

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI  
UNTUK SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
**NOVA ADYATMA KURNIAWAN**  
10403241028

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI  
UNTUK SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

Oleh :

**NOVA ADYATMA KURNIAWAN**

**10403241028**



Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

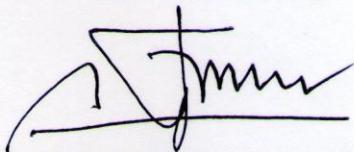
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Abdullah Taman, M.Si, Ak.  
NIP. 19630624 199001 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

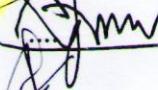
### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 PLERET TAHUN AJARAN 2013/2014

Yang disusun oleh :

NOVA ADYATMA KURNIAWAN  
10403241028

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 23 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

#### DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Pardiman	Ketua Pengaji		.. Juli 2014
Abdullah Taman, M.Si, Ak.	Sekretaris		.. Juli 2014
Prof. Sukirno, Ph.D.	Pengaji Utama		30 Juni 2014

Yogyakarta, .. Juli 2014

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nova Adyatma Kurniawan  
NIM : 10403241028  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Tugas Akhir :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR  
AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS XI IPS 2 SMA  
NEGERI 1 PLERET TAHUN AJARAN 2013/2014

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

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,



Nova Adyatma Kurniawan  
10403241028

## **MOTTO**

Mencari ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim laki-laki dan wanita dari  
lahir sampai ke liang lahat.

(Al-Hadist)

*Man jadda wa jadda.*

Siapa yang bersungguh-sungguh akan sukses.

(Pepatah Arab)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”.  
(QS. AL. Insyira’: 6)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah atas segala limpahan rahmat dan karunia Allah SWT.

Tugas Akhir Skripsi ini, saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Wagiyono dan Ibu Sri Suyatmi, SE. yang telah memberikan doa, nasihat, dukungan, dan kasih sayang.
2. Kakakku Taufiq Feryantoko, S. Farm, Apt dan Yunita, AMd. yang selalu memberikan semangat.
3. Almamaterku.

## **BINGKISAN**

Tugas Akhir Skripsi ini, saya bingkiskan kepada:

1. Nurul Fatmaningrum yang selalu menemani, membantu, memberi inspirasi dan berjuang bersama dalam mengerjakan skripsi.
2. Teman-teman seperjuangan DIKSI X-CODE (Pendidikan Akuntansi 2010A) untuk kebersamaan, kerja sama, dukungan, dan semangatnya selama kuliah ini.
3. Sahabat Meme (Meme, Van Der Sum, Warkop).
4. Teman-teman kontrakan “Icikiwir” (Efte, Adam, Ason, Ndong, Keby).

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI  
UNTUK SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 PLERET  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh :

NOVA ADYATMA KURNIAWAN  
10403241028

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi, dan 3) Mengetahui respon siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret terhadap penggunaan media pembelajaran Catur Akuntansi.

Pengembangan catur akuntansi mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja dan menghasilkan produk akhir. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi kelas XI SMA. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 26 siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli materi yang mendapat nilai rata-rata 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media yang mendapat nilai rata-rata 3,53 dengan kategori “Layak”, dan praktisi pembelajaran Akuntansi yang mendapat nilai rata-rata 4,13 dengan kategori “Sangat Layak”. Siswa berpendapat bahwa media menambah pemahaman tentang Akuntansi, menjadikan belajar lebih mandiri, teks dapat dibaca dengan baik, bahasa mudah dimengerti, tingkat kesulitan soal sesuai, mudah digunakan, dan dikemas dengan menarik.

