriatna dan Setiawan, 2005: 108-110

Nilai t_{hitung} dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan yang signifikan dalam Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Gambaran Umum SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang ada di kabupaten Klaten dengan akreditasi A. Lokasi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terletak di Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten, Jawa Tengah. SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara adalah sekolah dibawah naungan Yayasan Muhammadiyah yang memiliki 5 Kompetensi Keahlian yaitu: Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, dan Rekayasa Perangkat Lunak.

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara memiliki visi dan misi sebagai berikut:

- 1) Visi sekolah, “Unggul dalam prestasi, luhur dalam budi pekerti, kompeten dan mandiri melalui pengembangan IPTEK dan IMTAQ”.
- 2) Misi sekolah sebagai berikut:
 - a) Meningkatkan KBM secara optimal yang berorientasi pada masa depan.
 - b) Mewujudkan pelayanan prima dalam pelaksanaan semua kegiatan.

- c) Mengembangkan pendidikan dan latihan yang bisa membentuk siswa kreatif, inovatif, dan mandiri
- d) Mengembangkan iklim yang sejuk di sekolah secara konduktif
- e) Mengantisipasi setiap tantangan era globalisasi
- f) Mewujudkan manusia yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara di bawah pimpinan Hj. Wafir memiliki 50 guru dengan tingkat pendidikan mayoritas S1 bahkan ada yang sudah mendapat gelar S2. Pada dasarnya, guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara mengajar pada siswa dengan menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas XII, dan kurikulum 2013 revisi untuk kelas XI dan XI. Proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada hari Senin – Kamis dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 15.10 WIB. Sedangkan untuk hari Jum'at kegiatan belajar mengajar berakhir pukul 11.30. Alokasi setiap satu jam pelajaran mempunyai yaitu 45 menit.

Berkaitan dengan penelitian yang bertujuan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019 melalui pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*, berikut keterangan secara umum terkait variabel penelitian:

1) Motivasi Belajar

Dalam rangka memotivasi belajar siswa Akuntansi agar dapat meningkatkan prestasi belajarnya, kegiatan yang dilakukan sekolah yaitu adanya pendampingan belajar secara khusus yang dilakukan oleh guru bagi siswa-siswi yang akan mengikuti lomba Akuntansi baik lomba yang diselenggarakan oleh pihak universitas maupun Lomba Kompetensi Siswa. Selain itu dalam rangka persiapan Ujian Nasional, SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara memiliki program untuk memotivasi belajar siswa yaitu dengan penambahan jam belajar yaitu melakukan pendalaman materi yang dilaksanakan setelah jam pelajaran usai. Melalui penambahan jam belajar ini, diharapkan motivasi belajar siswa meningkat sehingga siswa siap menghadapi Ujian Nasional. Pemberian motivasi juga dilakukan oleh guru secara verbal kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.

Selain berupaya untuk memotivasi siswa dalam bidang akademik, SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara juga memotivasi siswa dalam menyalurkan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah antara lain: Hizbul Wathon, Tapak Suci, PMR, Seni Baca Al Qur'an, Paduan Suara, Olahraga (Basket, Voli), Kesenian, Desain grafis, dll. Kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan setelah pulang sekolah yaitu setiap hari Selasa – Kamis sampai dengan pukul

16.00 WIB. Kegiatan ekstrakurikuler ini cukup efektif memotivasi siswa untuk berprestasi, hal ini dapat tercermin dari prestasi yang diraih diantaranya seni kethoprak, dan festival band pelajar.

Selain itu, SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara juga berupaya membangkitkan motivasi belajar dengan adanya fasilitas, sarana, dan prasarana yang memadai. Fasilitas, sarana dan prasarana yang dapat menunjang belajar siswa akuntansi yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara adalah unit produksi dan laboratorium akuntansi. Unit produksi digunakan siswa sebagai media untuk belajar praktik akuntansi secara langsung yaitu dengan cara mengelola bank mini milik sekolah. Laboratorium akuntansi berisi 40 komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam rangka menunjang motivasi belajar siswa, hal ini dikarenakan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan materi kepada siswa guna menunjang proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Upaya yang dilakukan sekolah dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan menambah fasilitas sekolah berupa media LCD proyektor untuk masing-masing ruang kelas di kelas X. Selain itu, juga berupaya untuk memperbaiki kondisi laboratorium sedemikian rupa dengan tujuan agar pembelajaran

praktik dengan media komputer dapat berjalan dengan baik dan kondusif.

b. Kondisi Umum Kelas XI AK 2

Subjek penelitian ini adalah kelas XI AK 2 Tahun Ajaran 2018/2019 dengan jumlah 22 siswa. Kelas XI AK 2 memperoleh pelajaran Akuntansi Keuangan selama 6 jam dalam seminggu. Ruang kelas XI AK 2 dapat dikatakan nyaman karena dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang ada di kelas XI AK 2 yaitu 40 kursi, 20 meja, 1 *blackboard*, 1 *whiteboard*, spidol, kapur, kipas angin, dan papan informasi. Sekolah memiliki fasilitas LCD proyektor yang dapat dimanfaatkan oleh setiap kelas, termasuk kelas XI AK 2. Meskipun demikian, fasilitas yang ada di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal. Pembelajaran di kelas XI AK 2 masih cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan soal dengan media pembelajaran buku dan papan tulis yang digunakan rutin dalam setiap pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* ini adalah siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang terdiri dari 22 siswa. Validator dalam penelitian ini terdiri dari Ahli Materi yaitu Ibu Dyah Setyorini, M.Si, Ak,

Ahli Media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., dan Praktisi Pembelajaran yaitu Ibu Eny Sumarni, S.E (selaku guru Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara).

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dilaksanakan selama 4 bulan, yakni dari bulan Juli sampai bulan Oktober 2018. Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari beberapa tahapan yang dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 14. Jadwal Prosedur Penelitian dan Pengembangan

No	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	a. Analisis kebutuhan peserta didik b. Analisis materi pelajaran Akuntansi c. Analisis kurikulum d. Perumusan Tujuan	Juli - Agustus 2018
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	a. Pembuatan rancangan produk b. Penyusunan aturan permainan, materi, soal, dan jawaban c. Penyusunan instrumen penilaian produk	Agustus 2018
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	a. Pembuatan produk b. Validasi ahli c. Revisi I d. Validasi praktisi pembelajaran e. Revisi II	Agustus – September 2018
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	a. Uji coba perorangan b. Uji coba kelompok kecil c. Revisi III d. Uji coba lapangan	Oktober 2018
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar	Oktober 2018

B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank merupakan adaptasi dari prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dengan tahapan yaitu: *analysis* (analisis); *design* (perancangan); *development* (pengembangan); *implementation* (implementasi); *evaluation* (evaluasi). Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru pengampu akuntansi dan siswa kelas XI AK 2. Observasi dilakukan pada tanggal 25 Juli dan 4 Agustus 2018. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI AK 2 dapat dihasilkan informasi sebagai berikut: pada saat pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi di depan kelas kemudian memberikan penugasan kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku pegangan guru dan papan tulis. Tidak tersedia buku paket atau Lembar Kerja Siswa yang dipinjamkan kepada siswa, sehingga siswa hanya mendapatkan materi dari guru dan mencatatnya. Terbatasnya media pembelajaran di kelas

dapat menyebabkan siswa jenuh saat pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung diketahui bahwa terdapat siswa yang melakukan kegiatan di luar materi pelajaran yaitu 6 siswa bermain *Handphone* secara sembunyi-sembunyi ketika guru menjelaskan materi, dan 2 siswa makan di dalam kelas. Selain itu, situasi kelas tidak kondusif dikarenakan siswa ramai berbicara dengan teman sebangku dan tidak fokus terhadap materi pelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar siswa kelas XI AK 2 belum optimal.

Pada konteks pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada kompetensi rekonsiliasi bank, maka analisis yang dilakukan meliputi:

1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas XI AK 2 dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan khususnya Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa tahap yaitu observasi terhadap sarana pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 30 Juli dan 4 Agustus 2018 dihasilkan informasi bahwa:

- a) Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menggunakan metode ceramah saat memaparkan materi. Guru membacakan materi di depan kelas dan menulis contoh soal di papan tulis.
- b) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat di kelas masih sederhana yaitu hanya dengan memanfaatkan media berupa papan tulis yang ada. Guru juga memaparkan bahwa belum pernah mengembangkan media untuk pembelajaran Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank
- c) Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung, diketahui bahwa motivasi belajar pada siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masih belum optimal, hal ini diketahui saat guru masuk kelas terdapat 11 dari 22 siswa (50%) yang telah siap menerima pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang telah mempersiapkan buku pelajaran Akuntansi Keuangan di atas meja, sedangkan sisanya ada yang masih mencatat materi pelajaran sebelumnya bahkan ada siswa yang bermain *handphone* di dalam kelas. Berdasarkan hasil angket terkait indikator motivasi belajar berupa lebih senang bekerja mandiri, diketahui terdapat 16 dari 22 siswa (73,3%) siswa kelas XI AK 2 pada saat mengerjakan tugas individu lebih sering mendiskusikan jawaban dengan teman baik itu tugas yang dikerjakan di rumah maupun di sekolah. Hal ini diperkuat dengan pernyataan siswa

yang menyatakan kurang percaya diri terhadap jawaban sendiri dan menganggap bahwa jawaban yang benar adalah jawaban yang mayoritas. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar siswa juga kurang optimal, ditandai dari 11 dari 22 siswa (50%) yang mempelajari kembali materi yang telah diajarkan guru. Hal ini menyebabkan siswa tidak bisa langsung menjawab saat guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan. Asumsi bahwa dorongan dan kebutuhan belajar siswa kelas XI AK 2 kurang optimal diperkuat pada saat jam pelajaran guru tidak di dalam kelas, 86% siswa memilih untuk bersenda gurau atau pergi ke kantin dari pada berdiskusi terkait materi pelajaran.

Motivasi belajar tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran, karena memiliki peran dalam memberikan gairah dalam belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank adalah media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik di atas, Media Pembelajaran menggunakan media *Accounting Board Game*

(ABG) menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang menyukai permainan (game). Pembelajaran dengan media *Accounting Board Game* menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu di dalam media pembelajaran terdapat soal-soal yang harus dipecahkan oleh siswa yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2) Analisis Materi

Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank merupakan salah satu kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan di semester I. Berdasarkan KI dan KD pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan, khususnya pada KD Rekonsiliasi Bank terdapat empat materi pokok yang harus siswa pahami yaitu: pengertian rekonsiliasi bank, penyebab rekonsiliasi bank, alasan diperlukan penyusunan rekonsiliasi bank, dan prosedur rekonsiliasi bank.

Berdasarkan kebutuhan peserta didik, dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain yaitu melalui pengembangan media

Accounting Board Game. Konsep belajar sambil bermain ini akan cocok diterapkan pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank yang memiliki alokasi waktu cukup banyak yaitu 21 jam pelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis kompetensi, keempat materi pokok pada KD Rekonsiliasi Bank yang dimuat dalam media *Accounting Board Game* merupakan materi yang sesuai dengan silabus mata pelajaran Akuntansi Keuangan (lampiran 1) yang berlaku di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

3) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada kelas XI yaitu dengan menggunakan Kurikulum 2013 revisi. Pada struktur kurikulum 2013 menghendaki adanya perubahan dari pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik, perubahan pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif. Pembuatan media pembelajaran pada *Accounting Board Game* ini dilakukan pada konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*) sesuai dengan tujuan dari kurikulum 2013 revisi.

4) Merumuskan Tujuan

Media pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank yang dibuat peneliti mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten

Utara yaitu tersedianya variasi dan inovasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa serta dapat meningkatkan Motivasi Belajar kelas XI AK 2. Selain itu, melalui media pembelajaran *Accounting Board Game* diharapkan siswa dapat mengetahui dan memahami pengertian rekonsiliasi bank, penyebab rekonsiliasi bank, alasan diperlukan penyusunan rekonsiliasi bank, dan prosedur rekonsiliasi bank.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

1) Pembuatan rancangan produk

Konsep desain produk awal *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga, yaitu adanya petak (kotak) dan bidak. *Accounting Board Game* berbentuk papan dengan ukuran 49 x 49 cm. *Accounting Board Game* ini dikemas dalam papan plastik agar media awet dan dapat digunakan kembali. Komponen dalam Permainan *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank ini adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah papan *Accounting Board Game*
- b) 1 buah dadu sebagai penentu langkah
- c) 4 buah bidak
- d) 1 set kartu soal
- e) 1 set kartu materi
- f) 1 set kartu bonus

- g) 1 set kartu poin
- h) 1 lembar peraturan permainan
- i) 1 set lembar jawab
- j) 1 set kunci jawaban

2) Penyusunan aturan permainan, materi, soal, dan jawaban

Pada tahap ini, peneliti membuat peraturan permainan *Accounting Board Game*, materi, soal, serta jawaban. Aturan permainan *Accounting Board Game* hampir sama dengan permainan ular tangga, untuk menjalankan bidaknya pemain harus melempar dadu terlebih dulu kemudian menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang tertera dalam dadu. Apabila pemain berhenti pada petak yang bergambar soal maka pemain harus mengambil soal dan menjawabnya. Pemain yang mendapat petak bergambar bintang maka pemain harus mengambil kartu bonus. Pemain yang mendapat petak bergambar buku harus mengambil kartu materi dan menyimpannya serta pemain yang mendapatkan petak bergambar peti harta pemain diperbolehkan untuk menukar poin untuk melaju ke jalan pintas agar lebih cepat sampai ke *finish*.

Adapun materi dan soal yang dimuat dalam Media Pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank ini disesuaikan dengan materi yang terdapat dalam silabus mata pelajaran Akuntansi Keuangan yang berlaku di

sekolah. Bentuk soal dalam permainan ini adalah soal teori dan praktik (perhitungan). Peneliti membuat 100 soal serta jawaban serta 1 set kartu materi dan kartu bonus. Peneliti membuat 100 soal karena dalam setiap permainan *Accounting Board Game* terdapat 25 gambar kartu soal dan permainan ini dimainkan oleh 4 orang siswa sehingga peluang siswa berada di kotak yang sama yaitu 4 kali.

3) Penyusunan instrumen penilaian produk

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Accounting Board Game*.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1) Pembuatan Produk

Pembuatan produk diawali dengan mendesain produk dengan menggambar sketsa lintasan *Accounting Board Game* kemudian gambar tersebut di aplikasikan dengan menggunakan *Corel Draw X7*. Papan *Accounting Board Game* didesain berbentuk persegi dengan ukuran 49 x 49 cm dan terdapat 100 petak yang didesain dengan memasukkan beberapa gambar (kartu soal, bintang, buku, peti harta, boom, rumah, bangunan, dan

pohon). Peneliti juga membuat desain beberapa kartu berbentuk persegi panjang yang digunakan dalam produk *Accounting Board Game* ini.

Jumlah dan ukuran kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut:

- a) 100 buah kartu soal ukuran 6,5 x 9,5 cm
- b) 20 kartu bonus ukuran 6,5 x 9,5 cm
- c) 28 buah kartu materi ukuran 6,5 x 9,5 cm
- d) 100 buah kartu poin ukuran 6,5 x 9,5 cm
- e) 1 buah dadu
- f) 1 lembar peraturan permainan
- g) 1 set lembar jawab
- h) 1 set kunci jawaban

Pembuatan desain media berlangsung selama Juli – September 2018. Setelah desain media selesai kemudian dicetak dengan stiker vinil, kemudian ditempel pada papan plastik. Kartu soal, kartu bonus, kartu materi, kartu poin, dicetak menggunakan kertas ivory kemudian dipotong dan dikemas.

Berikut tampilan media sebelum divalidasi:



Gambar 2. Lintasan Media ABG Sebelum Revisi

2) Validasi ahli

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan kepada ahli materi (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan ahli media (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY).

a) Validasi Ahli Materi

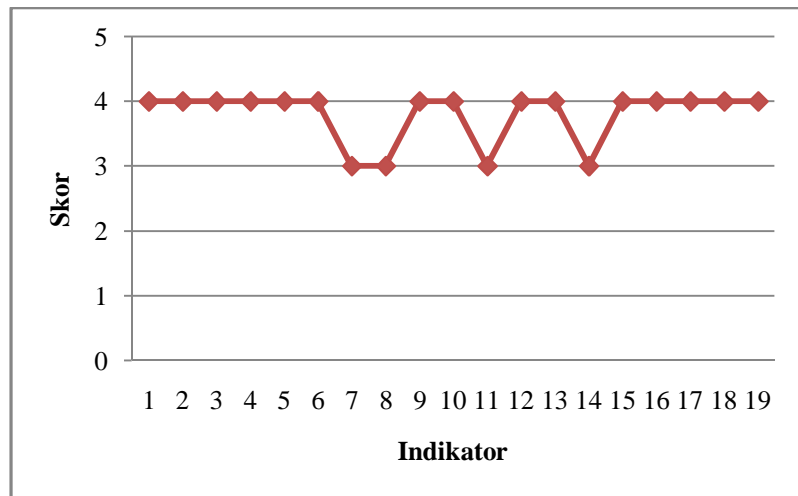
Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dhyah Setyorini, M.Si.,Ak (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan angket jenis skala *likert* dengan

empat alternatif jawaban (sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli materi memiliki 19 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7a. Tabel 15 berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi.

Tabel 15. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Aspek Pembelajaran	72	3,79

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi diperoleh rerata skor 3,79. Berdasarkan tabel 13 mengenai konversi skor ke dalam nilai empat skala, hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Dengan demikian, media *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran. Berdasarkan lampiran 7a skor validasi penilaian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran apabila disajikan dalam bentuk diagram, maka akan tampak sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Validasi Ahli Materi

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 19 indikator validasi materi. Adapun indikator yang mendapat nilai 4 yaitu **“Sangat Baik”** terdapat 15 indikator, pada indikator “materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar”; “materi yang disajikan sesuai dengan materi pokok pembelajaran”; “materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran”; “media menjadi dorongan dan stimulus dalam belajar siswa”; “media menumbuhkan semangat dalam belajar”; “media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”, “materi yang dibahas dalam media sesuai silabus”; “soal sesuai konsep dan teori”; “bahasa yang digunakan dalam soal sesuai jenjang SMK”; “kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam media”; “kejelasan petunjuk belajar dalam media”; “kesesuaian soal dengan materi”; “ketepatan kunci jawaban dengan soal”; “kesesuaian pemberian poin di setiap

tingkat kesulitan soal”; dan “ketepatan penggunaan istilah dalam bidang akuntansi”. Sedangkan 4 indikator lain mendapat nilai 3 yaitu **“Baik”** pada indikator “tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa SMK”; “soal yang digunakan mencakup kategori mudah, sedang, dan sulit”; “kedalaman soal sesuai materi yang diajarkan SMK”; “kejelasan uraian soal”.

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran atau jenis kesalahan yang harus diperbaiki. Saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah:

- (1) kesalahan penulisan (*typho*)
- (2) sebaiknya variasi soal ditambah

Hasil validasi ahli materi dari dosen memberikan kesimpulan “Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran”.

b) Validasi Ahli Media

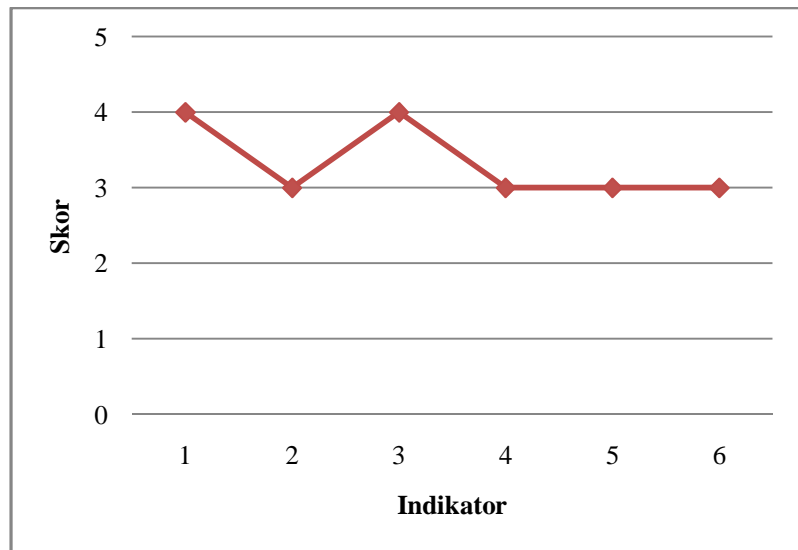
Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan angket jenis skala *likert* dengan empat alternatif jawaban

(sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli media terdiri dari 19 indikator penilaian.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

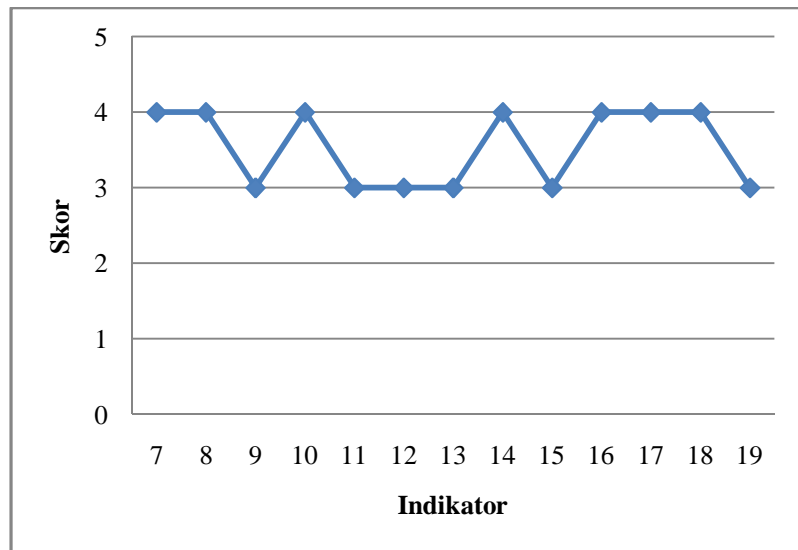
No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Aspek Rekayasa Media	20	3,33
2.	Aspek Komunikasi Visual	46	3,54
Rata-rata keseluruhan			3,47

Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media diperoleh rata-rata 3,33. Ditinjau dari aspek komunikasi visual oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 3,54. Berdasarkan tabel 13 mengenai pedoman konversi skor penilaian dengan empat kategori, hasil validasi ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,47 yang berada pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Dengan demikian, media *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Hasil validasi penilaian oleh ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual apabila disajikan dalam bentuk diagram, maka akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 6 indikator validasi pada aspek rekayasa media oleh ahli media. Adapun indikator yang mendapat nilai 4 yaitu **“Sangat Baik”** terdapat 2 indikator, pada indikator **“kemudahan penyimpanan media”**; dan **“sebagian atau seluruh perangkat media dapat digunakan kembali”**. Sedangkan 4 indikator lain mendapat nilai 3 yaitu **“Baik”** pada indikator **“kemudahan penggunaan media”**; **“ukuran media proporsional”**; **“petunjuk penggunaan jelas”**; **“ketepatan media dengan materi”**.