Kata Kunci : Catur Akuntansi, Media Pembelajaran, ADDIE

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya serta dengan usaha keras, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang tinggi kepada semua pihak yang telah membantuu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis haturkan kepada :

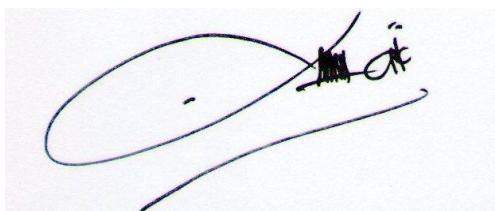
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Drs. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Sukirno, Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Abdullah Taman, M.Si., Ak., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Adeng Pustikaningsih, M. Si., Dosen ahli materi.
6. Bapak Mahendra Adhi Nugraha, M. Sc., Dosen ahli media.
7. Drs. Imam Nurrohmat, Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pleret yang telah memberikan ijin penelitian di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.

8. Dra. Budiarti, guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret yang telah bekerjasama dengan saat baik selama pelaksanaan penelitian.
9. Siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret atas partisipasi dan kerjasamanya selama penelitian.
10. Hendra Hermawan, Anjar Prasetyo, Sigit Dwi Purwita, dan Nurul Fatmaningrum atas kesediannya membantu sebagai observer dalam penelitian ini.
11. Kedua orangtua yang telah memberikan dukungan, motivasi serta doa.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah membalas amal kebaikan kalian. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan. Peneliti berharap semoga apa yang terkandung dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis



Nova Adyatma Kurniawan  
10403241028

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Asumsi Pengembangan .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Pembelajaran Akuntansi.....	9
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	9
b. Pengertian Akuntansi .....	10
c. Pembelajaran Akuntansi di SMA .....	10

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi	
SMA .....	12
2. Media Pembelajaran .....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	14
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	16
d. Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
3. Media Pembelajaran CaturAkuntansi.....	22
a. Definisi Permainan .....	22
b. Catur .....	23
c. Catur Akuntansi.....	26
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Model Pengembangan.....	31
E. Pertanyaan Penelitian .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
C. Prosedur Penelitian.....	34
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran.....	45
1. Tahap Analisis.....	45
2. Tahap Perancangan .....	46
3. Tahap Pengembangan .....	48
4. Tahap Implementasi .....	65
5. Produk Akhir.....	66
B. Kelayakan Media Pembelajaran.....	69
1. Ahli Materi .....	69

2. Ahli Media .....	73
3. Praktisi Pembelajaran.....	75
C. Respon Siswa .....	81
D. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN .....	89

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMA Kelas XI IPS.....	13
2. Aturan Pemberian Skor.....	42
3. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima .....	42
4. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori.....	43
5. Kisi-Kisi Angket Siswa .....	43
6. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi .....	50
7. Hasil Penilaian oleh Ahli Media.....	54
8. Perbaikan Soal Teori Sebelum dan Sesudah Revisi .....	58
9. Perbaikan Soal Praktek Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59
10. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran.....	61
11. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media.....	66
12. Penilaian Aspek Materi oleh Ahli Materi.....	69
13. Penilaian Aspek Evaluasi oleh Ahli Materi .....	70
14. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi.....	71
15. Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi .....	71
16. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media.....	73
17. Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media .....	74
18. Penilaian Aspek Materi oleh Praktisi Pembelajaran .....	76
19. Penilaian Aspek Evaluasi oleh Praktisi Pembelajaran .....	77
20. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran .....	77
21. Penilaian Apek Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran.....	78
22. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran .....	79
23. Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran .....	79
24. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media.....	81

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Bentuk-Bentuk Bidak Catur Putih.....	25
2. Model Pengembangan.....	32
3. Papan Catur Akuntansi .....	49
4. Diagram Penilaian oleh Ahli Materi .....	52
5. Diagram Penilaian oleh Ahli Media .....	55
6. Diagram Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran.....	63
7. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi .....	72
8. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	75
9. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran.....	80
10. Diagram Batang Persentase Jawaban “Ya” Siswa.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 .....	89
Silabus .....	90
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi .....	96
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian oleh Ahli Media.....	97
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	98
Lampiran 2 .....	99
Angket Validasi untuk Ahli Materi.....	100
Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	104
Validasi untuk Ahli Materi.....	105
Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	109
Analisis Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi Menurut Ahli Materi .....	111
Lampiran 3 .....	114
Angket Validasi untuk Ahli Media .....	115
Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	118
Validasi untuk Ahli Media.....	119
Data Hasil Validasi Ahli Media .....	122
Analisis Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi Menurut Ahli Media.....	123
Lampiran 4 .....	126
Angket Validasi untuk Praktisi Pembelajaran.....	127
Surat Permohonan Validator Praktisi Pembelajaran .....	132
Validasi untuk Praktisi Pembelajaran .....	133
Data Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran .....	138

Analisis Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi Menurut Praktisi Pembelajaran .....	140
Lampiran 5 .....	143
Papan Permainan Catur Akuntansi.....	144
Kartu Hijau.....	145
Kartu Kuning.....	152
Kartu Merah .....	154
Peraturan Permainan .....	162
Petunjuk Permainan .....	163
Lampiran 6 .....	164
Angket Siswa .....	165
Daftar Kelompok Catur Akuntansi .....	166
Rekap Data Angket Siswa.....	167
Data Hasil Uji Coba Lapangan .....	172
Lampiran 7 .....	173
Perijinan .....	174
Dokumentasi .....	178

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, seharusnya sekolah menyediakan fasilitas media/alat bantu yang sesuai sehingga dapat merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui dengan perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran sebagai wadah dan penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Berkenaan dengan pembelajaran untuk mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media pembelajaran. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode pembelajaran. Saat ini banyak alat bantu atau media pembelajaran diciptakan untuk belajar mandiri, namun tidak semua media pembelajaran cocok untuk pelajaran Akuntansi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan

proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan.

Akuntansi merupakan cabang dari ilmu sosial yang unik karena didalamnya membahas seni dalam pencatatan keuangan. Mata pelajaran Akuntansi membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam mempelajarinya sehingga sering dianggap siswa menjadi mata pelajaran yang sulit dan membingungkan. Pembelajaran akuntansi di SMA kelas XI IPS merupakan tahap pengenalan dan pemantapan konsep yang menjadi dasar untuk mempelajari akuntansi secara lebih mendalam. Pada tahap ini, peserta didik dikenalkan pada materi dasar yaitu kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi. Materi ini merupakan landasan bagi siswa untuk mempelajari akuntansi lebih mendalam lagi. Namun, selama ini guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah/konvensional sehingga siswa merasa jemu dan monoton. Anggapan negatif tersebut terjadi akibat beberapa masalah yang sering muncul pada pembelajaran Akuntansi.

Berdasarkan pengamatan yang terjadi di sekolah-sekolah membuktikan bahwa sering ditemui berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagian besar dari masalah ini disebabkan belum adanya keselarasan antara aspek peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan sumber belajar (materi/bahan ajar). Beberapa bentuk masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran antara lain: verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat, tidak terjadinya pemahaman, dan tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep (I Wayan Satyasa,

2007: 5). Selain itu, guru dalam pembelajaran Akuntansi masih terlalu dominan di dalam kelas. Proses belajar mengajar di kelas kerap membosankan. Peserta didik tidak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pendapat yang berbeda sehingga mematikan kreativitas peserta didik. Kegiatan belajar mengajar tersebut lebih berpusat pada guru yang mengakibatkan terjadinya komunikasi satu arah.

Kurangnya ketersediaan dan variasi media pembelajaran membuat guru menggunakan metode dan media yang sama, sehingga proses pembelajaran terasa menjemuhan. Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar memudahkan siswa dalam belajar akuntansi, yaitu dengan pengembangan media catur akuntansi. Penggunaan media catur akuntansi menjadikan siswa akan lebih aktif, kreatif dan senang dalam mengikuti pembelajaran akuntansi. Siswa diharapkan memiliki semangat untuk belajar akuntansi yang lebih tinggi dibandingkan hanya mengerjakan soal dan mendengarkan ceramah guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Februari 2014 di SMA Negeri 1 Pleret, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran akuntansi. Beberapa permasalahan yang dihadapi antara lain guru dalam proses pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Sampai saat ini media yang sering digunakan adalah buku dan LKS. Guru masih banyak menggunakan metode konvensional dan belum menggunakan media yang lain karena guru menganggap buku dan LKS

merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru pun juga mengakui bahwa media yang digunakan sudah tidak menarik bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa pembelajaran akuntansi menjadi membosankan, materi susah dipahami, terlalu rumit.