Gambar 5. Diagram Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 13 indikator validasi aspek komunikasi visual oleh ahli media. Adapun indikator yang mendapat nilai 4 yaitu **“Sangat Baik”** terdapat 7 indikator, pada indikator “bahasa yang digunakan media komunikatif”; “tingkat kreativitas media (menarik)”; “keseimbangan proporsi gambar”; “kesesuaian ukuran huruf”; “keterbacaan teks dalam media”; “keserasian pemilihan warna”; dan “komposisi warna”. Sedangkan 6 indikator lain mendapat nilai 3 yaitu **“Baik”** pada indikator “kesederhanaan tampilan media”; “kesesuaian gambar dengan materi”; “pemilihan gambar menarik”; “pemilihan jenis huruf sesuai”; “pengaturan tata letak”; dan “kerapihan desain media”.

Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan jenis kesalahan yang harus diperbaiki. Jenis kesalahan tersebut yaitu:

- (1) Penggunaan spinner memakan banyak tempat
- (2) Logo kurang menarik
- (3) Ukuran tulisan dan font pada kartu berbeda, ukuran kartu tidak sama
- (4) Warna pada kartu poin kurang kontras
- (5) Tulisan pada kartu materi tidak terlihat, gambar terlalu besar
- (6) *Icon* penjara pada media terkesan mirip pagar
- (7) Masih banyak *space* kosong di desain lintasan media
- (8) Jenis bangunan pada media tidak sama
- (9) Tulisan “stop, selamat, bantuan jawaban” pada kartu bonus terlalu kecil
- (10) *Packaging* masih ada *space* kosong
- (11) Petunjuk terkesan masih polos

Hasil validasi dari ahli media memberikan kesimpulan bahwa media yang dikembangkan “Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran”.

3) Revisi I

Media yang telah divalidasi kemudian melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli

materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi. Hasil revisi dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

a) Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran dari ahli materi dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu:

- (1) Perbaiki tata tulis
- (2) Penambahan variasi soal

Berdasarkan saran tersebut peneliti melakukan revisi soal pada media *Accounting Board Game*. Berikut merupakan tampilan revisi soal yang disarankan oleh Ahli Materi :

(1) Perbaiki tata tulis

POIN 1 (BENAR SALAH)

1. Rekonsiliasi bank dikirimkan kepada perusahaan pada awal tahun
Jawaban : SALAH
2. Perusahaan telah menerima pembayaran dari langganan (Rp.3.500.000,00) tetapi belum disetorkan ke bank. Transaksi ini disebut dengan *deposit in transit*

Jawaban : SALAH

11. Istilah lain dari cek tidak cukup dana adalah *non sufficient fund*

Jawaban : BENAR



POIN 1 (BENAR SALAH)

1. Rekonsiliasi bank dikirimkan kepada perusahaan pada awal tahun
Jawaban : SALAH
2. Perusahaan telah menerima pembayaran dari langganan Rp3.500.000,00 tetapi belum disetorkan ke bank. Transaksi ini disebut dengan *deposit in transit*
Jawaban : BENAR

Jawaban : SALAH

11. Istilah lain dari cek tidak cukup dana adalah *nonsufficient fund*

Jawaban : BENAR

Gambar 6. Revisi kesalahan penulisan

Ahli materi memberikan revisi pada soal benar salah, yaitu penulisan simbol rupiah dan nominal seharusnya tidak ada

spasi dan penulisan istilah asing dari *non sufficient fund*, seharusnya digabung menjadi *nonsufficient fund*.

(2) Penambahan variasi soal

Revisi ahli materi yaitu penambahan variasi soal dapat dilihat pada lampiran 8.

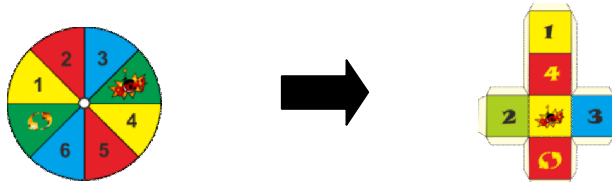
b) Revisi ahli media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan saran perbaikan terkait dengan media yang dikembangkan. Saran tersebut dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu:

- (1) Penggunaan *spinner* diganti dadu yang dimodifikasi
- (2) Penambahan *background* pada logo agar menarik
- (3) Seragamkan ukuran kartu, ukuran tulisan dan font
- (4) Warna pada kartu sebaiknya dibuat lebih kontras
- (5) Seragamkan kartu materi dengan kartu lain
- (6) Ganti *icon* penjara dengan menambah sipir dan orang dalam penjara
- (7) Menambah ornamen di bagian media yang masih kosong
- (8) Gambar bangunan pada media ganti yang sejenis (3D)
- (9) Perbesar tulisan dan beri warna berbeda pada tulisan “selamat, stop, dan bantuan jawaban”
- (10) Beri rincian isi kartu pada *packaging*
- (11) Beri bloking warna pada petunjuk

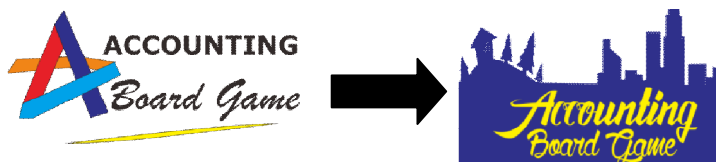
Berdasarkan saran tersebut peneliti melakukan revisi pada media yang dikembangkan. Berikut merupakan tampilan revisi media yang disarankan oleh Ahli Media :

(1) Penggunaan *spinner* diganti dadu yang dimodifikasi



Gambar 7. Revisi dadu

(2) Penambahan *background* pada logo agar menarik



Gambar 8. Revisi logo media

(3) Seragamkan ukuran kartu, ukuran tulisan dan font, *space*

atas dan bawah pada kartu disamakan



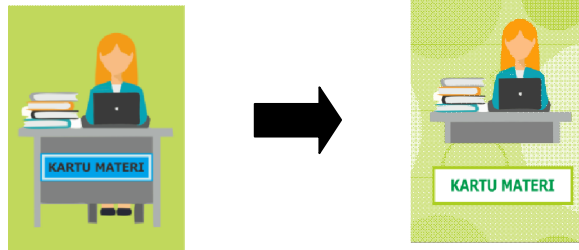
Gambar 9. Revisi kartu soal, kartu bonus

(4) Warna pada kartu poin sebaiknya dibuat lebih kontras



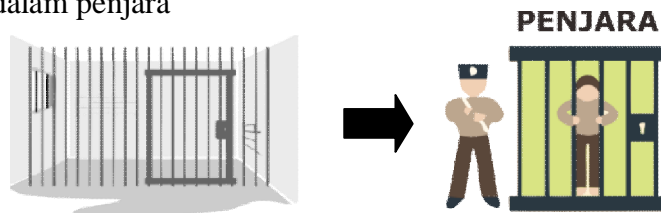
Gambar 10. Revisi kartu poin

(5) Pada kartu materi sebaiknya gambar diatas dan tulisan dibawah



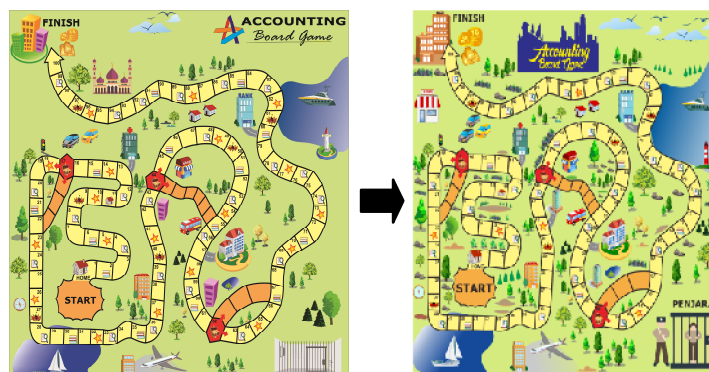
Gambar 11. Revisi kartu materi

(6) Ganti *icon* penjara dengan menambah sipir dan orang dalam penjara



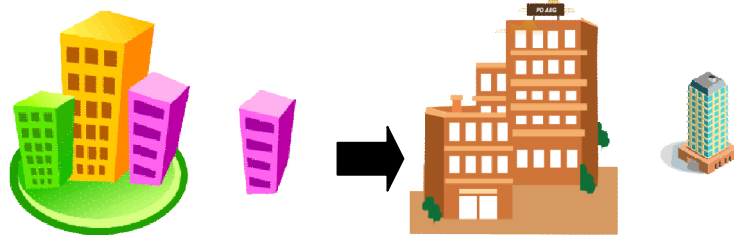
Gambar 12. Revisi *icon* penjara

(7) Menambah ornamen di bagian media yang masih kosong



Gambar 13. Revisi lintasan media

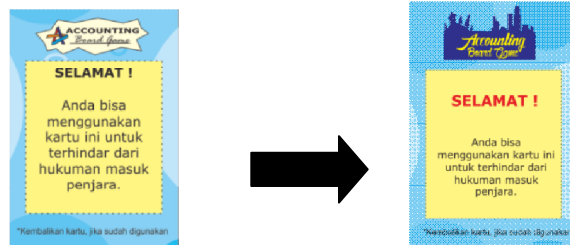
(8) Gambar bangunan pada media ganti yang sejenis (3D)



Gambar 14. Revisi bangunan pada media

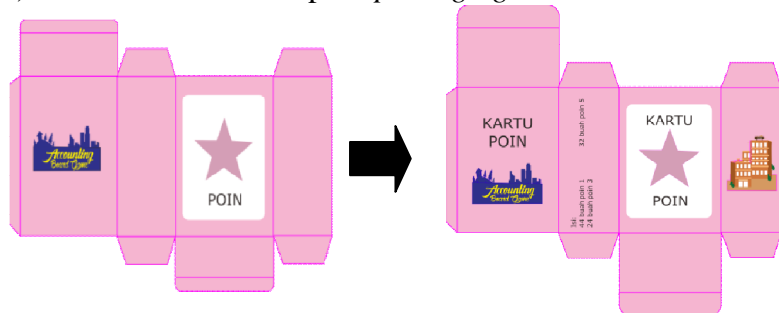
(9) Perbesar tulisan dan beri warna berbeda pada tulisan

“selamat, stop, dan bantuan jawaban”



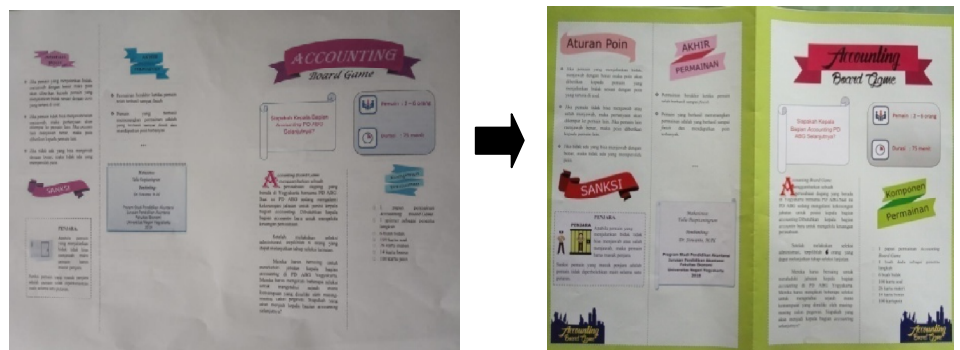
Gambar 15. Revisi kartu motivasi

(10) Beri rincian isi kartu pada *packaging*



Gambar 16. Revisi *packaging*

(11) Beri bloking warna pada petunjuk



Gambar 17. Revisi petunjuk

4) Validasi praktisi pembelajaran

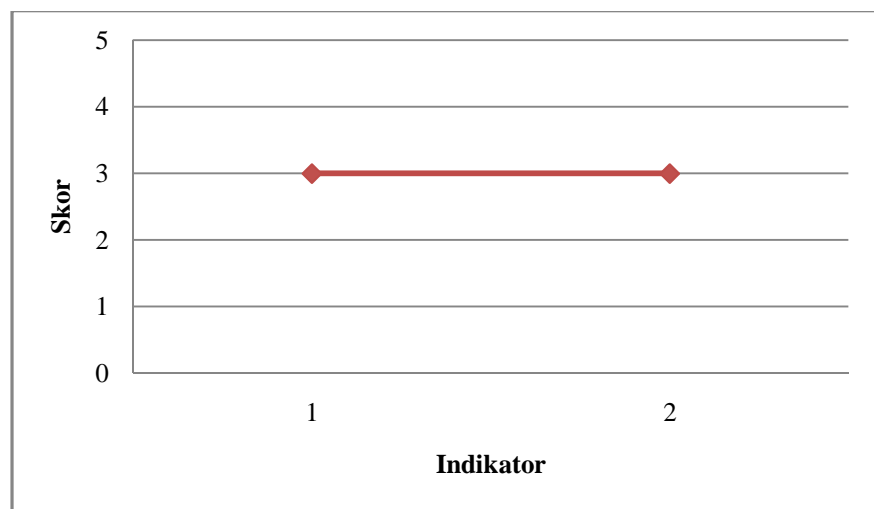
Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Eny Sumarni, S.E (Guru Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara). Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi praktisi pembelajaran, peneliti menggunakan skala jenis *likert* dengan empat alternatif jawaban (sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik). Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 23 indikator penilaian. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 7c, untuk hasil rata-rata skor penilaian validasi dari praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 17. Rekapitulasi Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Aspek Rekayasa Media	6	3,00
2.	Aspek Desain Pembelajaran	45	3,21
3.	Aspek Komunikasi Visual	23	3,29
Rata-rata keseluruhan			3,22

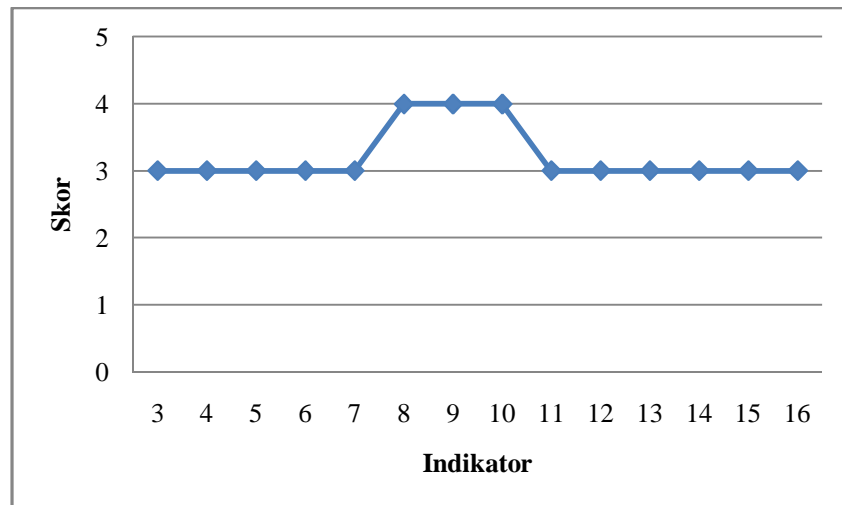
Berdasarkan tabel 17 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media diperoleh rata-rata 3,00. Aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 3,21. Aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 3,22. Berdasarkan tabel 13 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan empat kategori, hasil validasi praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek

rekayasa media, dan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata keseluruhan 3,22 yang berada pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan data pada lampiran 7c skor penilaian praktisi pembelajaran jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 18. Diagram Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran

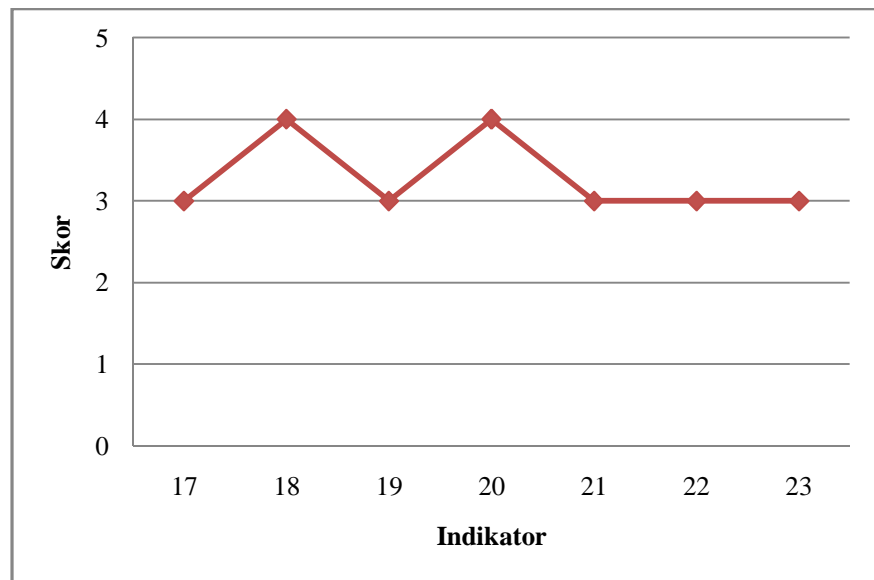
Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 2 indikator validasi aspek rekayasa media oleh praktisi pembelajaran. Adapun indikator tersebut mendapat nilai 3 atau “Baik” yaitu pada indikator “kemudahan penyimpanan media” dan “kemudahan penggunaan media”.



Gambar 19. Diagram Validasi Aspek Desain Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran (Guru)

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 14 indikator validasi aspek desain pembelajaran oleh praktisi pembelajaran (guru). Adapun indikator yang mendapat nilai 4 yaitu **“Sangat Baik”** terdapat 3 indikator, pada indikator **“materi yang disajikan menarik perhatian siswa”**; **“media membuat siswa termotivasi belajar mandiri”**; dan **“siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media”**. Sedangkan 11 indikator lain mendapat nilai 3 yaitu **“Baik”** pada indikator **“materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar”**; **“materi yang disajikan sesuai indikator”**; **“materi yang disajikan sesuai tujuan pembelajaran”**; **“tingkat kesulitan soal sesuai kemampuan siswa SMK”**; **“soal mencakup kategori mudah, sedang, sulit”**; **“media memberi dorongan siswa untuk belajar”**; **“bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai jenjang SMK”**; **“petunjuk pelajaran dapat dipahami”**; **“soal**

dirumuskan dengan jelas”; “kesesuaian pemberian poin pada setiap tingkat kesulitan soal”; dan “ketepatan istilah yang digunakan dalam media”.



Gambar 20. Diagram Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Praktisi Pembelajaran (Guru)

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 7 indikator validasi aspek komunikasi visual oleh praktisi pembelajaran (guru). Adapun indikator yang mendapat nilai 4 yaitu “**Sangat Baik**” terdapat 2 indikator, pada indikator “tampilan media menarik” dan “tulisan dapat dibaca dengan baik”. Sedangkan 5 indikator lain mendapat nilai 3 yaitu “**Baik**” pada indikator “bahasa yang digunakan komunikatif”; “kerapihan desain”; “pemilihan warna dalam media sesuai”; “kombinasi warna menarik”; dan “pemilihan gambar menarik”.

Hasil validasi dari praktisi pembelajaran (guru) memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Produk awal yang telah direvisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan dengan 3 tahap uji coba yaitu:

1) Uji Coba Perorangan

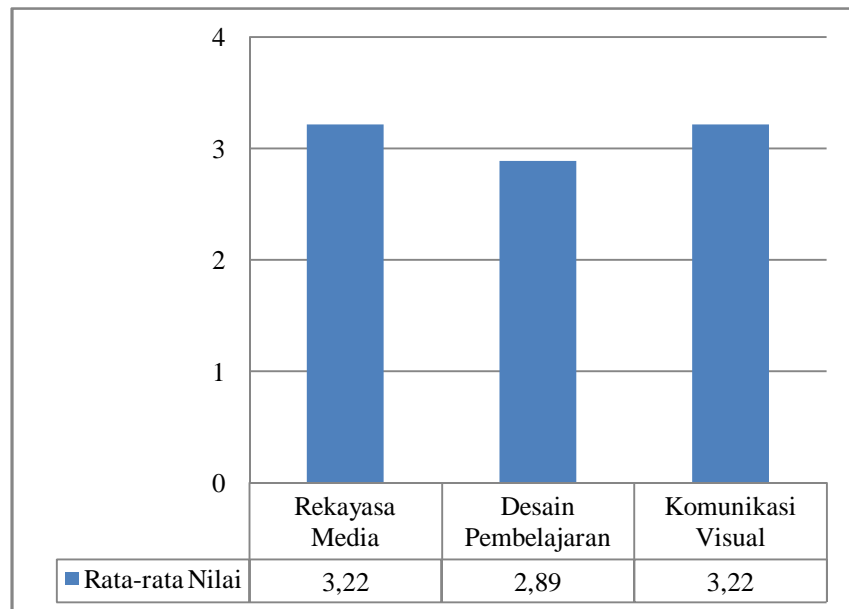
Pada tahap ini media diuji coba kepada 3 siswa kelas XI AK 3 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang termasuk dalam kategori siswa yang memiliki kemampuan atas, sedang, dan bawah berdasarkan nilai mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media, mengetahui pendapat siswa terhadap media dan evaluasi untuk merevisi produk. Peneliti sebagai fasilitator sekaligus memantau jalannya kegiatan selama media pembelajaran digunakan siswa di dalam kelas.

Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba perorangan (lampiran 10a) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Aspek Rekayasa Media	29	3,22
2.	Aspek Desain Pembelajaran	52	2,89
3.	Aspek Komunikasi Visual	58	3,22
Rata-rata keseluruhan			3,11

Hasil uji coba perorangan apabila disajikan dengan menggunakan diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 21. Diagram hasil uji coba perorangan

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 3,22 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 2,89 yang termasuk dalam kategori layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 3,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba perorangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 3,11

yang terletak pada rentang $X \geq 3$ dengan kategori “**Sangat Layak**” dan tidak ditemukan revisi.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

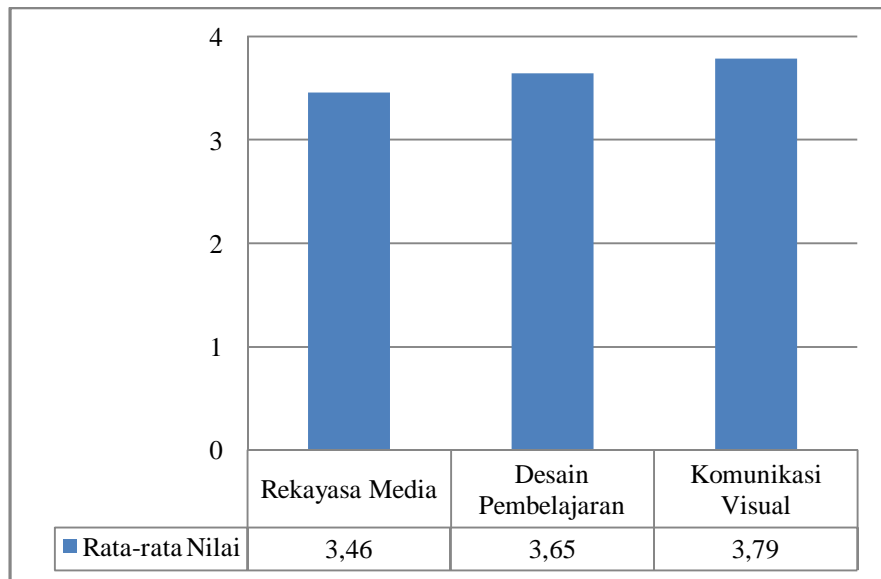
Pada tahap ini media diuji coba kepada 8 siswa kelas XI AK 3 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang termasuk dalam kategori siswa yang memiliki kemampuan atas, sedang, dan bawah berdasarkan nilai mata pelajaran Akuntansi. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media, mengetahui pendapat siswa terhadap media dan evaluasi untuk merevisi produk. Peneliti sebagai fasilitator sekaligus memantau jalannya kegiatan selama media pembelajaran digunakan siswa di dalam kelas.

Pada uji coba ini, peneliti juga menyebarkan angket penilaian media dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil (lampiran 10b) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Aspek Rekayasa Media	83	3,46
2.	Aspek Desain Pembelajaran	175	3,65
3.	Aspek Komunikasi Visual	182	3,79
Rata-rata keseluruhan			3,63

Hasil uji coba kelompok kecil apabila disajikan dengan menggunakan diagram adalah sebagai berikut:



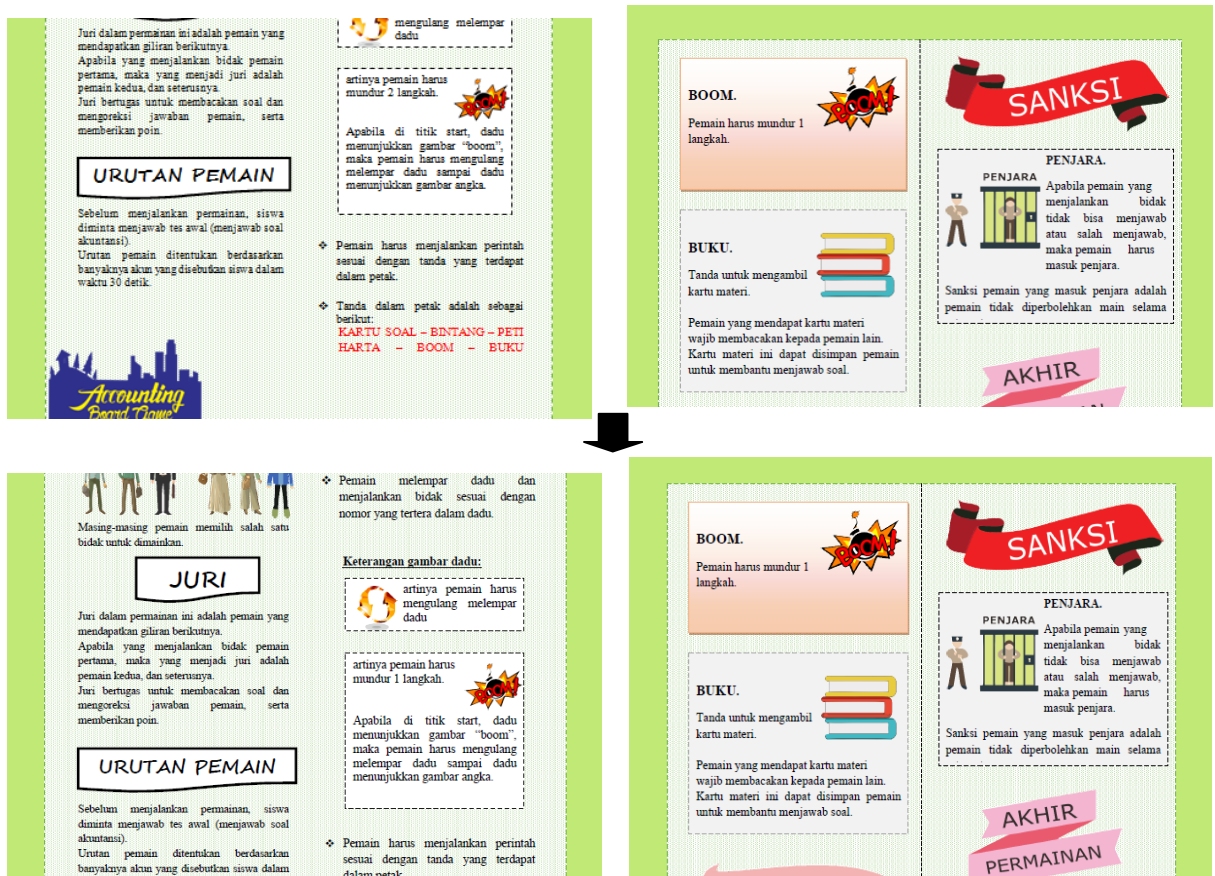
Gambar 22. Diagram hasil uji coba kelompok kecil

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 3,46 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 3,65 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 3,79 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 3,63 yang terletak pada rentang $X \geq 3$ dengan kategori **“Sangat Layak”**.

Selain memberikan penilaian, siswa pada uji coba kelompok kecil juga memberikan saran perbaikan. Saran perbaikan dari siswa yaitu petunjuk penggunaan media pada *icon boom*, seharusnya mundur 1 langkah tetapi ditulis 2 langkah.

3) Revisi

Berdasarkan penilaian dari siswa, peneliti mendapatkan saran perbaikan terkait dengan media yang dikembangkan. Saran tersebut dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu perbaikan petunjuk penggunaan media pada *icon boom*, yang diganti menjadi 1 langkah.



Gambar 23. Revisi Petunjuk II

4) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas XI AK 1 SMK

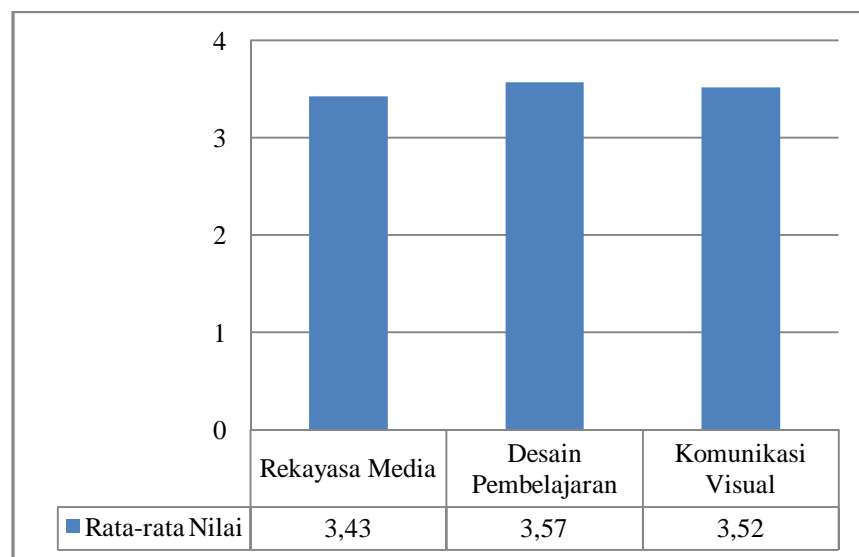
Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada hari Jumat, 12 Oktober 2018.

Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 24 siswa. Dari 24 siswa kemudian dibentuk 7 kelompok untuk mencoba menggunakan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan (lampiran 10c) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Aspek Rekayasa Media	247	3,43
2.	Aspek Desain Pembelajaran	514	3,57
3.	Aspek Komunikasi Visual	507	3,52
Rata-rata keseluruhan			3,51

Hasil rekapitulasi penilaian siswa uji coba lapangan jika disajikan dalam diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 24. Diagram hasil uji coba lapangan

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media diperoleh rerata skor 3,43 termasuk dalam kategori sangat layak,

aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 3,57 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor 3,52 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 3,51 yang terletak pada rentang $X \geq 3$ dengan kategori “Sangat Layak” dan tidak ditemukan revisi.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya di lakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala *likert*. Angket terdiri dari 23 butir pernyataan. Berikut ini rekapitulasi hasil angket Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

Tabel 21. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar

Indikator	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Tekun menghadapi tugas	328	74,55	407	92,50	17,95
Ulet menghadapi kesulitan	241	68,47	311	88,35	19,88
Lebih senang bekerja mandiri	167	63,26	188	71,21	7,95
Adanya penghargaan dalam belajar	165	93,75	170	96,59	2,84
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	319	72,50	363	82,50	10,00
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	275	78,13	330	93,75	15,62
Jumlah	1495	73,86	1790	87,40	13,54

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Pada tabel di atas skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank pada masing-masing indikator diketahui melalui perhitungan jumlah skor keseluruhan masing-masing indikator dibagi dengan hasil perkalian jumlah responden dan nilai skor maksimum, perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 11b dan 11c.

Hasil dari skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*:

$$= \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{1495}{22 \times 4 \times 23} \times 100 \%$$

$$= 73,86 \%$$

Skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*.

$$= \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{1769}{22 \times 4 \times 23} \times 100 \%$$

$$= 87,40 \%$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank siswa ditandai dengan adanya peningkatan sebesar 13,54% dari skor sebelum sebesar 73,86% menjadi 87,40% sesudah penggunaan media. Berdasarkan hasil rekapitulasi skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank siswa, menunjukkan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Berikut ini adalah total skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank masing-masing siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat dilihat pada tabel 22.

Tabel 22. Total Skor Motivasi Belajar

No	Sebelum	Sesudah	Hasil Belajar
1	78	84	60
2	66	79	80
3	68	84	90
4	68	86	40
5	62	76	80
6	64	81	80
7	64	76	50
8	64	74	90
9	64	76	90
10	64	66	90
11	69	86	90
12	67	80	80
13	68	84	90
14	73	77	90
15	80	87	90
16	65	77	80
17	75	87	90
18	66	83	80
19	67	83	80
20	61	81	90
21	78	85	90
22	64	77	80
Total	1495	1769	1780

Berdasarkan data di atas, dilakukan uji signifikan dengan menggunakan *Paired Sampel t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil motivasi belajar sebelum penggunaan media pembelajaran dan hasil motivasi belajar sesudah penggunaan media pembelajaran.

a) Analisis dan Interpretasi *Output Paired Samples Statistic*

Tabel 23. *Output Paired Samples Statistic*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motivasi Sebelum	67.9545	22	5.42900	1.15747
	Motivasi Sesudah	80.4091	22	5.19761	1.10813

Tabel di atas merupakan ringkasan perbandingan statistik pada hasil motivasi sebelum dan motivasi sesudah penggunaan media yang menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi sebelum penggunaan media adalah 67,9545 dan rata-rata skor motivasi sesudah penggunaan media adalah 80,4091. Berdasarkan analisis *paired samples statistic*, terdapat kenaikan rata-rata skor motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media sebesar 12,4546.

b) Analisis dan Interpretasi *Output Paired Samples Correlation*

Tabel 24. *Output Paired Samples Correlation*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Motivasi Sebelum & Motivasi Sesudah	22	.596	.003

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat korelasi sebesar 0,596 dengan sig = 0,003 < 0,005 artinya motivasi sebelum dan sesudah implementasi media *Accounting Board Game* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dengan korelasi kuat 0,596.

c) Analisis dan Interpretasi *Output Paired Samples Test*

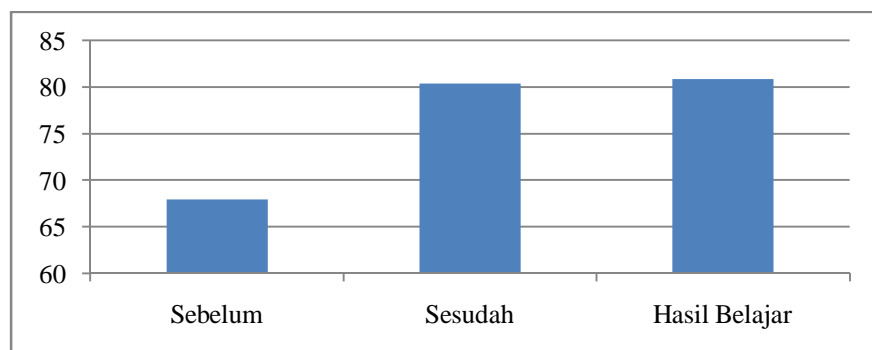
Tabel 25. *Output Paired Samples Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Motivasi Sebelum - Motivasi Sesudah	-1.245E1	4.77820	1.01872	-14.57308	-10.33601	-12.226	21	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa t hitung sebesar (12,226) dengan sig (p)=0,000. Karena t hitung \geq t tabel (2,080) dan p < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan tabel 22, dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Apabila disajikan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 25. Peningkatan Motivasi Belajar

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan rata-rata Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebelum penggunaan media sebesar 67,95 menjadi 80,41 sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank ini juga berdampak pada rata-

rata hasil belajar siswa pada kompetensi dasar rekonsiliasi bank yang tinggi yaitu sebesar 80,91.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*

Kelayakan media pembelajaran pada penelitian ini diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli materi (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY), ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), praktisi pembelajaran (Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara).

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7a. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 19 butir pernyataan. Tabel 26 dibawah ini menyajikan hasil penilaian ahli materi dari aspek pembelajaran yang dikonversikan ke dalam empat skala.

Tabel 26. Konversi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	72	3,79	A	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 26 diketahui bahwa media pembelajaran *Accounting Board Game* yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli materi diperoleh rerata skor **3,79**. Berdasarkan tabel 13 mengenai konversi skor ke dalam nilai empat skala, penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran terletak pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Kategori ini memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7b. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 19 butir pernyataan. Tabel 27 dibawah ini menyajikan hasil penilaian ahli media dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual yang dikonversikan ke dalam empat skala.

Tabel 27. Konversi Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rerata skor	Nilai	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	3,33	A	Sangat Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual	3,54	A	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		3,47	A	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 27 diketahui bahwa media pembelajaran *Accounting Board Game* yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli media diperoleh rerata skor **3,47**. Berdasarkan tabel 13 mengenai konversi skor ke dalam nilai empat skala, penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual terletak pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media *Accounting*

Board Game layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

c. Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat secara lengkap pada lampiran 7c. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 23 butir pernyataan. Tabel 28 dibawah ini menyajikan hasil penilaian praktisi pembelajaran dari aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual yang dikonversikan ke dalam empat skala.

Tabel 28. Konversi Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Rerata skor	Nilai	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	3,00	A	Sangat Layak
2.	Aspek Desain Pembelajaran	3,21	A	Sangat Layak
3.	Aspek Komunikasi Visual	3,29	A	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		3,22	A	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 28 diketahui bahwa media pembelajaran *Accounting Board Game* yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran oleh praktisi pembelajaran diperoleh rerata skor **3,22**. Berdasarkan tabel 13 mengenai konversi skor ke dalam nilai empat skala, penilaian praktisi pembelajaran pada aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual terletak pada

rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran

Siswa kelas XI AK 1 dan AK 3 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menjadi subjek uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba lapangan dari penelitian ini. Penilaian siswa ini untuk mengetahui kelayakan media *Accounting Board Game* dari segi materi dan media. Siswa melakukan penilaian terhadap aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa uji coba perorangan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 10a. Hasil penilaian siswa uji coba perorangan sebagai berikut:

- a. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari 3 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,22 dengan kategori “**Sangat Layak**”.
- b. Penilaian kelayakan aspek desain pembelajaran terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 2,89 dengan kategori “**Layak**”.
- c. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,22 dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Adapun penilaian siswa uji coba kelompok kecil secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 10b. Hasil penilaian siswa uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

- a. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari 3 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,46 dengan kategori **“Sangat Layak”**.
- b. Penilaian kelayakan aspek desain pembelajaran terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,65 dengan kategori **“Sangat Layak”**.
- c. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,79 dengan kategori **“Sangat Layak”**.

Sedangkan penilaian siswa uji coba lapangan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 10c. Hasil penilaian siswa uji coba lapangan sebagai berikut:

- a. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari 3 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,43 dengan kategori **“Sangat Layak”**.
- b. Penilaian kelayakan aspek desain pembelajaran terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,57 dengan kategori **“Sangat Layak”**.

- c. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari 6 butir pernyataan yang memperoleh rerata skor 3,52 dengan kategori **“Sangat Layak”**.

Berdasarkan rekapitulasi uji coba perorangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **3,11**. Adapun uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **3,63** sedangkan uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **3,51**. Berdasarkan tabel 13 mengenai konversi skor ke dalam empat skala, penilaian siswa dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan berada pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapatkan nilai **“A”** dengan kategori **“Sangat Layak”**. Hal tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*. Skor Motivasi Belajar Rekonsiliasi Bank sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Skor total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{1769}{22 \times 4 \times 23} \times 100 \% \\ &= 87,40 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dengan skor meningkat dari skor sebelum sebesar 73,86 menjadi 87,40. Berdasarkan tabel 23 dan tabel 24, uji t berpasangan dapat diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (2,080) dan $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019.

C. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*

Pengembangan media pembelajaran *Accounting Board Game* dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dimulai dari tahap *analysis* yaitu analisis kebutuhan siswa, analisis materi pelajaran, analisis kurikulum, dan merumuskan tujuan. Setelah mengetahui dan menganalisis kebutuhan siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Tahap selanjutnya adalah *design*, peneliti merancang desain media, membuat aturan permainan, materi, soal, dan jawaban. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *development*, peneliti

membuat media pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi *Corel Draw X7*. Pada tahap *development*, peneliti mengetahui kelayakan media melalui penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Setelah dilakukan penilaian, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK. Tahap selanjutnya yaitu *implementation*, media pembelajaran *Accounting Board Game* diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui tiga tahapan uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran *Accounting Board Game* ini yaitu *Evaluation*, peneliti menilai peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank menggunakan model ADDIE, sesuai dengan teori Dick and Carry yang diadaptasi dari Mulyatiningsih (2012: 199-201) yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Isnaini (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”, dalam penelitian ini juga menggunakan

prosedur pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry sampai tahap akhir yaitu tahap evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Pertimbangan peneliti memilih model ADDIE karena model pengembangannya sederhana, sistematis, dan tepat digunakan sebagai model pengembangan media *Accounting Board Game*. Media pembelajaran memiliki peranan penting bagi guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan sekolah berkaitan dengan media pembelajaran adalah dengan memberikan pelatihan atau diklat untuk guru Akuntansi agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*

Kelayakan media pada penelitian ini dinilai oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu praktisi pembelajaran. Hasil penilaian pada masing-masing tahap secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 29. Rekapitulasi Penilaian Para Ahli

No	Tahap Penilaian	Jumlah skor	Rerata skor	Kategori
1.	Penilaian Ahli Materi	72	3,79	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Media	66	3,47	Sangat Layak
3.	Penilaian Praktisi Pembelajaran	74	3,22	Sangat Layak
Rata-rata			3,49	Sangat Layak

Sumber: Data penilaian yang di olah

Berdasarkan tabel 29 dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran *Accounting Board Game* memperoleh kategori Sangat Layak pada penilaian Ahli Materi dengan rerata skor 3,79. Penilaian Ahli Media memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 3,47. Sedangkan untuk penilaian Praktisi Pembelajaran memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 3,22. Secara keseluruhan penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran pada Media Pembelajaran *Accounting Board Game* diperoleh rerata skor 3,49 yang berada pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori **“Sangat Layak”**.

Media Pembelajaran *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK. Hasil penilaian media ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Sugiyono (2017: 297) bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain, produk yang bisa diimplementasikan di lapangan adalah produk yang masuk dalam kategori “layak”. Hal ini juga di dukung oleh penelitian Aprilia Wahyu Mardhani (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut menghasilkan

produk berupa Permainan Ular Tangga pada materi Kartu Piutang yang siap digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran Kartu Piutang kelas XI Keuangan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran Permainan Ular Tangga oleh ahli media mendapat skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli materi yaitu dari dosen sebesar 4,8 dengan kategori “Sangat Layak” dan dari guru mendapat skor 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019” memberikan implikasi bahwa Media Pembelajaran yang dapat diimplementasikan dan siap digunakan adalah media yang telah mendapat penilaian validasi produk dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori Layak, seperti Media Pembelajaran *Accounting Board Game* yang mendapat rerata skor penilaian secara keseluruhan dari ahli sebesar 3,49 yang masuk dalam nilai A dengan kategori Sangat Layak sehingga media tersebut dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK. Dengan kata lain, media pembelajaran *Accounting Board Game* dapat diterapkan di kelas dan dapat digunakan sekolah sebagai alternatif fasilitas pembelajaran Rekonsiliasi Bank. Selain itu, sekolah juga dapat mengupayakan untuk

melakukan pengembangan lanjutan dengan menerapkan pada Kompetensi Dasar lain.