Berbagai pertimbangan membuat para pengembang media pembelajaran memilih untuk menciptakan media yang mampu menarik perhatian siswa untuk menggunakannya baik itu saat pembelajaran maupun saat belajar secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah Catur Akuntansi. Dengan penggunaan media catur akuntansi, siswa akan lebih banyak berkreasi dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki dorongan untuk belajar.

Dengan memperhatikan hal tersebut di atas, penulis mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Masih kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran Akuntansi bagi siswa.

2. Siswa sulit memahami materi laporan keuangan perusahaan jasa sehingga siswa kurang tertarik dengan materi.
3. Tidak semua media cocok diterapkan pada semua materi ajar.
4. Keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi pada pengembangan media Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Materi yang disajikan dibatasi pada kompetensi dasar penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa. Sedangkan uji coba dilakukan kepada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana respon siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret terhadap penggunaan media pembelajaran Catur Akuntansi?

## **E. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengembangkan Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
3. Mengetahui respon siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret terhadap penggunaan media pembelajaran Catur Akuntansi.

## **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran Catur Akuntansi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan berdasarkan kurikulum yang berlaku.
2. Media pembelajaran Catur Akuntansi disajikan dalam bentuk permainan catur pada umumnya, hanya saja setiap kelompok harus siap menjawab pertanyaan Akuntansi yang sudah disediakan dalam permainan ini.
3. Permainan Catur Akuntansi ini memerlukan kecerdasan, penganalisaan, dan pemahaman pemain dalam menjalankan setiap langkah bidak dan menjawab pertanyaan.

## **G. Manfaat Penelitian**

Dikembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1) Manfaat teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran Catur Akuntansi pada pada kompetensi dasar penyusunan laporan keuangan untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Pleret.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

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

b. Bagi Guru

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga siswa menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

c. Bagi Siswa

1) Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

- 2) Melalui pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain ini siswa diharapkan mempunyai motivasi sendiri untuk belajar akuntansi dengan menyenangkan.
- 3) Siswa akan lebih banyak berpikir kritis dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, efektif, dan menyenangkan.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan media pembelajaran Catur Akuntansi ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas oleh siswa kelas XI IPS.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan pembelajaran ini.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan Catur Akuntansi yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
4. Penggunaan Catur Akuntansi sebagai media yang menyenangkan berkonsep belajar sambil bermian diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran.
5. Penggunaan Catur Akuntansi menjadikan siswa lebih mengerti dan paham tentang Akuntansi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Akuntansi**

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

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Belajar merupakan kegiatan pokok dalam kehidupan manusia. Dalam setiap jenjang usia manusia, mulai dari lahir sampai meninggal, banyak hal yang harus dipelajari baik secara sadar maupun tidak. Menurut Skinner dalam Muhibbin Syah (2011: 90) “belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”.

Dimyati dan Mudjiono (2009: 35-39) mengemukakan “belajar adalah proses kompleksnya interaksi antara pebelajar dan pembelajar yang bertujuan, sehingga proses belajar individu dapat didinamiskan”. Pendinamisan belajar dapat dilakukan dengan mempersiapkan lingkungan belajar meliputi (a) bahan ajar berupa benda dan isi pembelajaran yang berupa pengetahuan, perilaku, nilai dan sikap, (b) suasana belajar berupa kondisi sekolah, tata ruang kelas, dan alat-alat yang mempengaruhi proses pembelajaran, (c) media dan sumber belajar yang beragam.

Menurut Duffy dan Roehler dalam Suparman (2007: 76) “pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki

guru untuk mencapai kurikulum". Menurut Gagne, Briggs dan Wagner dalam bukunya Udin S. Winataputra (2008: 40) "pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar".

### **b. Pengertian Akuntansi**

Pengertian Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1):

Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan.

Menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman (2009: 2) adalah "proses pengidentifikasi, pengukuran, dan penyampaian informasi Ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut". Artinya bahwa Akuntansi merupakan sebuah sistem informasi yang menghasilkan informasi keuangan dan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat bagi pemakainya.

### **c. Pembelajaran Akuntansi di SMA**

Pada kurikulum KTSP 2006 untuk SMA/MA, mata pelajaran akuntansi merupakan bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 mengenai SKL

(Standar Kompetensi Lulusan) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pemahaman dan keterampilan akuntansi merupakan salah satu bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran Ekonomi untuk tingkat SMA/MA. Berikut ini adalah Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Ekonomi:

- 1) Menganalisis permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia dan sistem ekonomi.
- 2) Mendeskripsikan kegiatan ekonomi produsen, konsumen, permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan melalui mekanisme pasar.
- 3) Mendeskripsikan kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi dalam kaitannya dengan pendapatan nasional, konsumsi, tabungan, dan investasi, uang dan perbankan.
- 4) Memahami pembangunan ekonomi suatu negara kaitannya dengan ketenagakerjaan, APBN, pasar modal dan ekonomi terbuka.
- 5) Menyusun siklus akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang.
- 6) Memahami fungsi-fungsi manajemen badan usaha, koperasi, dan kewirausahaan (Depdiknas: 2006)

Ruang lingkup materi Akuntansi SMA dimulai dari dasar-dasar konseptual, struktur dan siklus akuntansi. Adapun bagian-bagian pokok dari Mata Pelajaran Akuntansi SMA adalah :

1. Akuntansi dan Sistem Informasi
2. Dasar Hukum Pelaksanaan Akuntansi
3. Siklus Dasar Akuntansi
4. Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa
5. Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
6. Siklus Akuntansi Koperasi
7. Analisis Laporan Keuangan
8. Metode Kuantitatif (Depdiknas: 2003).

**d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi SMA**

Standar Kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) merupakan pengetahuan dan keterampilan yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). SK terdiri atas sejumlah KD sebagai acuan baku yang harus dicapai. Berikut adalah SK dan KD dari mata pelajaran Akuntansi.

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMA Kelas XI IPS

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
Memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan Akuntansi sebagai sistem informasi</li> <li>2. Menafsirkan persamaan Akuntansi</li> <li>3. Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum</li> <li>4. Melakukan posting dari jurnal ke buku besar</li> <li>5. Membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa</li> <li>6. Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa</li> </ol>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Gagne’ & Briggs dalam Azhar Arsyad (2009: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sisi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape, recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

### b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan saran yang dapat merangsang bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 2) bahwa “Media Pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”.

Fungsi dan peranan media menurut Wina Sanjaya (2011: 169) adalah:

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

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

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

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

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

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

Kegunaan media menurut Arief S Sadiman dkk. (2010: 17-19)

yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataaan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus dibatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi.

### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Dina Indriana (2011:54) klasifikasi media pengajaran secara umum adalah :

- 1) Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.

- 2) Bersifat audio-visual-proyeksi, nonproyeksi.
- 3) Menggunakan teknik atau mesin.
- 4) Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan-bahan (*material collections*).
- 5) Merupakan contoh dari kelakuan guru.

Pada dasarnya, menurut Rudy Brezt (Dina Indriana, 2011:55), media pembelajaran itu mempunyai lima bentuk dasar informasi, yaitu suara, gambar, cetakan, grafik, garis, dan gerakan.