3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Accounting Board Game*

Kelayakan media pembelajaran *Accounting Board Game* berdasarkan penilaian dari siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 30. Rekapitulasi Penilaian Siswa

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata skor	Kategori
1.	Uji Coba Perorangan	139	3,11	Sangat Layak
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	440	3,63	Sangat Layak
3.	Uji Coba Lapangan	1268	3,51	Sangat Layak
		Rata-rata	3,41	Sangat Layak

Sumber: Data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel 30 dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran *Accounting Board Game* memperoleh kategori Sangat Layak pada penilaian siswa uji coba perorangan dengan rerata skor 3,11. Penilaian siswa uji coba kelompok kecil memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 3,63. Sedangkan untuk penilaian siswa uji coba lapangan memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 3,51. Secara keseluruhan penilaian yang dilakukan oleh siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada Media Pembelajaran *Accounting Board Game* diperoleh rerata skor 3,41 yang berada pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”.

Hasil penilaian media ini sesuai dengan pendapat Mardapi (2008:123) yang menyatakan bahwa suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal “B” atau dalam kategori “layak”. Dengan

demikian, Media Pembelajaran *Accounting Board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank di kelas XI AK. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Epi Nuryanti (2017) yang berjudul “*Development of Snake and Ladder Game as a Learning Media in Special Journal Material to Improve Student Motivation of Class X Accounting SMK Muhammadiyah 1 Tempel Academic Year 2016/2017*”, dimana hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Snake and Ladder Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor 4,75 yang termasuk kategori “Sangat Layak” dan uji coba lapangan mendapat rerata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan uraian di atas, media dapat dikatakan layak diimplementasi apabila mendapatkan penilaian siswa dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori Layak. Penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Accounting Board Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019*” memberikan implikasi bahwa setelah media dinilai layak oleh para ahli untuk diimplementasikan kemudian media tersebut dinilai kembali oleh siswa sebagai sasaran produk. Media pembelajaran *Accounting Board Game* mendapatkan rerata skor penilaian secara keseluruhan yaitu 3,41 yang masuk ke dalam nilai A dengan kategori Sangat Layak sehingga media tersebut layak digunakan sebagai media

pembelajaran di SMK. Dengan kata lain, media pembelajaran *Accounting Board Game* dapat diterapkan di kelas dan dapat digunakan sekolah sebagai alternatif fasilitas pembelajaran Rekonsiliasi Bank. Selain itu, sekolah juga dapat mengupayakan untuk melakukan pengembangan lanjutan dengan menerapkan pada Kompetensi Dasar lain.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Accounting Board Game* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi sebesar 13,54% dari 73,86% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 87,40% (setelah pembelajaran menggunakan media). Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank dapat dilihat pada lampiran 11b dan lampiran 11c. Hasil uji t berpasangan menunjukkan perhitungan rata-rata skor total Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebelum penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* adalah 67,9545 sedangkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank

sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* diperoleh skor 80,4091 dengan t hitung (12,226). Berdasarkan hasil uji t berpasangan pada tabel 24 bahwa ada perbedaan signifikan peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebelum dengan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan Sanjaya (2015: 206) yang menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Menurut Arsyad (2014: 28) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat. Hal ini juga didukung dengan Susanto (2009: 20) yang menyatakan bahwa media permainan dapat menjadikan kelas menjadi hidup, semangat dan siswa menjadi percaya diri dan pro-aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Epi Nuryanti (2017) yang berjudul "*Development of Snake and Ladder Game as a Learning Media in Special Journal Material to Improve Student Motivation of Class X Accounting SMK Muhammadiyah 1 Tempel Academic Year 2016/2017*". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Snake and Ladder Game* (permainan ular tangga) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan

peningkatan motivasi belajar sebesar 2,79% dari 83,27% menjadi 86,06% sesudah implementasi media *Snake and Ladder Game*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan lebih antusias terhadap pelajaran sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi. Adanya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa menjadi semangat dalam belajar dan kelas menjadi lebih hidup sehingga motivasi belajar siswa kelas XI AK SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara juga akan meningkat.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank yang masih menggunakan angket/kuesioner, dimana angket memiliki kelemahan yaitu peneliti kurang mampu mengontrol jawaban yang diberikan responden sehingga belum dapat dipastikan jawaban yang diberikan responden pada angket yang diberikan dengan keadaan yang sebenarnya.

2. Soal yang tertera dalam media *Accounting Board Game* tidak melalui proses validasi, sehingga kualitas soal tidak diketahui. Akan tetapi soal sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan praktisi pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran *Accounting Board Game* tetap harus mendapatkan bimbingan dan pengawasan dari guru, agar lingkungan belajar tetap kondusif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019. Kesimpulan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, meliputi melakukan analisis kebutuhan peserta didik; menganalisis materi pelajaran akuntansi; menganalisis kurikulum; merumuskan tujuan. b) Tahap *Design*, meliputi membuat rancangan desain produk; membuat aturan permainan, soal, jawaban, poin; menyusun instrumen penilaian produk. c) Tahap *Development*, meliputi membuat produk, validasi ahli materi mendapatkan skor 3,79 dalam kategori “Sangat Layak”; validasi ahli media mendapatkan skor 3,47 dalam kategori “Sangat Layak”; revisi I; validasi praktisi pembelajaran dengan mendapat skor 3,22 dalam kategori “Sangat Layak”. d) Tahap *Implementation*, meliputi melakukan uji coba perorangan; uji coba kelompok kecil; revisi; uji coba lapangan. e) Tahap *Evaluation*, yaitu

mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank diukur oleh 1 Ahli Materi yaitu Dosen Pendidikan Akuntansi dengan skor 3,79 dengan kategori “Sangat Layak”, 1 Ahli Media yaitu Dosen Pendidikan Akuntansi dengan skor 3,47 dengan kategori “Sangat Layak”, Praktisi Pembelajaran yaitu Guru Akuntansi SMK dengan skor 3,22 dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Penilaian siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada uji coba perorangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 3,11 terletak pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”, penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 3,63 terletak pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”, dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 3,51 terletak pada rentang $X \geq 3$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *Accounting board Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.
4. Penggunaan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebesar 13,54%. Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sebelum penggunaan media diperoleh skor 73,86% sedangkan Motivasi

Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank sesudah penggunaan media *Accounting Board Game* diperoleh skor 87,40%. Pada penelitian ini juga dilakukan uji beda dengan menggunakan uji t berpasangan, menunjukkan signifikan dengan korelasi 0,596. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran *Accounting Board Game* pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank masih terdapat kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Accounting Board Game* perlu dikembangkan dengan materi yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank.
2. Soal latihan yang terdapat dalam media *Accounting Board Game* sebaiknya di validasi agar dapat diketahui kualitas soal tersebut.
3. Pada penelitian lebih lanjut di tahap evaluasi, penerapan dapat menggunakan *true experimental design* dengan *pretest-posttest control group design* agar dapat diketahui adakah perbedaan antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Ainley, M. (2006). Connecting with Learning: Motivation, Affect and Cognition in Interest Processes. *Educational Psychology Review*, 18, 391-405. Diakses dari <https://e-resources.perpusnas.go.id:2057/docview/758468594/64DD0513F56F4062PQ/1?accountid=25704> pada tanggal 7 Mei 2018 pukul 11.26 WIB.
- Aldoobe, N. (2015). *Addie Model*. Diakses dari http://www.ajjcrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf pada tanggal 13 Mei 2018 pukul 08.18 WIB.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badriawan, Z. (2011). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Danapriatna, N & Rony S. (2005). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S dan Awan, Z. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Francis, M. (2012). Using Fun to Teach Rigorous Content. *Communication in Information Literacy*, 6(2), 151-159. Diakses dari <https://e-resources.perpusnas.go.id:2057/docview/1353559088/fulltextPDF/2368B170C1534840PQ/1?accountid=25704> pada tanggal 7 Mei 2018 pukul 12.00 WIB.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hanafiah, N dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Haryono, Al (2011). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid 2*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Huang, C.S.J, Yang, S.J.H, et al. (2016). Effects of Situated Mobile Learning Motivation and Performance of EFL Students. *Educational Technology & Society*, 19(1), 263-276. Diakses dari <https://e-resources.perpusnas.go.id:2057/docview/1768612513?pq-origsite=summon> pada tanggal 7 Mei 2018 pukul 11.00 WIB.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mardhani, A.W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. UNY.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nur, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Nuryanti, E. (2017). Development of Snake and Ladder Game as a Learning Media in Special Journal Material to Improve Student Motivation of Class X Accounting SMK Muhammadiyah 1 Tempel Academic Year 2016/2017. *Skripsi*. UNY.
- Sadiman, dkk.(2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenandamedia Group.

- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenandamedia Group.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shah, K.A. (2017). Game-Based Accounting Learning: The Impact of Games in Learning Introductory Accounting. *International Journal of Information System In the Service Sector*, 9 (4), 21-29. Diakses dari <https://e-resources.perpusnas.go.id:2191/gateway/article/full-text-pdf/190428> pada tanggal 7 Mei 2018 pukul 11.50 WIB.
- Siregar, E & Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani, N & Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, E. (2009). *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lumbung Kita.
- Susilana, R & Cepi Riana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: FIP UPI.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.N, & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rizal. (2015). *5 Alasan Board Game Tidak Akan Ditinggalkan*. Diakses dari <http://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/> pada tanggal 27 Desember 2017 pukul 20.20 WIB.
- Uno, B. Hamzah. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahono, R.S. (2006) *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 1 Maret 2018 pukul 11.37 WIB.

Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Weygant, J.J., Kieso, D.E., & Kimmel, P.D. (2007). *Accounting Principles: Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.

Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN



TAHAP ANALISIS
(*ANALYSIS*)

Lampiran 1

Silabus

SILABUS AKUNTANSI KEUANGAN

Satuan Pendidikan	: SMK
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian	: Keuangan
Paket Keahlian	: Akuntansi
Kelas/Semester	: XI/1

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 pro-aktif dan menunjukkan 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 ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi	1. Pengertian rekonsiliasi bank 2. Penyebab	Mengamati Mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi	Tugas <ul style="list-style-type: none">• Individu/ke-lompok• Pemecahan	21 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku

<p>keuangan entitas.</p> <p>1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>rekonsiliasi bank</p> <p>3. Alasan diperlukan penyusunan rekonsiliasi bank</p> <p>4. Prosedur rekonsiliasi bank</p>	<p>terkait</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi tentang materi yang terkait</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang materi yang terkait</p> <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi yang terkait • menyimpulkan keseluruhan materi 	<p>masalah</p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		<p>Akuntansi untuk SMK</p>
<p>2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p>					
<p>2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam</p>					

TAHAP DESAIN

(DESIGN)

Lampiran 2	Materi, Soal dan Jawaban
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 4	Aturan Permainan
Lampiran 5a	Instrumen Angket Validasi Materi
Lampiran 5b	Instrumen Angket Validasi Media
Lampiran 5c	Instrumen Angket Validasi Guru
Lampiran 5d	Instrumen Angket Penilaian Siswa
Lampiran 5e	Instrumen Angket Uji Coba Motivasi Belajar

Lampiran 2. Materi, Soal dan Jawaban

KARTU MATERI “REKONSILIASI BANK”

1. Rekonsiliasi bank adalah kegiatan perusahaan untuk menyamakan catatan kas di perusahaan dengan catatan pada laporan bank agar diketahui transaksi-transaksi yang sudah dicatat perusahaan tetapi belum dicatat oleh bank, atau sebaliknya.
2. Rekening koran adalah laporan yang berisi ringkasan transaksi yang telah terjadi di periode tertentu pada rekening bank yang dimiliki perusahaan.
3. Rekening koran oleh bank biasanya akan dikirimkan kepada perusahaan pada setiap akhir bulan.
4. Informasi dalam rekening koran:
 - saldo simpanan awal
 - setoran perusahaan
 - pengambilan uang oleh perusahaan
 - pendapatan bunga (jasa giro)
 - biaya administrasi bank
 - beban inkaso
 - saldo simpanan akhir
5. Penyebab rekonsiliasi bank:
 - Setoran dalam perjalanan
 - Uang tunai yang belum disetorkan ke bank
 - Jasa giro/pendapatan bunga
 - Biaya administrasi bank
 - kesalahan pencatatan
 - cek dalam peredaran
 - biaya inkaso
 - cek kosong
 - hasil inkaso bank
6. Setoran dalam perjalanan (*deposit in transit*) adalah setoran yang dilakukan oleh perusahaan tetapi bank belum menerima atau mengkredit rekening perusahaan.
7. Cek dalam peredaran (*outstanding check*) adalah cek yang dikeluarkan perusahaan untuk pembayaran pihak lain tetapi sampai penutupan rekening koran pemegang cek belum mencairkan uang.
8. Cek tidak cukup dana/cek kosong (*nonsufficient fund*) adalah cek yang diterima perusahaan dari langganan sebagai penerima kas tetapi cek tersebut ditolak bank karena tidak cukup dana.

9. Biaya administrasi bank (*bank charge*) adalah biaya yang dibebankan bank kepada nasabahnya.
10. Jasa giro (pendapatan bunga) adalah bunga yang diperhitungkan oleh bank terhadap nasabahnya.
11. Kegunaan rekonsiliasi yaitu mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank
12. Kegunaan rekonsiliasi yaitu mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah dilakukan bank tetapi belum dicatat perusahaan, dan sebaliknya
13. Dokumen yang digunakan pada rekonsiliasi bank:
 - laporan bank (rekening koran)
 - jurnal penerimaan kas
 - jurnal pengeluaran kas
14. Bentuk rekonsiliasi:
 - rekonsiliasi saldo akhir, berbentuk *scontro* dan *staffel*
 - rekonsiliasi saldo awal, penerimaan, pengeluaran, dan saldo lain berbentuk 4 kolom dan 6 kolom
15. Setoran dari perusahaan untuk pihak bank akan dicatat sebelah kredit pada rekening koran (merupakan utang bank)
16. Uang di bank yang diambil perusahaan menggunakan cek akan dicatat sebelah debet pada rekening koran
17. Transaksi yang berpengaruh menambah saldo kas perusahaan:
 - penagihan piutang dari bank melalui inkaso
 - jasa giro/pendapatan jasa
18. Transaksi yang berpengaruh mengurangi saldo kas perusahaan:
 - biaya inkaso
 - biaya administrasi
 - cek kosong
19. Transaksi yang berpengaruh menambah saldo kas bank:
 - setoran dalam perjalanan (*deposit in transit*)
 - uang tunai yang belum disetorkan ke bank
20. Transaksi yang berpengaruh mengurangi saldo kas bank:

- cek dalam peredaran (*outstanding check*)

21. Dalam rekonsiliasi bank, transaksi yang berpengaruh terhadap kas perusahaan perlu dibuatkan jurnal penyesuaian

22. Jurnal penyesuaian transaksi jasa giro dalam rekonsiliasi bank:

Kas (D)

Pendapatan bunga (K)

23. Jurnal penyesuaian untuk transaksi biaya administrasi bank:

B. administrasi bank (D)

Kas (K)

24. Jurnal penyesuaian untuk transaksi penagihan piutang melalui inkaso bank:

Kas (D)

Piutang (K)

25. Kesalahan pencatatan oleh bank:

Penerimaan	Terlalu besar	Saldo bank dikurangi sejumlah selisih
	Terlalu kecil	Saldo bank ditambah sejumlah selisih

26. Kesalahan pencatatan oleh bank:

Pengeluaran	Terlalu besar	Saldo bank ditambah sejumlah selisih
	Terlalu kecil	Saldo bank dikurangi sejumlah selisih

27. Kesalahan pencatatan oleh perusahaan:

Penerimaan	Terlalu besar	Saldo perusahaan dikurangi sejumlah selisih
	Terlalu kecil	Saldo perusahaan ditambah sejumlah selisih

28. Kesalahan pencatatan oleh perusahaan:

Pengeluaran	Terlalu besar	Saldo perusahaan ditambah sejumlah selisih
	Terlalu kecil	Saldo perusahaan dikurangi sejumlah selisih

SOAL REKONSILIASI BANK

“KARTU SOAL”

POIN : 1

1. Setiap akhir bulan, bank akan mengirimkan laporan kepada para nasabah berupa....
 - a. laporan bulanan
 - b. laporan pinjaman
 - c. rekening setoran
 - d. rekening setoran
 - e. rekening koran
 - f. rekening bank
2. Adanya cek dalam peredaran pada rekonsiliasi bank menyebabkan....
 - a. bertambahnya kas bank
 - b. berkurangannya kas bank
 - c. berkurangannya kas perusahaan dan kas bank
 - d. berkurangannya kas perusahaan
 - e. bertambahnya kas perusahaan
3. Sisi kredit dalam laporan rekening koran menunjukkan....
 - a. pengeluaran uang oleh perusahaan
 - b. pengurangan saldo akun bank
 - c. biaya yang dibebankan bank kepada perusahaan
 - d. pengeluaran cek oleh perusahaan
 - e. setoran uang oleh perusahaan
4. Cek yang masih beredar dalam rekonsiliasi menunjukkan...
 - a. keterlambatan pemegang cek mencairkan ke bank
 - b. kesalahan pencatatan oleh bank
 - c. keterlambatan pencatatan oleh perusahaan
 - d. kesalahan pencatatan perusahaan
 - e. keterlambatan pencatatan oleh bank
5. Sisi debet dalam laporan rekening koran yang dibuat oleh bank digunakan untuk membukukan...
 - a. setoran cek
 - b. hasil penagihan piutang
 - c. pendapatan bunga
 - d. setoran tunai
 - e. penarikan cek oleh perusahaan
6. Dalam menyusun rekonsiliasi bank, pendapatan jasa giro akan menyebabkan....
 - a. saldo kas di perusahaan berkurang
 - b. saldo kas di bank berkurang
 - c. saldo kas di bank tidak bertambah
 - d. saldo kas perusahaan bertambah
 - e. saldo kas di bank bertambah
7. Pos rekonsiliasi yang disebabkan oleh keterlambatan pihak bank mencatat transaksi adalah...
 - a. beban administrasi yang dibebankan bank
 - b. cek yang belum diuangkan ke bank
 - c. transfer uang oleh pelanggan langsung ke bank
 - d. kesalahan pencatatan oleh bank
 - e. jasa bunga yang diberikan oleh bank

8. Salah satu alasan dilakukannya rekonsiliasi bank adalah...
- saldo buku besar berbeda dengan catatan perusahaan
 - saldo rekening koran berbeda dengan catatan perusahaan
 - saldo kas bank berbeda dengan saldo rekening koran
 - saldo kas bank sama dengan saldo kas perusahaan
 - saldo buku besar sama dengan saldo laporan bank
9. Adanya biaya administrasi bank dalam rekonsiliasi bank, menyebabkan...
- saldo kas bank bertambah
 - saldo kas bank berkurang
 - saldo kas perusahaan bertambah
 - saldo kas perusahaan bertambah
 - rekening koran bertambah
10. Dalam penyusunan rekonsiliasi bank, transaksi yang mengurangi saldo rekening koran bank adalah...
- cek dalam peredaran
 - setoran dalam proses
 - hasil inkaso bank
 - biaya inkaso
 - biaya administrasi bank
11. Salah satu penyebab perbedaan saldo kas perusahaan adalah adanya setoran dalam perjalanan. Hal tersebut pada rekonsiliasi bank akan menyebabkan...
- kas di bank bertambah
 - kas di bank berkurang
 - kas di perusahaan bertambah
 - kas di perusahaan berkurang
 - kas di perusahaan dan bank berkurang
12. Dibawah ini informasi yang terdapat di rekening koran yang dikirimkan bank kepada perusahaan, kecuali...
- setoran perusahaan
 - jasa giro
 - pembayaran utang
 - biaya administrasi bank
 - saldo simpanan awal bulan perusahaan
13. Setoran yang dilakukan oleh perusahaan tetapi pihak bank belum menerima atau belum mengkredit rekening perusahaan, disebut...
- cek dalam peredaran
 - out standing check*
 - cek kosong
 - setoran dalam perjalanan
 - inkaso
14. Cek yang masih dalam peredaran pada rekonsiliasi bank menunjukkan...
- kesalahan pencatatan oleh perusahaan
 - keterlambatan pemegang cek mencairkan ceknya di bank
 - kesalahan pencatatan oleh bank
 - keterlambatan pencatatan oleh perusahaan
 - keterlambatan pencatatan oleh bank

15. Apabila salinan rekening koran dari bank menunjukkan saldo yang berbeda dengan saldo catatan perusahaan, maka perusahaan akan menyusun...
- laporan keuangan
 - rekonsiliasi aktiva
 - rekening buku besar
 - rekening buku pembantu
 - rekonsiliasi bank
16. Berikut ini yang termasuk penyebab dibuat rekonsiliasi bank adalah...
- setoran kepada bank, telah dicatat oleh bank
 - cek yang dikeluarkan perusahaan, belum dicairkan di bank
 - cek yang dikeluarkan perusahaan, telah dicatat oleh bank
 - bunga yang diperhitungkan oleh bank, telah dicatat perusahaan
 - biaya yang dibebankan oleh bank, telah dicatat perusahaan
17. Sisi kredit dalam laporan rekening koran yang dibuat oleh bank digunakan untuk membukukan...
- beban administrasi bank, jasa giro
 - pajak pendapatan, biaya inkaso
 - penarikan uang, beban administrasi bank
 - pengeluaran kas kecil, jasa giro
 - jasa giro, setoran perusahaan
18. Salah satu biaya yang dibebankan bank kepada nasabahnya, yaitu.....
- biaya pembebanan
 - biaya pajak
 - biaya administrasi bank
 - biaya rekonsiliasi
 - biaya inkaso
19. Adanya transaksi cek kosong pada rekonsiliasi bank akan menyebabkan...
- kas bank bertambah
 - kas bank berkurang
 - kas perusahaan dan bank bertambah
 - kas perusahaan berkurang
 - kas perusahaan bertambah
20. Cek yang disetorkan perusahaan kepada bank tetapi tidak dibayar oleh bank karena saldo bank tidak mencukupi untuk membayar sejumlah dana yang tercantum dalam cek, disebut..
- outstanding check*
 - deposit in transit*
 - cek kosong
 - cek mundur
 - setoran dalam perjalanan
21. Adanya *out standing check* dalam rekonsiliasi bank, akan menyebabkan...
- saldo rekening koran berkurang
 - saldo pada perusahaan berkurang
 - saldo kas pada perusahaan bertambah
 - saldo kas bank bertambah
 - saldo kas bank berkurang
22. Cek yang sudah dibuat dan diserahkan oleh perusahaan kepada penerima tetapi sampai akhir periode cek tersebut belum diuangkan ke bank, disebut...
- deposit in transit*
 - cek kosong
 - cek mundur
 - outstanding check*
 - setoran dalam perjalanan

23. Transaksi yang sudah dicatat oleh perusahaan sebagai pengeluaran tetapi oleh bank belum dicatat, maka dalam rekonsiliasi bank menyebabkan...
- berkurangnya saldo kas pada bank
 - berkurangnya saldo kas pada perusahaan
 - bertambahnya saldo kas pada perusahaan
 - bertambahnya saldo kas pada bank
 - bertambahnya saldo kas perusahaan dan bank
24. Proses untuk menyesuaikan saldo kas yang dilaporkan pada perusahaan dengan saldo kas menurut laporan bank, disebut...
- rekonsiliasi kas
 - posting
 - transfer
 - kliring
 - rekonsiliasi bank
25. Dalam penyusunan rekonsiliasi bank, transaksi yang mengurangi saldo rekening koran bank adalah...
- hasil inkaso bank
 - cek dalam peredaran
 - setoran dalam proses
 - biaya inkaso
 - biaya administrasi bank
26. *Outstanding check* juga bisa disebut dengan.....
- cek kosong
 - cek tidak cukup dana
 - cek yang beredar
 - cek yang belum disetorkan
 - cek yang belum diterbitkan
27. Jasa giro dalam rekonsiliasi bank, akan menyebabkan...
- saldo kas pada bank bertambah
 - saldo kas pada bank berkurang
 - saldo kas pada perusahaan berkurang
 - saldo kas perusahaan bertambah
 - saldo rekening koran berkurang
28. Transaksi *deposit in transit* dalam rekonsiliasi bank, akan menyebabkan...
- saldo kas pada bank bertambah
 - saldo kas pada bank berkurang
 - saldo rekening koran berkurang
 - saldo pada perusahaan bertambah
 - saldo pada perusahaan berkurang
29. Cek yang diterima perusahaan Rp1.500.000 ternyata ditolak bank karena tidak cukup dana, transaksi ini disebut...
- outstanding check*
 - deposit in transit*
 - post dated check*
 - overdraft bank*
 - nonsufficient fund*
30. Cek yang dikeluarkan perusahaan Rp2.700.000 untuk membayar beban iklan, oleh akuntan dicatat Rp270.000. Transaksi ini menyebabkan...
- kas bank bertambah
 - kas bank berkurang
 - kas perusahaan bertambah
 - kas perusahaan berkurang
 - kas perusahaan dan kas bank bertambah

31. Hasil penagihan melalui bank belum dicatat perusahaan sebesar Rp3.500.000. Hal tersebut pada rekonsiliasi bank menyebabkan...
- kas bank bertambah
 - kas bank berkurang
 - kas perusahaan bertambah
 - kas perusahaan berkurang
 - kas perusahaan dan kas bank bertambah
32. Setoran perusahaan sebesar Rp4.360.000 oleh bank dicatat Rp3.460.000. Pada rekonsiliasi bank menyebabkan...
- kas bank bertambah Rp900.000
 - kas bank berkurang Rp900.000
 - kas bank bertambah Rp3.460.000
 - kas bank berkurang Rp3.460.000
 - kas perusahaan bertambah Rp3.460.000
33. Perusahaan telah menyetorkan uang ke bank Rp2.450.000, akan tetapi belum tercatat dalam rekening koran. Transaksi ini disebut...
- outstanding check*
 - deposit in transit*
 - post dated check*
 - overdraft bank*
 - nonsufficient fund*
34. Kegiatan perusahaan untuk menyamakan catatan kas di perusahaan dengan catatan kas di bank, disebut....
- laporan bank
 - laporan bulanan
 - rekonsiliasi bank
 - rekonsiliasi aktiva
 - rekening koran
35. Laporan yang berisi ringkasan transaksi yang telah terjadi di periode tertentu pada rekening bank yang dimiliki perusahaan, disebut...
- rekening setoran
 - rekening koran
 - rekening bank
 - laporan pinjaman
 - laporan bulanan
36. Berikut ini yang mengurangi saldo kas perusahaan pada rekonsiliasi bank, yaitu...
- biaya inkaso, cek kosong, biaya administrasi
 - biaya administrasi, jasa giro, hasil inkaso
 - deposit in transit*, inkaso, jasa giro
 - outstanding check*, hasil inkaso, biaya administrasi
 - cek kosong, cek dalam peredaran, biaya inkaso
37. Transaksi yang mengurangi saldo kas bank pada rekonsiliasi bank, yaitu...
- setoran dalam perjalanan
 - cek dalam peredaran
 - cek kosong
 - biaya administrasi bank
 - jasa giro

38. Berikut ini transaksi yang menambah saldo kas perusahaan pada rekonsiliasi bank, yaitu..
- hasil inkaso, biaya inkaso
 - jasa giro, setoran dalam perjalanan
 - hasil inkaso, cek dalam peredaran
 - hasil inkaso, setoran dalam perjalanan
 - jasa giro, hasil inkaso**

POIN 1 (BENAR SALAH)

- Rekonsiliasi bank dikirimkan kepada perusahaan pada awal tahun
Jawaban : SALAH
- Perusahaan telah menerima pembayaran dari langganan Rp3.500.000,00 tetapi belum disetorkan ke bank. Transaksi ini disebut dengan *deposit in transit*
Jawaban : BENAR
- Perusahaan memperoleh bunga atas simpanan sebesar Rp80.000,00. Transaksi tersebut akan menambah saldo kas perusahaan
Jawaban : BENAR
- Adanya biaya administrasi bank pada rekonsiliasi akan menambah saldo kas perusahaan
Jawaban : SALAH
- Adanya transaksi *outstanding check* akan mengurangi kas perusahaan
Jawaban : SALAH
- Perusahaan telah menarik cek Rp6.000.000 tetapi jumlah tersebut belum dicairkan oleh pemegang cek. Transaksi ini disebut dengan cek dalam peredaran
Jawaban : BENAR
- Cek yang diterima perusahaan dan disetorkan ke bank ditolak karena tidak cukup dana, akan menyebabkan kas bank berkurang
Jawaban : SALAH
- Pada rekonsiliasi bank, transaksi yang mempengaruhi kas perusahaan harus dibuatkan jurnal penyesuaian
Jawaban : BENAR
- Rekening koran adalah laporan yang berisi ringkasan transaksi yang telah terjadi di periode tertentu pada rekening bank yang dimiliki perusahaan
Jawaban : BENAR
- Penerimaan perusahaan sebesar Rp3.360.000,00 tetapi oleh perusahaan dicatat Rp3.630.000,00. Transaksi ini berpengaruh menambah kas perusahaan Rp270.000,00
Jawaban : SALAH
- Istilah lain dari cek tidak cukup dana adalah *nonsufficient fund*
Jawaban : BENAR

12. Adanya setoran dalam proses akan menyebabkan kas perusahaan bertambah

Jawaban : SALAH

13. Kegunaan adanya rekonsiliasi bank adalah untuk mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank

Jawaban : BENAR

14. Bank mengkredit jasa giro sebesar Rp600.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan adalah:

Kas	Rp600.000,00	
	Pendapatan usaha	Rp600.000,00

Jawaban : SALAH

15. Perusahaan menerima cek sebesar Rp3.000.000,00 dari pelanggan sebagai pembayaran piutang. Akan tetapi saat disetorkan ke bank, cek tersebut ditolak bank karena tidak cukup dana. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan adalah:

Piutang	Rp3.000.000,00	
	Kas	Rp3.000.000,00

Jawaban : SALAH

16. Bank mendebet biaya administrasi bank sebesar Rp150.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan adalah:

Beban administasi bank	Rp150.000,00	
	Kas	Rp150.000,00

Jawaban : BENAR

POIN 2

1. Perusahaan "BRIGHT" mengeluarkan cek Rp7.000.000,00. Pada saat perusahaan menerima rekening koran, cek tersebut belum tercatat dalam rekening koran bank karena belum dicairkan. Transaksi ini disebut....

Jawaban: Cek dalam peredaran (*outstanding check*)

2. Adanya transaksi pendapatan bunga pada rekonsiliasi bank akan menyebabkan...

Jawaban: Saldo kas perusahaan bertambah

3. Adanya transaksi biaya administrasi bank pada rekonsiliasi bank menyebabkan....

Jawaban: Saldo kas perusahaan berkurang

4. Piutang perusahaan berhasil di inkaso bank sebesar Rp15.000.000,00 belum di catat perusahaan. Transaksi tersebut pada rekonsiliasi bank menyebabkan...

Jawaban: Saldo kas perusahaan bertambah

5. Adanya setoran kas ke bank yang belum dicatat oleh pihak bank pada rekonsiliasi bank, akan menyebabkan....

Jawaban: Saldo kas bank bertambah

6. Cek yang diterima perusahaan Rp7.000.000,00 sebagai pembayaran utang ditolak bank karena tidak cukup dana. Transaksi tersebut pada rekonsiliasi bank menyebabkan....

Jawaban: Saldo kas perusahaan berkurang

7. Cek yang ditarik oleh perusahaan untuk membayar utang Rp15.000.000,00 akan tetapi oleh bank di catat debet sebesar Rp25.000.000. Transaksi tersebut pada rekonsiliasi bank menyebabkan....

Jawaban: Saldo kas bank bertambah

8. *Deposit in transit* juga disebut dengan....

Jawaban: Setoran dalam perjalanan

9. Bunga yang diberikan bank kepada perusahaan atas saldo rekeningnya disebut....

Jawaban: Jasa giro atau pendapatan bunga

10. Istilah lain dari cek kosong adalah

Jawaban: *Nonsufficient fund*

11. Hasil penagihan melalui bank yang belum dicatat perusahaan sebesar Rp2.500.000,00. Pengaruh transaksi tersebut pada rekonsiliasi bank, yaitu...

Jawaban: Menambah kas perusahaan

12. Setoran ke bank sebesar Rp2.000.000,00 oleh bank dicatat sebesar Rp200.000,00. Transaksi ini akan menyebabkan....

Jawaban: Kas bank bertambah

13. Adanya pengambilan uang perusahaan di bank akan dicatat pada sisi sebelah....

Jawaban: Debet

14. Adanya transaksi cek kosong pada rekonsiliasi bank akan menyebabkan

Jawaban: Kas perusahaan berkurang

15. Adanya transaksi biaya administrasi bank akan menyebabkan.....

Jawaban: Kas perusahaan berkurang

16. Cek yang diterima perusahaan dari pelanggan sebesar Rp2.500.000,00 ternyata tidak ada dananya. Cek ini disebut

Jawaban: Cek kosong atau *nonsufficient fund*

17. Cek yang telah dikeluarkan oleh perusahaan, tetapi oleh pemegang cek belum dicairkan ke bank, disebut

Jawaban: Cek dalam peredaran atau *outstanding check*

18. Saat perusahaan menerima rekening koran, masih terdapat uang yang belum disetorkan kepada bank sebesar Rp1.500.000,00. Transaksi ini akan menyebabkan.....

Jawaban: Kas perusahaan bertambah

19. Perusahaan menerima cek sebagai pelunasan dari pelanggan Rp3.000.000,00. Akan tetapi oleh bank di tolak karena tidak cukup dana. Cek ini disebut

Jawaban: Cek kosong atau *nonsufficient fund*

20. Cek yang dikeluarkan perusahaan Rp3.500.000,00 untuk membayar beban perbaikan kendaraan, oleh akuntan dicatat Rp2.500.000,00. Transaksi ini akan menyebabkan...

Jawaban: Kas perusahaan berkurang

21. Piutang yang berhasil ditagih oleh bank, pada rekonsiliasi akan menyebabkan.....

Jawaban: Kas perusahaan bertambah

22. Cek yang telah dikeluarkan perusahaan sebesar Rp5.000.000,00 ternyata belum dicairkan oleh pemegangnya. Cek ini disebut.....

Jawaban: Cek dalam peredaran atau *outstanding check*

23. Cek yang diterima oleh perusahaan dari langganannya sebagai penerimaan kas, tetapi setelah disetorkan ke bank ternyata cek tersebut ditolak oleh bank karena dananya tidak mencukupi, disebut

Jawaban: Cek kosong atau *nonsufficient fund*

24. Setoran dari pihak perusahaan akan dicatat oleh bank pada sisi sebelah.....

Jawaban: Kredit

POIN 5

1. Saldo kas PD Ria 31 Juli 2015 Rp2.375.000, sedangkan rekening koran saldo kredit Rp4.537.500. Perbedaan saldo karena: (1) ada hasil inkaso bank Rp180.000; dan (2) *outstanding check* Rp1.982.500
 Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar !

Jawaban:

PD RIA REKONSILIASI BANK 31 Juli 2015			
Saldo kas menurut perusahaan	2.375.000,00	Saldo kas menurut Bank	4.537.500,00
<i>Ditambah:</i>		<i>Ditambah:</i>	
- inkaso	180.000,00		
<i>Dikurangi:</i>		<i>Dikurangi:</i>	
-		- <i>outstanding check</i>	(1.982.500,00)
Saldo kas yang benar	2.555.000,00	Saldo kas yang benar	2.555.000,00

2. Per 31 Oktober 2015 kas PD Bulan Rp 3.400.000. Saldo rekening koran Rp 3.520.000. Perbedaan karena: (1) *outstanding check* Rp620.000; (2) cek yang dikeluarkan perusahaan Rp1.785.000 dicatat Rp1.070.000; (3) jasa giro Rp215.000.
 Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar !

Jawaban:

PD BULAN REKONSILIASI BANK 31 Oktober 2015			
Saldo kas menurut perusahaan	3.400.000,00	Saldo kas menurut Bank	3.520.000,00
<i>Ditambah:</i>		<i>Ditambah</i>	
- jasa giro	215.000,00		
<i>Dikurangi:</i>		<i>Dikurangi:</i>	
- kesalahan pencatatan	(715.000,00)	-cek dalam peredaran/ <i>outstanding check</i>	(620.000,00)
Saldo kas yang benar	2.900.000,00	Saldo kas yang benar	2.900.000,00

3. Per 31 Mei 2014 saldo debit Fa Senang Rp9.810.100. Laporan bank kredit Rp12.640.200. Perbedaan karena: (1) *nonsufficient fund* Rp1.048.100; (2) hasil inkaso bank Rp 1.800.000 dan biaya inkaso sebesar 1%
Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar !

Jawaban:

Fa SENANG REKONSILIASI BANK 31 Mei 2014			
Saldo kas menurut perusahaan	9.810.100,00	Saldo kas menurut Bank	12.640.200,00
<i>Ditambah:</i>		<i>Ditambah</i>	
- hasil inkaso	1.800.000,00		
<i>Dikurangi:</i>		<i>Dikurangi:</i>	
- biaya inkaso	(18.000,00)	cek dalam peredaran/ <i>out standing check</i>	(1.048.100,00)
Saldo kas yang benar	11.592.100,00	Saldo kas yang benar	11.592.100,00

4. Fa Berkah memiliki saldo kas per 30 September 2014 Rp4.125.000. Rekening koran kredit Rp4.171.000. Perbedaan karena: (1) setoran dalam perjalanan Rp2.450.000; (3) jasa giro Rp2.496.000.
Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar !

Jawaban:

Fa BERKAH REKONSILIASI BANK 30 September 2014			
Saldo kas menurut perusahaan	4.125.000,00	Saldo kas menurut Bank	4.171.000,00
<i>Ditambah:</i>		<i>Ditambah</i>	
- jasa giro	2.496.000,00	- setoran dalam perjalanan/ <i>deposit in transit</i>	2.450.000,00
<i>Dikurangi:</i>		<i>Dikurangi:</i>	
Saldo kas yang benar	6.621.000,00	Saldo kas yang benar	6.621.000,00

5. Akun kas PD Rimba per 31 Maret 2015 sebesar Rp113.140.000 sementara rekening koran Rp148.575.000. Perbedaan karena: (1) *outstanding check* Rp35.000.000; (2) jasa giro Rp485.000 dan biaya administrasi Rp50.000 belum dicatat perusahaan
Buat rekonsiliasi ke arah saldo kas perusahaan !

PD RIMBA REKONSILIASI BANK 31 Maret 2015		
Saldo menurut rekening koran		148.575.000,00
<i>Ditambah:</i>		
- biaya administrasi bank		50.000,00
<i>Dikurangi:</i>		
- cek dalam peredaran/ <i>outstanding check</i>	35.000.000,00	
- jasa giro	<u>485.000,00</u>	
		<u>(35.485.000,00)</u>
Saldo menurut perusahaan		113.140.000,00

6. UD Citra Mandiri per 31 Desember 2014 memiliki saldo kas Rp15.725.000 sementara rekening koran Rp21.975.000. Perbedaan karena: (1) jasa giro Rp3.750.000; (2) bank salah mengkredit setoran Citra Buana Rp2.500.000 ke rekening Citra Mandiri
Buat rekonsiliasi ke arah saldo kas perusahaan !

UD CITRA MANDIRI REKONSILIASI BANK 31 Desember 2014		
Saldo menurut rekening koran		21.975.000,00
<i>Ditambah:</i>		
-		
<i>Dikurangi:</i>		
- jasa giro	3.750.000,00	
- kesalahan bank	<u>2.500.000,00</u>	
		<u>(6.250.000,00)</u>
Saldo menurut perusahaan		15.725.000,00

7. Per 31 Juli 2015 kas UD Karina Rp91.260.000, sementara laporan bank menunjukkan Rp107.955.000. Perbedaan karena: (1) hasil inkaso Rp20.500.000 dengan biaya inkaso 1%; (2) penarikan cek Rp4.000.000 oleh perusahaan dicatat Rp400.000. Buat rekonsiliasi ke arah saldo kas perusahaan !

Jawaban:

UD KARINA REKONSILIASI BANK 31 Juli 2015		
Saldo menurut rekening koran		107.955.000,00
<i>Ditambah:</i>		
- biaya inkaso	205.000,00	
- kesalahan perusahaan	<u>3.600.000,00</u>	
		3.805.000,00
<i>Dikurangi:</i>		
-- hasil inkaso		<u>(20.500.000,00)</u>
Saldo menurut perusahaan		91.260.000,00

8. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
2/4		Setoran	2.400.000
4/4	C01	Penarikan	600.000
6/4		Setoran	1.200.000
9/4	C02	Penarikan	1.800.000

Jurnal Penerimaan Kas (Rp)

Tgl	Jumlah
2/4	2.400.000
3/4	600.000
5/4	1.500.000
6/4	1.200.000
7/4	1.800.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

Jawaban :

Setoran dalam proses	- 3/4	Rp 600.000
	- 5/4	Rp1.500.000
	- 7/4	Rp1.800.000
		<hr/>
		Rp3.900.000

9. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
1/7		Setoran	800.000
3/7		Setoran	900.000
4/7	101	Penarikan	1.250.000
6/7		Setoran	750.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

Jawaban :

Setoran dalam proses	- 4/7	Rp1.250.000
	- 5/7	Rp 950.000
		<hr/> Rp2.200.000

Jurnal Penerimaan Kas (Rp)

Tgl	Jumlah
1/7	800.000
3/7	900.000
4/7	1.250.000
5/7	950.000
6/7	750.000

10. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
1/9		Saldo	1.900.000
1/9	112	Penarikan	500.000
2/9		Setoran	1.300.000
4/9	113	Penarikan	700.000
6/9	114	Penarikan	800.000

Jurnal Penerimaan Kas (Rp)

Tgl	Jumlah
1/9	1.600.000
2/9	1.300.000
3/9	800.000
4/9	700.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

Jawaban :

Setoran dalam proses	- 1/9	Rp1.600.000
	- 3/9	Rp 800.000
	- 4/9	Rp 700.000
		<hr/>
		Rp3.100.000

11. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
1/5		Saldo	1.400.000
2/5		Setoran	750.000
4/5	211	Penarikan	1.000.000
6/5		Setoran	850.000

Jurnal Penerimaan Kas (Rp)

Tgl	Jumlah
2/5	750.000
3/5	1.400.000
4/5	1.000.000
5/5	900.000
6/5	850.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

Jawaban :

Setoran dalam proses	- 4/5	Rp1.000.000
	- 5/5	Rp 900.000
		<hr/>
		Rp1.900.000

12. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
1/11		Setoran	1.800.000
2/11	K01	Penarikan	900.000
5/11		Setoran	1.200.000
5/11	K02	Penarikan	1.200.000
6/11		Setoran	700.000

Jurnal Penerimaan Kas (Rp)

Tgl	Jumlah
1/11	1.800.000
2/11	900.000
3/11	1.200.000
5/11	1.100.000
6/11	700.000
7/11	500.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

Jawaban :

Setoran dalam proses	- 2/11	Rp 900.000
	- 3/11	Rp1.200.000
	- 7/11	Rp 500.000
		<hr/>
		Rp2.600.000

13. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
1/7		Setoran	4.900.000
2/7	101	Penarikan	1.100.000
4/7		Setoran	1.500.000
11/7		Setoran	700.000
12/7	311	Penarikan	900.000

Jurnal Pengeluaran Kas (Rp)

Tgl	No Cek	Jumlah
2/7	101	1.100.000
3/7	111	900.000
4/7	112	700.000
8/7	113	500.000
11/7	311	900.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran?

Jawaban :

Cek dalam peredaran	- Cek no. 111	Rp 900.000
	- Cek no. 112	Rp 700.000
	- Cek no. 113	Rp 500.000
		<hr/>
		Rp2.100.000

14. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
2/8		Setoran	4.800.000
4/8	211	Penarikan	700.000
7/8	213	Penarikan	400.000
11/8		Setoran	1.100.000

Jurnal Pengeluaran Kas (Rp)

Tgl	No Cek	Jumlah
2/8	112	1.800.000
4/8	211	700.000
6/8	212	650.000
7/8	213	400.000
12/8	311	1.100.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran?

Jawaban :

Cek dalam peredaran	- Cek no. 112	Rp1.800.000
	- Cek no. 212	Rp 650.000
	- Cek no. 311	Rp1.100.000
		<hr/>
		Rp3.550.000

15. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
2/6		Setoran	4.500.000
3/6	112	Penarikan	1.100.000
4/6		Setoran	1.900.000
7/6	412	Penarikan	800.000
9/6		Setoran	1.200.000
11/6	511	Penarikan	550.000

Jurnal Pengeluaran Kas (Rp)

Tgl	No Cek	Jumlah
3/6	112	1.100.000
5/6	114	900.000
7/6	115	500.000
7/6	412	800.000
11/6	511	550.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran?