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

#### **d. Pengembangan Media Pembelajaran**

- 1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman dkk.(2010: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
  - b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas
  - c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
  - d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
  - e) Menulis naskah media
  - f) Mengadakan tes dan revisi
- 2) Kriteria Pemilihan Media
- Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73), yaitu :
- a) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)
  - b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)
  - c) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa
  - d) Kesesuaian dengan teori
  - e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
  - f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.
- 3) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran ada 3 yaitu:

a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- (1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- (2) *Reliable* (handal)
- (3) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- (4) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- (5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
- (6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)
- (7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- (8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- (9) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

- b) Aspek Desain Pembelajaran
  - (1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
  - (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
  - (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
  - (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
  - (5) Interaktivitas
  - (6) Pemberian motivasi belajar
  - (7) Kontekstualitas dan aktualitas
  - (8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
  - (9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
  - (10) Kedalaman materi
  - (11) Kemudahan untuk dipahami
  - (12) Sistematis, runut, alur logika jelas
  - (13) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
  - (14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
  - (15) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
  - (16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- c) Aspek Komunikasi Visual
  - (1) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
  - (2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan

- (3) Sederhana dan memikat
- (4) Audio (narasi, *sound effect, backsound*, musik)
- (5) Visual (*layout, design, typography*, warna)
- (6) Media bergerak (animasi, *movie*)
- (7) *Layout Interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian media Catur Akuntansi yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Aspek dan kriteria penilaian media Catur Akuntansi dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat. Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi adalah:

- a) Kesesuaian materi
- b) Kejelasan tujuan pembelajaran
- c) Kebenaran meteri
- d) Kedalaman materi
- e) Sistematis
- f) Aktualisasi
- g) Kejelasan materi
- h) Variasi soal
- i) Kemudahan untuk dipahami
- j) Interaksi siswa

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media adalah:

- a) Bahasa yang komunikatif
- b) Ketepatan bahasa
- c) Keefektif dan efisienan
- d) Kreatif
- e) Mudah digunakan
- f) Dapat dipelihara
- g) Dapat digunakan kembali
- h) Gambar
- i) Kesederhanaan
- j) Komunikatif
- k) Tata letak
- l) Warna
- m) Desain
- n) Inovatif

### **3. Media Pembelajaran Catur Akuntansi**

#### **a. Definisi Permainan**

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu ditemukan oleh John Von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi:

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

### b. Catur

Permainan catur merupakan suatu model perang, yaitu perang di atas papan catur. Merupakan pelajaran yang sangat berharga untuk mengembangkan keberanian, ketelitian, daya tahan fisik maupun mental, kekuatan, nilai-nilai keputusan, melalui jalur peperangan di atas papan catur (Harun, 1985:27).

Permainan catur merupakan permainan yang cukup rumit. Kerumitan ini meliputi beberapa hal. Pertama, pemain harus mengerti aturan gerak langkah masing-masing bidak catur. Misalnya benteng gerakannya lurus, luncur gerakannya diagonal, kuda gerakannya berbentuk hurul L, dan seterusnya. Kedua, aturan permainan, misal bagaimana cara memakan, teknik skak, skak mati dan sebagainya. Bentuk bidak catur juga sempat berubah, awalnya bentuk bidak catur mirip manusia, kini bentuknya berubah menjadi abstrak. Tetapi, ketika memasuki Eropa, bidak catur kembali mengambil bentuk menyerupai manusia. Bidak-bidak catur mewakili sejumlah golongan pada abad pertengahan, antara lain:

- 1) Raja atau “king” mewakili raja yang merupakan pucuk pimpinan dan menentukan kalah menangnya pertarungan. Raja dalam

permainan catur posisinya paling lemah karena jalan raja cuma 1 langkah. Apabila raja terancam, biasanya disebut *skak* atau *skakmat*.