Jawaban :

Cek dalam peredaran	- Cek no. 114	Rp 900.000
	- Cek no. 115	Rp 500.000
		<hr/> Rp1.400.000

16. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
2/12		Setoran	2.400.000
4/12		Setoran	900.000
7/12	105	Penarikan	500.000
8/12		Setoran	1.100.000
10/12	211	Penarikan	450.000

Jurnal Pengeluaran Kas (Rp)

Tgl	No Cek	Jumlah
3/12	101	400.000
4/12	102	900.000
7/12	105	500.000
7/12	112	1.100.000
10/12	211	450.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran?

Jawaban :

Cek dalam peredaran	- Cek no. 101	Rp 400.000
	- Cek no. 102	Rp 900.000
	- Cek no. 112	Rp1.100.000
		<hr/>
		Rp2.400.000

17. Rekening koran (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
1/4		Setoran	5.400.000
2/4	544	Penarikan	1.100.000
3/4		Setoran	400.000
5/4	548	Penarikan	900.000
6/4		Setoran	800.000

Jurnal Pengeluaran Kas (Rp)

Tgl	No Cek	Jumlah
2/4	544	1.100.000
3/4	546	500.000
5/4	548	900.000
6/4	549	800.000
8/4	550	750.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran?

Jawaban :

Cek dalam peredaran	- Cek no. 546	Rp 500.000
	- Cek no. 549	Rp 800.000
	- Cek no. 550	Rp 750.000
		<hr/>
		Rp2.050.000

18. Saldo kas PD Mulia per 30 September 2015 sebesar Rp8.575.000, sedangkan rekening koran Rp9.390.000. Perbedaan karena: (1) biaya bank belum dicatat perusahaan Rp85.000; (2) penarikan cek Rp2.440.000 oleh bank dicatat Rp3.340.000
Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan !

✚ Jurnal atas administrasi bank

2015			
Sept, 30	Beban administrasi bank	Rp85.000,00	
	Kas		Rp85.000,00

19. Saldo kas PD Aries 30 April 2014 sebesar Rp8.296.000, rekening koran Rp12.830.000. Perbedaan karena: (1) bank menerima pelunasan piutang Rp6.000.000 belum dicatat perusahaan; (2) cek beredar Rp4.300.000; (3) setoran dalam perjalanan Rp5.766.000

Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan !

✚ Jurnal atas transaksi penerimaan pelunasan piutang oleh bank

2014			
Apr, 30	Kas	Rp6.000.000,00	
	Piutang		Rp6.000.000,00

20. UD Semesta memiliki saldo kas per 30 Mei 2016 sebesar Rp4.785.000. Berdasarkan rekonsiliasi diperoleh informasi bahwa cek yang diterima perusahaan sebagai pelunasan piutang Rp260.000 ditolak bank

Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan !

✚ Jurnal atas transaksi cek kosong

2016			
Mei, 31	Piutang	Rp260.000,00	
	Kas		Rp260.000,00

21. Kas PD Tiara per 31 Desember 2016 sebesar Rp26.850.000. Menurut rekening koran, perusahaan masih harus mencatat adanya jasa giro Rp678.000

Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan !

+ Jurnal atas transaksi jasa giro

2016			
Des, 31	Kas	Rp678.000,00	
	Pendapatan bunga		Rp678.000,00

22. Saldo kas Fa Mawar 31 Desember 2016 sebesar Rp5.425.000. Berdasarkan rekonsiliasi, diperoleh informasi bahwa cek untuk membayar utang Rp4.250.000 oleh perusahaan dicatat Rp2.450.000. Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan !

+ Jurnal atas transaksi kesalahan pencatatan

2016			
Des, 31	Utang	Rp1.800.000,00	
	Kas		Rp1.800.000,00

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATENUTARA
Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Kelas/Semester : XI/Gasal
Materi Pokok : 1) Pengertian rekonsiliasi bank
2) Penyebab rekonsiliasi bank
3) Alasan diperlukan penyusunan rekonsiliasi bank
4) Prosedur rekonsiliasi bank
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Tahun Pelajaran : 2018/2019

A. Kompetensi Inti

- 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 fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar & IPK

3.5 Memahami penyajian rekonsiliasi bank	3.5.1 Menjelaskan pengertian rekonsiliasi bank 3.5.2 Menjelaskan penyebab rekonsiliasi bank 3.5.3 Menjelaskan alasan diperlukannya rekonsiliasi bank
4.5 Melakukan penyajian rekonsiliasi bank	4.5.1 Menyajikan rekonsiliasi bank

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat :

- Menjelaskan pengertian rekonsiliasi bank dengan baik dan tanggungjawab
- Menjelaskan penyebab rekonsiliasi bank dengan baik dan tanggungjawab
- Menjelaskan alasan diperlukannya rekonsiliasi bank dengan baik dan tanggungjawab

4. Membuat penyajian rekonsiliasi bank dengan baik dan tanggungjawab

C. Materi Pembelajaran:

1. Pengertian Rekonsiliasi Bank

Rekonsiliasi bank adalah kegiatan perusahaan untuk menyamakan catatan kas di perusahaan dengan catatan pada laporan bank agar diketahui transaksi-transaksi yang sudah dicatat perusahaan tetapi belum dicatat oleh bank, atau sebaliknya.

2. Penyebab Rekonsiliasi Bank

a. Setoran dalam perjalanan

Adalah setoran yang dilakukan oleh perusahaan tetapi pihak bank belum menerima atau belum mengkredit rekening perusahaan. Akibatnya, saldo kas menurut bank terlalu rendah dibanding saldo kas yang benar.

b. Jasa giro/pendapatan bunga

Adalah bunga yang diperhitungkan oleh bank terhadap simpanan dan biasanya nasabah baru mengetahui setelah menerima rekening koran. Akibatnya, saldo kas menurut perusahaan terlalu rendah dibanding saldo kas yang benar.

c. Hasil inkaso oleh bank

Adalah hasil penagihan piutang perusahaan yang dilakukan melalui jasa bank.

d. Cek dalam peredaran

Adalah cek yang telah dikeluarkan perusahaan untuk pembayaran kepada pihak lain, tetapi sampai dengan saat penutupan rekening koran cek yang bersangkutan belum di uangkan (dicairkan) sehingga belum tercatat dalam rekening koran

e. Biaya administrasi bank

Adalah biaya yang dibebankan bank kepada nasabahnya. Biasanya biaya bank langsung di debitkan ke rekening perusahaan, dan nasabah baru mengetahui hal tersebut saat menerima rekening koran.

f. Biaya inkaso

Adalah biaya yang dibebankan perusahaan atas jasa inkaso yang telah dilakukan oleh bank.

g. Cek kosong

Adalah cek yang diterima oleh perusahaan dari langganannya sebagai penerimaan kas, tetapi setelah disetorkan ke bank ternyata cek tersebut ditolak oleh bank karena dananya tidak mencukupi.

h. kesalahan pencatatan, baik yang terjadi pada bank maupun pada perusahaan. Akibat yang terjadi karena kesalahan ini berbeda-beda tergantung jenis kesalahan yang ada.

3. Alasan diperlukannya Rekonsiliasi Bank

Pencatatan yang dilakukan oleh bank maupun perusahaan seringkali mengakibatkan perbedaan saldo. Perbedaan saldo kas menurut catatan perusahaan dengan catatan bank pada umumnya disebabkan karena waktu pencatatan yang berbeda. Hal tersebut memungkinkan pada tanggal penutupan rekening koran di bank atau pada tanggal penyusunan neraca perusahaan terdapat transaksi kas yang sudah dicatat di perusahaan sementara di pihak bank belum dicatat dalam rekening koran yang dikirim kepada perusahaan atau sebaliknya.

Kegunaan rekonsiliasi bank adalah sebagai berikut:

1. Mengecek ketelitian pencatatan kas perusahaan dengan pencatatan kas di bank
2. Mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang sudah dilakukan oleh bank, tetapi belum dicatat oleh perusahaan
3. Membuktikan bahwa semua transaksi kas dan pencatatannya telah dilakukan dengan benar

4. Prosedur Rekonsiliasi Bank

Untuk menemukan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesalahan dan perbedaan saldo kas menurut bank dan saldo kas menurut perusahaan, dokumen yang biasa digunakan adalah: (1) laporan bank (rekening koran) untuk periode yang bersangkutan, (2) buku jurnal penerimaan kas, (3) buku jurnal pengeluaran kas. Rekonsiliasi bank dapat dibuat dengan dua cara:

1. Rekonsiliasi saldo akhir, yang dibuat dalam bentuk:
 - a) Rekonsiliasi saldo menurut bank dan saldo menurut catatan perusahaan ke arah saldo yang benar
Rekonsiliasi ini biasanya berbentuk *scontro (account form)*. Dalam bentuk ini saldo rekening koran bank dan saldo menurut catatan perusahaan disajikan dengan bentuk sebelah menyebelah.
 - b) Rekonsiliasi saldo menurut bank ke arah saldo menurut catatan perusahaan
Rekonsiliasi ini biasanya berbentuk laporan (*report form*). Dalam bentuk ini, saldo rekening koran bank dan saldo kas menurut catatan perusahaan disajikan dengan bentuk vertikal (atas bawah).
2. Rekonsiliasi saldo awal, penerimaan, pengeluaran, dan saldo akhir yang bisa dibuat dalam bentuk:
 - a) Rekonsiliasi bentuk 4 kolom
 - b) Rekonsiliasi bentuk 8 kolom

D. Pendekatan, Strategi dan Metode

Pendekatan : Saintifik

Strategi dan Metode : *Games* dan Pemberian Tugas

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>a. Pendahuluan/Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none">1) Berdoa dan mengucapkan salam;2) Melakukan presensi kehadiran peserta didik;3) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;4) Menanyakan kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya;5) Menyampaikan kompetensi dasar yang akan di capai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari;6) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; <p>b. Kegiatan Inti:</p> <p><u>Mengamati :</u></p> <ol style="list-style-type: none">1) Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan mengenai rekonsiliasi bank;2) Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan mengenai rekonsiliasi bank. <p><u>Menanya :</u></p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami2) Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami. <p><u>Mencoba :</u></p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru membagi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 2-4 orang;2) Siswa diberi penjelasan oleh guru mengenai metode pembelajaran yang akan dilewati. <p><u>Menalar :</u></p> <ol style="list-style-type: none">1) Guru meminta siswa bersama kelompoknya membaca bahan ajar mengenai rekonsiliasi bank;2) Siswa bersama kelompoknya membaca bahan ajar mengenai rekonsiliasi bank.3) Setelah selesai mempelajari bahan ajar, peserta didik memainkan permainan <i>Accounting Board Game</i>.	<p>10 menit</p> <p>110 menit</p>

<p>c. Penutup Kegiatan penutup terdiri atas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari; b. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. 2) Kegiatan guru yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan penilaian; b. Guru menutup pelajaran. 	15 menit
---	----------

F. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran:

1. Alat : Papan tulis dan spidol
2. Bahan : Modul, seperangkat *Accounting Board Game*

G. Sumber Belajar:

Buku Akuntansi Keuangan SMK Kelas XI

H. Penilaian Pembelajaran:

1. Teknik Penilaian

Tes Tertulis

- 1) Dalam menyusun rekonsiliasi bank, transaksi yang mengurangi saldo rekening koran adalah ...
 - a. cek dalam peredaran
 - b. hasil inkaso bank
 - c. setoran dalam perjalanan
 - d. biaya inkaso
 - e. cek kosong
- 2) Adanya biaya administrasi bank dalam rekonsiliasi bank, menyebabkan....
 - d. saldo kas bank bertambah
 - e. saldo kas bank berkurang
 - f. saldo kas perusahaan bertambah
 - d. saldo kas perusahaan bertambah
 - e. rekening koran bertambah
- 3) Salah satu penyebab perbedaan saldo kas perusahaan adalah adanya setoran dalam perjalanan. Hal tersebut pada rekonsiliasi bank akan menyebabkan...
 - d. kas di bank bertambah
 - e. kas di bank berkurang
 - f. kas di perusahaan bertambah
 - d. kas di perusahaan berkurang
 - e. kas di perusahaan dan bank berkurang

- 4) Apabila salinan rekening koran dari bank menunjukkan saldo yang berbeda dengan saldo catatan perusahaan, maka perusahaan akan menyusun...
- d. laporan keuangan d. rekening buku pembantu
 e. rekonsiliasi aktiva e. rekonsiliasi bank
 f. rekening buku besar
- 5) Salah satu biaya yang dibebankan bank kepada nasabahnya, yaitu.....
- c. biaya pembebanan d. biaya rekonsiliasi
 d. biaya penyusutan e. biaya perlengkapan
 e. biaya administrasi bank
- 6) Rekening koran per 31 Agustus 2015 kredit Rp 3.110.000,00. Saldo kas UD Sinar Rp 3.055.000,00. Perbedaan karena: (1) cek kosong Rp 1.200.000,00; (2) bank mengkredit jasa giro Rp 400.000,00 dan mendebet administrasi bank Rp 50.000,00; (3) setoran dalam perjalanan Rp 750.000,00; (4) *out standing check* Rp 1.655.000,00
 Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar !

Kunci Jawaban :

1. A
2. D
3. A
4. E
5. C
- 6.

UD SINAR
 REKONSILIASI BANK
 31 Agustus 2015

Saldo menurut perusahaan	3.055.000	Saldo menurut bank	3.110.000
Ditambah:		Ditambah:	
- jasa giro	400.000	- <i>deposit in transit</i>	750.000
Dikurangi:		Dikurangi:	
- biaya administrasi bank	(50.000)	- <i>outstanding check</i>	(1.655.000)
- cek kosong	(1.200.000)		
	2.205.000		2.205.000

2. Prosedur Penilaian

Tes Tertulis

No	No Induk	Nama Siswa	Nomor Soal <i>Multiple Choise</i>						Nilai
			1	2	3	4	5	6	
1.	13338								
2.	13339								
	Dst								

Penilaian
Menjawab dengan benar setiap soal pilihan ganda : 10
Menjawab dengan benar soal praktik : 50
Jumlah soal pilihan ganda : 5
Jumlah soal praktik : 1
Nilai : $5(10) + 50 = 100$

Klaten, 26 Oktober 2018

Mengetahui,
Guru Akuntansi Keuangan

Mahasiswa

Eny Sumarni, S.E.
NIP. -

Yulia Puspitaningrum
NIM. 14803244007

Lampiran 4. Aturan Permainan

PETUNJUK PERMAINAN

A. *Accounting Board Game*

Accounting Board Game menggambarkan sebuah perusahaan dagang yang berada di Yogyakarta bernama PD ABG. Saat ini PD ABG sedang mengalami kekosongan jabatan untuk posisi kepala bagian *accounting*. Dibutuhkan kepala bagian *accounting* baru untuk mengelola keuangan perusahaan.

Setelah melakukan seleksi administrasi, terpilihlah 4 orang yang dapat melanjutkan tahap seleksi lanjutan.

Mereka harus bersaing untuk menduduki jabatan kepala bagian *accounting* di PD ABG Yogyakarta. Mereka harus mengikuti beberapa seleksi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing calon pegawai. Siapakah yang akan menjadi kepala bagian *accounting* selanjutnya?

B. Komponen Permainan

- 1 papan permainan *Accounting Board Game*
- 1 buah dadu sebagai penentu langkah
- 4 buah bidak
- 100 kartu soal
- 28 kartu materi
- 20 kartu bonus
- 100 kartu poin

C. Cara Bermain

1. Pisahkan setiap jenis kartu dalam tumpukan yang berbeda. Letakkan kartu disamping papan permainan.
2. Masing-masing pemain memilih salah satu bidak untuk dimainkan.
3. Letakkan papan di tengah-tengah pemain
4. Susun dan letakkan kartu di samping papan permainan
5. Pilih satu bidak untuk tiap peserta
6. Pilih pemain pertama dengan cara hompimpah
7. Pemain melempar dadu dan menjalankan bidak sesuai dengan nomor yang tertera dalam dadu.

Keterangan gambar dadu:



artinya pemain harus mengulang melempar dadu

artinya pemain harus mundur 1 langkah



8. Pemain harus menjalankan perintah sesuai dengan tanda yang terdapat dalam petak.

D. Keterangan Tanda

1. Kartu Soal

Tanda untuk mengambil kartu soal dan diserahkan kepada juri (**pemain berikutnya**) untuk dibacakan. Juri kemudian mempersilahkan pemain yang menjalankan bidak untuk menjawab. Apabila pemain salah menjawab, maka pemain harus masuk penjara dengan sanksi tidak diperbolehkan main selama satu putaran.

Kemudian juri melempar pertanyaan tersebut pada pemain lain. Jika pemain lain salah menjawab, maka tidak ada sanksi untuk pemain tersebut. Pemberian poin sesuai dengan yang tertera di dalam soal.

2. Bintang

Tanda untuk mengambil kartu bonus. Terdapat beberapa jenis kartu bonus, yaitu (1) selamat, artinya pemain berhak untuk mendapat kesempatan terbebas dari hukuman masuk penjara 1x, (2) kartu motivasi, artinya pemain harus mengambil dan membacakan kartu motivasi, (3) bantuan jawaban, artinya pemain boleh meminta jawaban kepada pemain lawan dengan syarat jika jawaban benar maka pemain lawan yang akan mendapatkan poin, (4) stop, artinya giliran pemain untuk bermain akan dilewati selama satu kali putaran.

3. Peti Harta

Tanda bagi pemain untuk menukarkan poin. Poin yang bisa ditukarkan minimal 5 poin. Penukaran 5 poin mendapat *reward* “**maju 1 petak melalui jalan pintas**”. Penukaran 10 poin mendapat *reward* “**maju 2 petak melalui jalan pintas**”

4. Boom

Artinya pemain harus mundur 2 langkah atau memberikan 3 poin ke pemain berikutnya.

5. Buku

Tanda untuk mengambil kartu materi. Pemain yang mendapat kartu materi wajib membacakan kepada pemain lain. Kartu materi ini dapat disimpan pemain untuk membantu menjawab soal.

E. Aturan Poin

1. Jika pemain yang menjalankan bidak, menjawab dengan benar maka poin akan diberikan kepada pemain yang menjalankan bidak sesuai dengan poin yang tertera di soal.
2. Jika pemain tidak bisa menjawab atau salah menjawab, maka pertanyaan akan dilempar ke pemain lain. Jika pemain lain menjawab benar, maka poin diberikan kepada pemain lain.
3. Jika tidak ada yang bisa menjawab dengan benar, maka tidak ada yang memperoleh poin.

F. Sanksi

Apabila pemain yang menjalankan bidak tidak bisa menjawab atau salah menjawab, maka pemain harus masuk penjara. Sanksi pemain yang masuk penjara adalah pemain tidak diperbolehkan main selama satu putaran.

G. Akhir Permainan

1. Permainan berakhir ketika pemain telah berhasil sampai *finish*
2. Pemain yang berhasil memenangkan permainan adalah yang berhasil sampai *finish* terlebih dahulu

12.	Bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai dengan jenjang SMK				
13.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam media				
14.	Kejelasan uraian soal				
15.	Kejelasan petunjuk belajar dalam media				
16.	Kesesuaian soal dengan materi				
17.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				
18.	Kesesuaian pemberian poin di setiap tingkat kesulitan soal				
19.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bidang akuntansi				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk: Apabila ada kesalahan atau kekuarangan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekuarangan pada kolom (a) dan diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentor/Saran

--

D. Kesimpulan

*Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk di uji cobakan

(*) Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Yogyakarta, _____
Ahli Materi

(Dhyah Setyorini, M.Si, Ak)
NIP. 197711072005012001

16.	Keterbacaan teks dalam media				
17.	Keserasian pemilihan warna				
18.	Komposisi warna				
19.	Kerapihan desain media				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk: Apabila ada kesalahan atau kekuarangan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekuarangan pada kolom (a) dan diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentor/Saran

--

D. Kesimpulan

*Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk di uji cobakan

(*) Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Yogyakarta, _____
Ahli Media

(Rizqi Ilyasa Aghni, M,Pd)
NIP. 19880302 201504 1 002

Lampiran 5c. Instrumen Angket Validasi Guru

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Yulia Puspitaningrum

Praktisi Pembelajaran : Eny Sumarni, S.E

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.
 4 = Sangat Baik 2 = Tidak Baik
 3 = Baik 1 = Sangat Tidak Baik
3. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media					
1.	Kemudahan penyimpanan media				
2.	Kemudahan penggunaan media				
Aspek Desain Pembelajaran					
3.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar				
4.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan indikator				
5.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran				
6.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa SMK				
7.	Soal yang digunakan mencakup kategori mudah, sedang, dan sulit				
8.	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa				
9.	Media dapat membuat siswa termotivasi belajar mandiri				
10.	Siswa lebih aktif mengikuti kegiatan				

	pembelajaran dengan menggunakan media				
11.	Media memberi dorongan kepada siswa untuk belajar				
12.	Bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai dengan jenjang SMK				
13.	Petunjuk pelajaran dapat dipahami				
14.	Soal dirumuskan dengan jelas				
15.	Kesesuaian pemberian poin pada setiap tingkat kesulitan soal				
16.	Ketepatan istilah yang digunakan dalam media				
Aspek Komunikasi Visual					
17.	Bahasa yang digunakan komunikatif				
18.	Tampilan media menarik				
19.	Kerapihan desain				
20.	Tulisan dapat dibaca dengan baik				
21.	Pemilihan warna dalam media sesuai				
22.	Kombinasi warna menarik				
23.	Pemilihan gambar menarik				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk: Apabila ada kesalahan atau kekuarangan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekuarangan pada kolom (a) dan diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar/Saran

--

D. Kesimpulan

*Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

(*) Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Yogyakarta, _____
Praktisi Pembelajaran

Eny Sumarni, S.E.
NBM.

14.	Keserasian pemilihan warna				
15.	Pemilihan gambar menarik				

B. Komentor/Saran

Yogyakarta, _____
Siswa

	mengerjakannya				
12.	Saya berusaha mengerjakan tugas semampu saya				
13.	Saya mengerjakan tugas Akuntansi secara mandiri, tanpa bantuan orang lain				
14.	Saya melihat jawaban teman ketika ada tugas Akuntansi				
		SS	S	TS	STS
15.	Saya senang mengerjakan Akuntansi bersama dengan teman				
16.	Pemberian motivasi dari guru penting untuk mengembalikan semangat belajar saya				
17.	Saya senang dan bersemangat ketika guru menghargai usaha saya				
18.	Nilai bukan menjadi hal terpenting bagi Saya, yang penting saya sudah mengerjakan				
19.	Saya lebih bersemangat ketika mendapat nilai bagus				
		SL	SR	JR	TP
20.	Saya mempelajari Akuntansi secara mandiri di rumah sebelum pembelajaran dimulai				
21.	Saya bertanya pada teman yang saya anggap lebih paham jika ada materi yang kurang saya pahami				
22.	Saya mendapat pengetahuan Akuntansi hanya terbatas dari apa yang Saya dapat di sekolah, tanpa mencari referensi lain				
23.	Saya malu bertanya kepada guru apabila ada materi yang kurang dipahami				
24.	Jika saya salah dalam mengerjakan soal, Saya berusaha untuk membaca dan mencari jawaban yang benar				
25.	Saya mencari referensi lain untuk menyempurnakan tugas Akuntansi				
		SS	S	TS	STS
26.	Saya bersemangat belajar Akuntansi dengan media yang digunakan guru				
27.	Pembelajaran Akuntansi dengan cara berceramah membuat saya semangat belajar				
28.	Kegiatan yang ada dalam pembelajaran Akuntansi membuat Saya bosan				
29.	Cara mengajar Guru menarik minat saya untuk belajar				
30.	Saya senang jika pembelajaran Akuntansi menggunakan media pembelajaran				

TAHAP PENGEMBANGAN (*DEVELOPMENT*)

Lampiran6a	Hasil Uji Coba Angket Motivasi
Lampiran6b	Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Implementasi Media
Lampiran6c	Instrumen Angket Motivasi Belajar Sesudah Implementasi Media
Lampiran7a	Hasil Validasi Materi
Lampiran7b	Hasil Validasi Media
Lampiran7c	Hasil Validasi Guru
Lampiran 8	Revisi Ahli Materi

Lampiran 6a. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

BUTIR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Pearson Correlation	,602**	,665**	,708**	,097	,796**	,470**	,473**	,674**	,602**	,698**	,260	,282	,473**	,561**	,495**	,676**	,542**	,100	,213
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,609	,000	,009	,008	,000	,000	,000	,165	,132	,008	,001	,005	,000	,002	,598	,260
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

BUTIR	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total_skor
Pearson Correlation	,573**	,519**	,196	,462*	,462**	,733**	,790**	,239	,401*	,665**	,512**	1
Sig. (2-tailed)	,001	,003	,300	,010	,010	,000	,000	,203	,028	,000	,004	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,920	23

Lampiran 6b. Instrumen Angket Motivasi Sebelum Implementasi Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	JR	TP
1.	Saya bersungguh-sungguh mengerjakan tugas Akuntansi				
2.	Saya menyelesaikan tugas Akuntansi dengan tepat waktu				
3.	Saya mengerjakan tugas Akuntansi yang diberikan oleh guru hanya yang bisa Saya kerjakan				
4.	Jika ada tugas, saya menunda mengerjakan				
5.	Saya serius mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru				
6.	Ketika menemui soal yang sulit, saya memilih untuk membiarkannya				
7.	Saya berusaha untuk memecahkan soal-soal yang sulit dengan memperbanyak referensi				
8.	Saya tetap berusaha memahami materi Akuntansi walaupun itu sulit				
9.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang sulit				
10.	Saya mengerjakan tugas Akuntansi secara mandiri, tanpa bertanya kepada teman				
11.	Saya melihat jawaban teman ketika ada tugas Akuntansi				
		SS	S	TS	STS
12.	Saya senang mengerjakan Akuntansi bersama dengan teman				
13.	Pemberian motivasi dari guru penting untuk mengembalikan semangat belajar saya				
14.	Saya senang dan bersemangat ketika guru menghargai usaha saya				
		SL	SR	JR	TP
15.	Saya mempelajari Akuntansi secara mandiri di rumah sebelum pembelajaran dimulai				
16.	Saya bertanya pada teman yang saya anggap lebih paham jika ada materi yang kurang saya pahami				
17.	Saya malu bertanya kepada guru apabila ada materi yang kurang dipahami				
18.	Jika saya salah dalam mengerjakan soal, Saya berusaha untuk membaca dan mencari jawaban yang benar				
19.	Saya mencari referensi lain untuk menyempurnakan tugas Akuntansi				
		SS	S	TS	STS
20.	Saya bersemangat belajar Akuntansi dengan media yang digunakan guru				
21.	Kegiatan yang ada dalam pembelajaran Akuntansi membuat Saya bosan				
22.	Cara mengajar Guru menarik minat saya untuk belajar				
23.	Saya senang jika pembelajaran Akuntansi menggunakan media pembelajaran				

Lampiran 6c. Instrumen Angket Motivasi Sesudah Implementasi Media

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	JR	TP
1.	Saya bersungguh-sungguh menjawab soal yang tertera di media <i>Accounting Board Game</i>				
2.	Saya berusaha mengerjakan semua soal yang ada dalam media <i>Accounting Board Game</i>				
3.	Saya mengerjakan soal yang ada di media <i>Accounting Board Game</i> hanya yang bisa Saya kerjakan				
4.	Saya menunda waktu belajar Akuntansi ketika menggunakan media <i>Accounting Board Game</i>				
5.	Saya serius mengerjakan soal-soal yang ada di media <i>Accounting Board Game</i>				
6.	Ketika menemui soal yang sulit di media <i>Accounting Board Game</i> , saya membiarkannya				
7.	Saya berusaha memecahkan soal yang sulit di media <i>Accounting Board Game</i>				
8.	Saya serius mengerjakan soal-soal yang ada di media <i>Accounting Board Game</i>				
9.	Saya merasa tertantang mengerjakan soal yang sulit di media <i>Accounting Board Game</i>				
10.	Saya mengerjakan soal di media <i>Accounting Board Game</i> dengan kemampuan yang Saya miliki				
11.	Saya bertanya jawaban kepada teman saat mengerjakan soal yang ada di media <i>Accounting Board Game</i>				
		SS	S	TS	STS
12.	Saya lebih senang bekerjasama dengan teman saat mengerjakan soal di media <i>Accounting Board Game</i>				
13.	Pemberian motivasi dari guru saat berlajar dengan media <i>Accounting Board Game</i> mengembalikan semangat belajar saya				
14.	Saya senang dan lebih bersemangat saat guru menghargai usaha kelompok Saya saat bermain <i>Accounting Board Game</i>				
		SL	SR	JR	TP
15.	Saya mempelajari Akuntansi secara mandiri sebelum pembelajaran dengan <i>Accounting Board Game</i>				
16.	Saya bertanya kepada teman ketika belum paham dengan soal yang tertera di media <i>Accounting Board Game</i>				
17.	Saya malu bertanya kepada guru ketika belum paham dengan penggunaan media <i>Accounting Board Game</i>				
18.	Jika saya salah mengerjakan soal yang ada di <i>Accounting Board Game</i> , Saya berusaha mencari jawaban yang benar				
19.	Saya mencari sumber-sumber atau referensi lain untuk bisa menjawab soal yang ada di media <i>Accounting Board Game</i>				
		SS	S	TS	STS
20.	Saya bersemangat belajar Akuntansi dengan media <i>Accounting Board Game</i>				

21.	Kegiatan yang ada dalam media <i>Accounting Board Game</i> membuat Saya bosan				
22.	Cara mengajar dengan menggunakan <i>Accounting Board Game</i> menarik minat Saya untuk belajar				
23.	Saya senang jika pelajaran Akuntansi menggunakan media <i>Accounting Board Game</i>				

Lampiran 7a. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Desain Pembelajaran	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	4,00
2.	Mmateri yang disajikan sesuai materi pokok pembelajaran yang wajib dikuasai	4,00
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,00
4.	Media menjadi dorongan dan stimulus dalam belajar siswa	4,00
5.	Media menumbuhkan semangat dalam belajar	4,00
6.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4,00
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa SMK	3,00
8.	Soal yang digunakan mencakup kategori mudah, sedang, dan sulit	3,00
9.	Materi yang dibahas dalam media sesuai dengan silabus	4,00
10.	Soal yang disajikan sesuai dengan konsep dan teori	4,00
11.	Kedalaman soal sesuai materi yang diajarkan di SMK	3,00
12.	Bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai dengan jenjang SMK	4,00
13.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam media	4,00
14.	Kejelasan uraian soal	3,00
15.	Kejelasan petunjuk belajar dalam media	4,00
16.	Kesesuaian soal dengan materi	4,00
17.	Kketepatan kunci jawaban dengan soal	4,00
18.	Kesesuaian pemberian poin di setiap tingkat kesulitan soal	4,00
19.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bidang akuntansi	4,00
Rerata skor		3,79
Kategori		Sangat Layak

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 2

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Yulia Puspitaningrum

Ahli Materi : Dhyah Setyorini, M.Si, Ak

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
4 = Sangat Baik 2 = Tidak Baik
3 = Baik 1 = Sangat Tidak Baik
3. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
Aspek Pembelajaran					
1.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan materi pokok pembelajaran yang wajib dikuasai	✓			
3.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
4.	Media menjadi dorongan dan stimulus dalam belajar siswa	✓			
5.	Media menumbuhkan semangat dalam belajar	✓			
6.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	✓			
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa SMK		✓		
8.	Soal yang digunakan mencakup kategori mudah, sedang, dan sulit		✓		
9.	Materi yang dibahas dalam media sesuai dengan silabus	✓			
10.	Soal yang disajikan sesuai dengan konsep dan teori	✓			
11.	Kedalaman soal sesuai materi yang diajarkan di SMK		✓		
12.	Bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai dengan jenjang SMK	✓			
13.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam media	✓			
14.	Kejelasan uraian soal		✓		
15.	Kejelasan petunjuk belajar dalam media	✓			
16.	Kesesuaian soal dengan materi	✓			
17.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓			
18.	Kesesuaian pemberian poin di setiap tingkat kesulitan soal	✓			
19.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bidang akuntansi	✓			

B. Kebenaran Materi

Petunjuk: Apabila ada kesalahan atau kekuarangan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekuarangan pada kolom (a) dan diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	Typo + Variasi soal	→ ditambah variasi soal.

C. Komentar/Saran

Ges p_o lembar kerja rekonsiliasi

D. Kesimpulan

*Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk di uji cobakan

(*) Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Yogyakarta, 27 Sept 2018
Ahli Materi

(Dhyah Setyorini, M.Si, Ak)
NIP. 197711072005012001

Lampiran 7b. Hasil Validasi Media

No	Aspek Rekayasa Media	Skor
1.	Kemudahan penyimpanan media	4,00
2.	Kemudahan penggunaan media	3,00
3.	Sebagian atau seluruh perangkat media dapat digunakan kembali	4,00
4.	Ukuran media proporsional	3,00
5.	Petunjuk penggunaan media jelas	3,00
6.	Ketepatan media dengan materi	3,00
Aspek Komunikasi Visual		Skor
7.	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif (mudah dipahami)	4,00
8.	Tingkat kreativitas media (menarik)	4,00
9.	Kesederhanaan tampilan media	3,00
10.	Keseimbangan proporsi gambar	4,00
11.	Kesesuaian gambar dengan materi	3,00
12.	Pemilihan gambar menarik	3,00
13.	Pemilihan jenis huruf sesuai	3,00
14.	Kesesuaian ukuran huruf	4,00
15.	Pengaturan tata letak	3,00
16.	Keterbacaan teks dalam media	4,00
17.	Keserasian pemilihan warna	4,00
18.	Komposisi warna	4,00
19.	Kerapihan desain media	3,00
Rerata skor		3,47
Kategori		Sangat Layak

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Yulia Puspitaningrum

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.
4 = Sangat Baik 2 = Tidak Baik
3 = Baik 1 = Sangat Tidak Baik
3. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media					
1.	Kemudahan penyimpanan media	✓			
2.	Kemudahan penggunaan media		✓		
3.	Sebagian atau seluruh perangkat media dapat digunakan kembali	✓			
4.	Ukuran media proporsional		✓		
5.	Petunjuk penggunaan media jelas		✓		
6.	Ketepatan media dengan materi		✓		
Aspek Komunikasi Visual					
7.	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif (mudah dipahami)	✓			
8.	Tingkat kreativitas media (menarik)	✓			
9.	Kesederhanaan tampilan media		✓		
10.	Keseimbangan proporsi gambar	✓			
11.	Kesesuaian gambar dengan materi		✓		
12.	Pemilihan gambar menarik		✓		
13.	Pemilihan jenis huruf sesuai		✓		
14.	Kesesuaian ukuran huruf	✓			
15.	Pengaturan tata letak		✓		
16.	Keterbacaan teks dalam media	✓			
17.	Keserasian pemilihan warna	✓			
18.	Komposisi warna	✓			
19.	Kerapihan desain media		✓		

B. Kebenaran Materi

Petunjuk: Apabila ada kesalahan atau kekuarangan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekuarangan pada kolom (a) dan diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Spinner	Spinner bisa diganti dadu. Modifikasi dadu dengan ditambahkan gambar. Beri warna berbeda pada dadu.
2.	Logo kurang menarik	Tambah background pada logo agar terkesan menyatu.
3.	Ukuran tulisan dan font pada kartu berbeda, ukuran kartu tidak sama	Samakan ukuran tulisan dan font pd kartu (ukuran min 9/12). Samakan semua ukuran kartu.

4.	Warna pada kartu poin kurang kontras.	Warna dibuat lebih kontras, hindari warna hitam pada kartu. Ganti bentuk bintang dengan bentuk lain atau ganti warna.
5.	Tulisan pada kartu materi kurang terlihat, gambar terlalu besar	Samakan dengan kartu lain. Gambar saruk di atas, dan tulisan "kartu materi" dibawah
6.	Icon penjara pada media terkesan mirip pagar	Ganti gambar, tambah sipir dan orang di dalam penjara
7.	Masih banyak space kosong di desain tulisan media ABG	Tambah ornamen di bagian yang kosong, seperti: batu, semak dll.
8.	Jenis bangunan berbeda	Gambar bangunan pada media sebaiknya sejenis (20/30)
9.	Kata "stop, selamat" pada kartu bonus kecil	Perbesar tulisan dan beri warna berbeda dan penjelasan dibawahnya
10.	Packaging masih ada space kosong	Beri ornamen isi dalam kartu di packaging, dan seragamkan tulisan.
11.	Petunjuk masih polos	Beri blocking warna pada petunjuk

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

*Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak untuk diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk di uji cobakan

(*) Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Yogyakarta, 17 - 9 - 2018
Ahli Media



(Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd)
NIP. 19880302 201504 1 002

Lampiran 7c. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Rekayasa Media	Skor
1.	Kemudahan penyimpanan media	3,00
2.	Kemudahan penggunaan media	3,00
Aspek Desain Pembelajaran		Skor
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	3,00
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	3,00
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3,00
6.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa SMK	3,00
7.	Soal yang digunakan mencakup kategori mudah, sedang, dan sulit	3,00
8.	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	4,00
9.	Media dapat membuat siswa termotivasi belajar mandiri	4,00
10.	Siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media	4,00
11.	Media memberi dorongan kepada siswa untuk belajar	3,00
12.	Bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai dengan jenjang SMK	3,00
13.	Petunjuk pelajaran dapat dipahami	3,00
14.	Soal dirumuskan dengan jelas	3,00
15.	Kesesuaian pemberian poin pada setiap tingkat kesulitan soal	3,00
16.	Ketepatan istilah yang digunakan dalam media	3,00
Aspek Komunikasi Visual		
17.	Bahasa yang digunakan komunikatif	3,00
18.	Tampilan media menarik	4,00
19.	Kerapihan desain	3,00
20.	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4,00
21.	Pemilihan warna dalam media sesuai	3,00
22.	Kombinasi warna menarik	3,00
23.	Pemilihan gambar menarik	3,00
Rerata skor		3,22
Kategori		Sangat Layak

LEMBAR VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Yulia Puspitaningrum

Praktisi Pembelajaran : Ery Sumarni, S.E

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
4 = Sangat Baik 2 = Tidak Baik
3 = Baik 1 = Sangat Tidak Baik
3. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Aspek	Nilai			
		4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media					
1.	Kemudahan penyimpanan media		✓		
2.	Kemudahan penggunaan media		✓		
Aspek Desain Pembelajaran					
3.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
4.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan indikator		✓		
5.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
6.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa SMK		✓		
7.	Soal yang digunakan mencakup kategori mudah, sedang, dan sulit		✓		
8.	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	✓			
9.	Media dapat membuat siswa termotivasi belajar mandiri	✓			
10.	Siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media	✓			
11.	Media memberi dorongan kepada siswa untuk belajar		✓		
12.	Bahasa yang digunakan dalam soal dapat dipahami sesuai dengan jenjang SMK		✓		
13.	Petunjuk pelajaran dapat dipahami		✓		
14.	Soal dirumuskan dengan jelas		✓		
15.	Kesesuaian pemberian poin pada setiap tingkat kesulitan soal		✓		
16.	Ketepatan istilah yang digunakan dalam media		✓		
Aspek Komunikasi Visual					
17.	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓		
18.	Tampilan media menarik	✓			
19.	Kerapihan desain		✓		
20.	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓			
21.	Pemilihan warna dalam media sesuai		✓		
22.	Kombinasi warna menarik		✓		
23.	Pemilihan gambar menarik		✓		

B. Kebenaran Materi

Petunjuk: Apabila ada kesalahan atau kekuarangan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekuarangan pada kolom (a) dan diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar/Saran

--


D. Kesimpulan

*Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

(*) Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

Yogyakarta, Oktober 2018
Praktisi Pembelajaran


Eny Sumarni, S.E.
NBM

Lampiran 8. Revisi Ahli Materi

Poin: 5

Saldo kas CV Bioma 31 Agustus 2014 Rp2.300.000, rekening koran Rp1.405.500. Perbedaan karena:

- deposit in transit Rp1.500.000
- inkaso Rp700.000
- jasa giro Rp20.500
- edm nistrasi bank Rp15.000

Buat rekonsiliasi ke arah saldo kas perusahaan!

12

Poin: 5

Rekening Koran(Rp)				J.penerimaan kas(Rp)	
Tgl	No Cek	Ket	Jumlah	Tgl	Jumlah
2/4		Setoran	2.400.000	2/4	2.400.000
4/4	C001	Penarikan	600.000	3/4	600.000
6/4		Setoran	1.200.000	5/4	1.500.000
9/4	CP2	Penarikan	1.800.000	6/4	1.200.000
				7/4	1.800.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

12

Poin: 5

Per 31 Juli 2015 kas PT ABC Rp3.117.600, reken ng koran Rp2.466.410. Perbedaan karena:

- deposit in transit Rp578.000
- outstanding check Rp337.210
- penerimaan kas Rp1.800.000 dicatat perusahaan Rp1.200.000
- pengeluaran cek Rp982.000 dicatat perusahaan Rp828.000
- cek kosong Rp936.400

Buat rekonsiliasi ke arah saldo kas perusahaan!

13

Poin: 5

Rekening Koran(Rp)				J.pengeluaran kas(Rp)		
Tgl	No Cek	Ket	Jumlah	Tgl	No Cek	Jumlah
1/7		Setoran	4.900.000	2/7	101	1.100.000
2/7	101	Penarikan	1.100.000	3/7	111	900.000
4/7		Setoran	1.500.000	4/7	112	700.000
11/7		Setoran	700.000	8/7	113	500.000
12/7	311	Penarikan	900.000	11/7	311	900.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran ?

13

Poin: 5

Saldo UD One Rp1.975.000, rekening koran Rp1.785.000. Perbedaan karena:

- setoran dalam perjalanan Rp420.000
- biaya administrasi Rp5.000
- cek yang beredar Rp495.000
- cek kosong Rp287.000
- jasa giro Rp27.000

Buat rekonsiliasi ke arah saldo kas perusahaan!

33

Poin: 5

Rekening Koran(Rp)				J.penerimaan kas(Rp)	
Tgl	No Cek	Ket	Jumlah	Tgl	Jumlah
1/7		Setoran	800.000	1/7	800.000
3/7		Setoran	900.000	3/7	900.000
4/7	101	Penarikan	1.250.000	4/7	1.250.000
6/7		Setoran	750.000	5/7	950.000
				6/7	750.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah setoran dalam proses?

33

Poin: 5

Akun kas PD Surya 31 Juli 2016 Rp2.215.000. Rekening koran Rp2.115.000. Perbedaan karena:

- cek kosong Rp 1.150.000
- inkaso Rp3.000.000
- setoran dalam perjalanan Rp1.950.000

Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar!

37

Poin: 5

Rekening Koran(kRp)				J.pengeluaran kas(kRp)		
Tgl	No Cek	Ket	Jumlah	Tgl	No Cek	Jumlah
2/8		Setoran	4.000.000	2/8	211	1.000.000
4/8	211	Penarikan	700.000	4/8	211	700.000
7/8	213	Penarikan	400.000	4/8	213	600.000
11/8		Setoran	1.100.000	7/8	213	400.000
				11/8	211	1.100.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran ?

37

Poin: 5

Saldo PD Ziyah 31 Desember 2016 Rp112.600.000, rekening koran Rp103.625.000. Perbedaan karena:

- cek yang diterima perusahaan Rp5.600.000 oleh perusahaan dicatat Rp6.500.000
- deposit in transit Rp8.500.000
- jasa giro Rp475.000
- biaya administrasi Rp50.000

Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar!

47

Poin: 5

Rekening Koran (Rp) J. pengeluaran kas (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
2/6		Setoran	4.000.000
3/6	112	Penarikan	1.100.000
4/6		Setoran	1.400.000
7/6	412	Penarikan	800.000
9/6		Setoran	1.000.000
11/6	211	Penarikan	350.000

Tgl	No Cek	Jumlah
3/3	112	1.100.000
4/3	114	900.000
7/3	115	500.000
7/3	412	800.000
11/6	211	350.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran ?

47

Poin: 5

Akun kas PD Sinar 31 Agustus 2015 Rp3.055.000, rekening koran Rp3.110.000. Perbedaan karena:

- cek kosong Rp1.200.000
- jasa giro Rp400.000
- biaya administrasi Rp50.000
- setoran dalam perjalanan Rp750.000
- outstanding check Rp1.655.000

Buat rekonsiliasi yang menunjukkan saldo benar!

52

Poin: 5

Rekening Koran (Rp) J. pengeluaran kas (Rp)

Tgl	No Cek	Ket	Jumlah
2/12		Setoran	2.400.000
4/12		Setoran	900.000
7/12	105	Penarikan	500.000
8/12		Setoran	1.100.000
10/12	211	Penarikan	450.000

Tgl	No Cek	Jumlah
3/12	101	400.000
4/12	102	900.000
7/12	105	500.000
7/12	112	1.100.000
10/12	211	450.000

Berdasarkan data diatas, berapa jumlah cek dalam peredaran ?

52

TAHAP IMPLEMENTASI ***(IMPLEMENTATION)***

Lampiran9a	Daftar Hadir Uji Coba Perorangan
Lampiran9b	Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran9c	Daftar Hadir Uji Coba Lapangam
Lampiran10a	Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan
Lampiran10b	Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran10c	Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

Lampiran 9a. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Perorangan
Media Accounting Board Game Kelas XI Akuntansi
SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Hari, tanggal : Sabtu, 08 Oktober 2015

Waktu : 9-10

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	DWI CARMANI NOLITA CAH	XI Ak 3	
2	FIRAZ SAMANATI	XI Ak 3	
3	NUUR MALASARI	XI Ak 3	

Mengetahui,
Guru Akuntansi









Eny Sumarni, S.E
NBM. 916.566

Lampiran 9b. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Kecil
Media Accounting Board Game Kelas XI Akuntansi
SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Hari, tanggal : Selasa, 9 Oktober 2018

Waktu : 14.00 - 15.10

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1.	Annisa Eka	XI AK5	1 
2.	Amisya Putri	XI AK2	2 
3.	Ragi Pramita	XI AK3	3 
4.	Defi Febrinaurrah	XI AK3	4 
5.	Elsapen Rasy	XI AK5	5 
6.	Nara Firda	XI AK3	6 
7.	Tri Wahyu S	XI AK5	7 
8.	Maryo Eka S	XI AK3	8 

Mengertahui,
Guru Akuntansi


Ery Sumarni, S.E.
NBM. 916.566

Lampiran 9c. Daftar Hadir Uji Coba Lapangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Media Accounting Board Game Kelas XI Akuntansi

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Hari, tanggal : Jumat, 12 Oktober 2018

Waktu : 07.00 - 09.30

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1.	Meyla Eko Lesty	XI AK I	1.
2	Aprilia Tiya WinbortP	XI AK I	2.
3	Tania Saputri	XI AK I	3.
4	Amanda Ruspitasari	XI AK I	4.
5	TRI WINARSIH	XI AK I	5.
6	MEI RUMATI	XI AK I	6.
7	RAHMALWATI	XI AK I	7.
8	DYAH PUTRI UTAMI	XI AK I	8.
9	Feryca Dwi Hermanda	XI AK I	9.
10.	Nasta Rida P.R	XI AK I	10.
11.	Indh Auliasah	XI AK I	11.
12	Asih Asta S.	XI AK I	12.
13.	Nabila Oktaviana	XI AK I	13.
14.	Rani Rizwana	XI AK I	14.
15.	Septiana Dwi Prasasti	XI AK I	15.
16.	Desy Sapitri	XI AK I	16.
17.	Actri Nur Aini	XI AK I	17.
18.	Desy Fitriani	XI AK I	18.
19	Winda Galangan	XI AK I	19.
20.	Sia Zen Alansah	XI AK I	20.
21.	Jessika	XI AK I	21.
22	Wahyu Widadjanti	XI AK I	22.
23	Eli Widiastuti	XI AK I	23.
24.	Hanifa A.S	XI AK I	24.

Mengetahui,
Guru Akuntansi

Eny Sumarni, S.E
NBM. 916. 566

Lampiran 10a. Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan

No	Aspek Rekayasa Media	Nilai			Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3		
1.	Kemudahan dalam penyimpanan media	4	3	3	10	3,33
2.	Kemudahan dalam penggunaan media	4	3	3	10	3,33
3.	Ukuran media proporsional	3	3	3	9	3,00
Rerata skor						3,22
Kategori						Sangat Layak

No	Aspek Desain Pembelajaran	Nilai			Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3		
4.	Materi sesuai dengan yang diajarkan guru	3	2	3	8	2,67
5.	Soal sesuai dengan materi	3	2	3	8	2,67
6.	Media dapat menumbuhkan motivasi belajar	4	3	4	11	3,67
7.	Media dapat menarik minat untuk belajar mandiri	4	2	4	10	3,33
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	2	3	8	2,67
9.	Soal dirumuskan dengan jelas	3	2	2	7	2,33
Rerata skor						2,89
Kategori						Sangat Layak

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai			Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3		
10.	Tampilan desain menarik	4	3	4	11	3,67
11.	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan baik	4	3	3	10	3,33
12.	Pemilihan warna sesuai	3	3	3	9	3
13.	Kombinasi warna menarik	3	3	3	9	3
14.	Keserasian pemilihan warna	3	3	3	9	3
15.	Pemilihan gambar menarik	3	3	4	10	3,33
Rerata skor						3,22
Kategori						Sangat Layak

Lampiran 10b. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Rekayasa Media	Nilai								Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	Kemudahan dalam penyimpanan media	3	4	3	3	4	3	4	4	28	3,50
2.	Kemudahan dalam penggunaan media	4	4	3	3	4	3	3	3	27	3,37
3.	Ukuran media proporsional	3	4	3	3	4	4	3	4	28	3,50
Rerata skor										3,46	
Kategori										Sangat Layak	

No	Aspek Desain Pembelajaran	Nilai								Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8		
4.	Materi sesuai dengan yang diajarkan guru	4	3	4	3	3	4	3	4	28	3,50
5.	Soal sesuai dengan materi	4	4	4	3	3	4	3	3	28	3,50
6.	Media dapat menumbuhkan motivasi belajar	4	4	3	4	4	4	4	4	31	3,88
7.	Media dapat menarik minat untuk belajar mandiri	4	4	3	4	4	4	4	4	31	3,88
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4	3	3	4	4	3	4	29	3,62
9.	Soal dirumuskan dengan jelas	4	4	3	3	4	4	3	3	28	3,50
Rerata skor										3,65	
Kategori										Sangat Layak	

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai								Jumlah Skor	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8		
10.	Tampilan desain menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
11.	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan baik	4	4	3	4	4	4	4	3	30	3,75
12.	Pemilihan warna sesuai	4	4	3	4	4	4	3	4	30	3,75
13.	Kombinasi warna menarik	4	4	3	4	4	4	3	4	30	3,75
14.	Keserasian pemilihan warna	4	4	3	3	4	4	3	4	29	3,62
15.	Pemilihan gambar menarik	4	4	4	3	4	4	4	4	31	3,87
Rerata skor										3,79	
Kategori										Sangat Layak	

Lampiran 10c. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No	Aspek Rekayasa Media	Nilai																								Jumlah Skor	Rerata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1.	Kemudahan dalam penyimpanan media	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	86	3,58
2.	Kemudahan dalam penggunaan media	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	84	3,50
3.	Ukuran media proporsional	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	78	3,25	
														Rerata skor										3,43			
														Kategori										Sangat Layak			

No	Aspek Desain Pembelajaran	Nilai																								Jumlah Skor	Rerata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
4.	Materi sesuai dengan yang diajarkan guru	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	84	3,50
5.	Soal sesuai dengan materi	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	86	3,58
6.	Media dapat menumbuhkan motivasi belajar	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	92	3,83
7.	Media dapat menarik minat untuk belajar mandiri	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	91	3,79
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	78	3,25
9.	Soal dirumuskan dengan jelas	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	82	3,42
														Rerata skor										3,57			
														Kategori										Sangat Layak			

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai																								Jumlah Skor	Rerata skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
10.	Tampilan desain menarik	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	90	3,75
11.	Tulisan dalam media dapat dibaca dengan baik	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	82	3,42
12.	Pemilihan warna sesuai	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	84	3,50
13.	Kombinasi warna menarik	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	85	3,54
14.	Keserasian pemilihan warna	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	83	3,46
15.	Pemilihan gambar menarik	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	84	3,50
														Rerata skor										3,52			
														Kategori										Sangat Layak			

TAHAP EVALUASI ***(EVALUATION)***

- | | |
|--------------|---|
| Lampiran 11a | Daftar Hadir Siswa |
| Lampiran 11b | Rekapitulasi Hasil Angket
Motivasi Sebelum Implementasi
Media |
| Lampiran 11c | Rekapitulasi Hasil Angket
Motivasi Sesudah Implementasi
Media |

Lampiran 11a. Daftar Hadir Siswa

Daftar Hadir Siswa
Media Accounting Board Game Kelas XI Akuntansi
SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Hari, tanggal : 26 Oktober 2018
Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Agustina putri K		1.
2			2.
3	Arlinda Dwi Cahyani	XI AKL 2	3.
4	Arum Saputri		4.
5	Bagal		5.
6	Diah sistiani		6.
7	Dwi Susanto		7.
8	Dyito		8.
9	Eka kartini	XI AKL 2	9.
10	Fahma Nia Yulis syarah		10.
11			11.
12	Lesty Dyah kurniasari		12.
13	Lolita Nur Hibayati		13.
14	Linda Febrina		14.
15			15.
16	Oktavia Nur kasanah	XI AKL 2	16.
17	Ragil Tri Winasah	XI AKL 2	17.
18	Safitri Kumala Dewi		18.
19	Sari Astuti	XI AKL 2	19.
20			20.
21	Sholikhah khusnul khotimah		21.
22	Sri Margioni		22.
23	Umj Khamilati	XI AKL 2	23.
24	Wahyu Sri Rejeki	XI AKL 2	24.
25	Widi Nur Cahyalkah	XI AKL 2	25.
26	Yasinta Sekhar melanti		26.

Mengetahui,
Guru Akuntansi

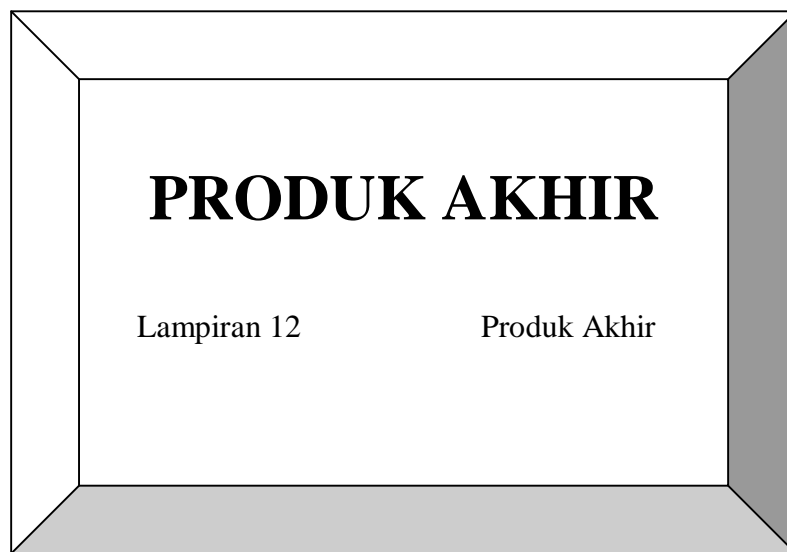
Eny Sumarni, S.E
NBM.

Lampiran 11b. Hasil Rekapitulasi Motivasi Sebelum Implementasi Media

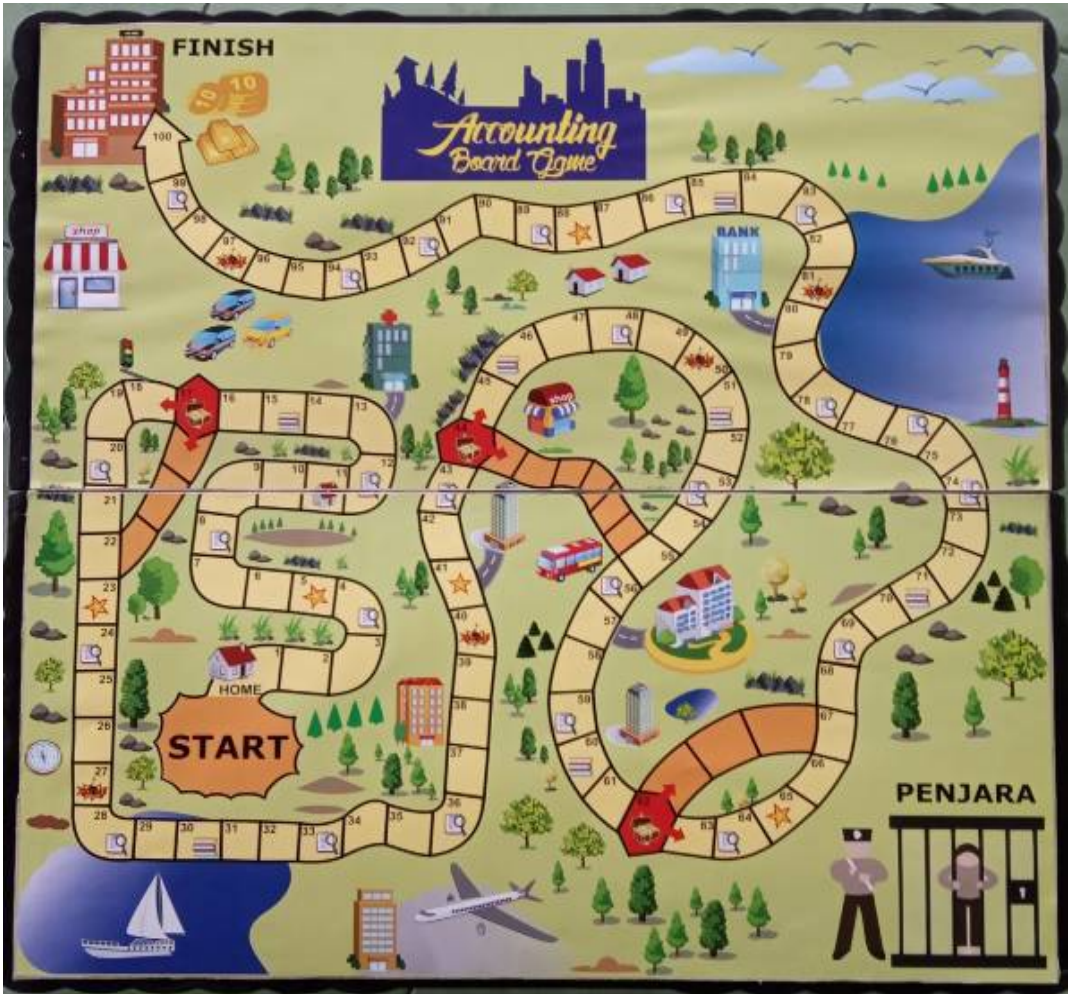
No Indikator																								
	1					2				3			4		5				6					
No Pernyataan																								
Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Total
1	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	78
2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	66
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	4	68
4	4	3	2	2	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	3	3	1	4	1	1	1	4	4	68
5	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	4	62
6	4	4	1	1	4	1	4	4	2	4	2	1	3	4	4	4	1	3	1	2	2	4	4	64
7	3	3	4	4	3	1	4	4	1	3	1	2	4	4	3	4	1	4	1	1	1	4	4	64
8	3	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	4	4	2	4	2	3	3	3	2	4	3	64
9	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	4	4	2	3	1	3	3	3	3	3	3	64
10	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	64
11	3	3	4	3	4	4	4	4	1	1	3	1	4	4	3	4	2	4	2	2	1	4	4	69
12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	4	67
13	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	2	4	4	2	3	3	3	2	3	3	4	4	68
14	4	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	2	4	3	73
15	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	80
16	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	65
17	4	4	1	2	4	2	4	4	4	3	2	3	4	4	3	1	4	4	4	4	2	4	4	75
18	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	66
19	2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	3	4	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	4	67
20	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	61
21	4	4	4	4	4	2	4	4	1	2	3	2	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	78
22	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	4	4	2	3	4	3	4	2	3	3	4	64
Jumlah	69	66	63	61	69	52	67	72	50	60	58	49	79	86	55	71	60	74	59	62	55	77	81	
Jumlah per indikator	328					241				167			165		319				275			1495		
Persentase per pernyataan (%)	78,4	75	71,6	69,3	78,4	59,1	76,1	81,8	56,8	68,2	65,9	55,7	89,8	97,7	62,5	80,7	68,2	84,1	67	70,5	62,5	87,5	92	
Persentase per indikator (%)	74,55					68,47				63,26			93,75		72,50				78,13			73,86		

Lampiran 11c. Hasil Rekapitulasi Motivasi Sesudah Implementasi Media

No Indikator																								
	1				2				3				4		5				6					
No Pernyataan																								
	1	2	3	5	6	7	8	9	10	13	14	15	16	17	20	21	23	24	25	26	28	29	30	Total
1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	84
2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	79
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	84
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	86
5	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	76
6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	1	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	81
7	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	76
8	4	4	4	1	4	3	2	2	2	1	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	74
9	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	76
10	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	66
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	86
12	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	80
13	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	84
14	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	77
15	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	87
16	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	4	4	77
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	87
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	3	4	4	83
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	83
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	81
21	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	85
22	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	77
Jumlah	82	83	82	79	81	80	77	76	78	59	68	61	83	87	58	67	85	78	75	85	76	84	85	
Jumlah per indikator	407				311				188				170		363				330				1769	
Persentase per pernyataan (%)	93,18	94,32	93,18	89,77	92,05	90,91	87,50	86,36	88,64	67,05	77,27	69,32	94,32	98,86	65,91	76,14	96,59	88,64	85,23	96,59	86,36	95,45	96,59	
Persentase per indikator (%)	92,5				88,35				71,21				96,59		82,50				93,75				87,40	



Lintasan Media ABG



Dadu dan Bidak



Kartu soal, materi, poin, dan bonus (tampak depan)



Kartu soal, materi, poin, dan bonus (tampak belakang)



Petunjuk Penggunaan Media

Aturan Poin

- ♦ Jika pemain yang menyajikan hasil, menjawab dengan benar maka poin akan diberikan kepada pemain yang menyajikan tidak sesuai dengan poin yang tertera di soal.
- ♦ Jika pemain tidak bisa menjawab atau salah menjawab, maka pertanyaan akan diteruskan ke pemain lain. Jika pemain lain menjawab benar, maka poin diberikan kepada pemain lain.
- ♦ Jika tidak ada yang bisa menjawab dengan benar, maka tidak ada yang memperoleh poin.

SANKSI

PENJARA

PENJARA
Apabila pemain yang menjawab tidak bisa menjawab atau salah menjawab, maka pemain harus masuk penjara.



Sanksi pemain yang masuk penjara adalah pemain tidak diperbolehkan main selama satu putaran.

AKHIR PERMAINAN

- ♦ Permainan berakhir ketika pemain telah berhasil sampai finish.
- ♦ Pemain yang berhasil memenangkan permainan adalah yang berhasil sampai finish dan mendapatkan poin terbanyak.

Makassar:
Tulis Pajantingran

Gremfong:
Dr. Susanto M. IV

Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
2018

Accounting Board Game

Siapakah Kepala Bagian Accounting PD ABG Selanjutnya?

Pemain : 2 - 6 orang

Durasi : 25 menit

Accounting Board Game :
Pengembangan sebuah perusahaan dagang yang berada di Yogyakarta bernama PD ABG. Saat ini PD ABG sedang mengalami kekurangan jabatan untuk posisi kepala bagian accounting. Ditahabkan kepada bagian accounting baru untuk mengelola keuangan perusahaan.

Selanjut melakukan seleksi administrasi, terpilihlah 6 orang yang dapat melanjutkan tahap seleksi lanjutan.

Mereka harus bersaing untuk menduduki jabatan kepala bagian accounting di PD ABG Yogyakarta. Mereka harus mengikuti beberapa seleksi untuk mengetahui siapa yang mempunyai yang dimiliki oleh masing-masing calon pegawai. Siapakah yang akan menjadi kepala bagian accounting selanjutnya?

Komponen Permainan

- 1 papan permainan Accounting Board Game
- 1 buah dadu sebagai penentu langkah
- 6 buah kartu
- 100 kartu soal
- 20 kartu materi
- 14 kartu bonus
- 100 kartapoin

DOKUMENTASI

Lampiran 13
Lampiran 14

Surat Ijin Penelitian
Dokumentasi

Lampiran 13a. Surat Ijin Penelitian dari UNY



**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 : 2586/UN.34.18/PP.07.02/2018

10 September 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Ijin Penelitian**

**Yth. Kepala SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara**

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

Nama : Yulia Puspitaningrum
NIM : 14803244007
Program Studi : Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNTING BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI DASAR REKONSILIASI BANK KELAS XI AK 2 SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUN AJARAN 2018/2019
Tujuan : Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian : Rabu - Rabu, 12 September - 31 Oktober 2018

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan I

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

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

Lampiran 13b. Surat Ijin Penelitian dari Majelis Dikdasmen



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KLATEN

Alamat : Jl. Wijaya Kusuma No. 08 Telp. / Fax. (0272) 321185 KLATEN 57411
E-mail : dikdasmenklaten@yahoo.co.id

Nomor : 151/III.4/F/2018
Lamp : -
Hal : **Ijin Penelitian**

Klaten, 03 Muharram 1440 H
13 September 2018 M

Kepada Yth.

Dekan
Fakultas Ekonomi
Univeritas Negeri Yogyakarta

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Ba'da salam dan sejahtera, bahwa menanggapi surat saudara Nomor : 653/UN34.18/PP.07.02/2018, tentang Ijin penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dengan ini kami **MEMBERIKAN IJIN** kepada saudara :

Nama : YULIA PUSPITANINGRUM
NIM : 14803244007
Prodi : S.1 - PENDIDIKAN AKUNTANSI
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ACCOUNTING BOARD GAME YNTUK MININGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI DASAR REKONSILIASI BANK KELAS XI AK 2 SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TAHUNAJARAN 2018/2019
Catatan : Menyerahkan Hasil Riset Berupa **Hard Copy** dan **Soft Copy / (CD)** ke Kantor Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Klaten

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.
Ketua


Drs. H. Abd Salim, M.Ag.
NBM. 618.032


Sekretaris

Drs. Wildan Taufiq
NBM. 675.255

Tembusan :
1. Sdr. YULIA PUSPITANINGRUM
2. SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Lampiran 14. Dokumentasi

Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan



Implementasi XI AK 2