- 2) Ratu atau “*queen*” mewakili ratu yang merupakan wanita paling berkuasa pada masa itu. Ratu leluasa untuk menyerang dan membunuh semua musuh. Langkahnya bisa mendatar dan miring. Apabila terancam, biasanya disebut *ster*.
- 3) Menteri (luncur) yang dalam bahasa Inggris disebut “*bishop*” mewakili gereja yang menjadi lambang keagamaan pada abad pertengahan. Langkahnya miring kekiri dan kekanan.
- 4) Kuda atau “*knight*” mewakili ksatria yang senantiasa melindungi negara. Kuda dalam permainan catur langkahnya yang paling unik yaitu langkah dengan huruf L yang paling lincah.
- 5) Benteng atau “*rook*” mewakili rumah dan tempat berlindung. Langkahnya lurus ke depan dan ke samping.
- 6) Pion yang dalam bahasa Inggris disebut “*pawn*”, mewakili budak yang pada masa itu selalu mengorbankan jiwa dan raganya. Dalam permainan catur ada 8 buah prajurit dan bisa berubah menggantikan ratu atau yang lainnya, asalkan bisa menembus ke kerajaan lain. Cara melangkahnya 1 langkah ke depan atau bisa 2 langkah awal permainan, pion membunuh musuhnya dengan cara ke pinggir ([noretz-area.blogspot.com](http://noretz-area.blogspot.com))



Gambar 1. Bentuk-Bentuk Bidak Catur Putih

Langkah-langkah istimewa yang terjadi pada permainan catur (pasukan Putih berada pada posisi depan) antara lain:

1) Rokade

Rokade adalah cara melangkah Raja yang digabungkan dengan melangkahkan Benteng menjadi langkah tunggal. Maksud Rokade ialah menempatkan Raja pada tempat yang lebih aman. Terdapat Rokade Pendek dan Rokade Panjang. Rokade Pendek terjadi apabila langkah gabungan itu dilaksanakan di sebelah kanan Putih atau di sebelah kiri Hitam. Apabila Rokade terjadi di sebelah kiri Putih atau kanan Hitam disebut Rokade Panjang. Syarat melakukan Rokade ialah:

- a) Antara Raja dan Benteng tidak terhalang;
- b) Jalan Raja tidak dalam pengawasan catur lawan;
- c) Raja tidak dalam kadaan diancam lawan;
- d) Raja dan Benteng belum pernah berpindah posisi;
- e) Raja melangkah terlebih dahulu lalu kemudian disusul oleh Benteng.

## 2) Promosi

Promosi dalam permainan catur dapat diartikan sebagai pion yang berubah menjadi perwira. Setiap pion dapat naik pangkat setelah mencapai kotak terakhir. Pemain yang mempromosikan pionnya dapat memilih pangkat bagi pion tersebut.

## 3) *En Passant (e.p)*

Arti harfiah *en passant* ialah sambil lalu atau makan sambil lalu. *En passant* hanya terjadi jika pion pemain yang memukul pion lawan telah berada pada baris kelima (untuk Putih) atau di baris ketiga (untuk Hitam). Pion yang melalui pion lawan tersebut baru pertama kali melangkah dan melangkah dua kotak. Pion lawan harus berada pada kolom sebelah kanan atau kiri dari pion yang memukulnya. Memukulnya harus pada kesempatan pertama, jika tidak hak *en passant* batal (Harun, 1985:19-22).

## c. Catur Akuntansi

Catur akuntansi adalah media permainan akuntansi yang dikemas dalam suatu permainan catur. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan catur pada umumnya, hanya saja permainan catur ini menyediakan 3 macam kartu yaitu kartu hijau yang berisi pemberitahuan pengambilan kartu kuning/pengetahuan, kartu kuning yang berisi soal teori dan kartu merah yang berisi soal praktik dan

setiap langkah harus mengambil kartu yang berwarna hijau, kemudian pada kartu hijau terdapat pemberitahuan untuk mengambil kartu kuning dan pada saat itulah kartu kuning diambil, serta apabila salah satu bidak dari pemain dimakan, maka pemain/tim harus mengambil kartu yang berwarna merah.

Permainan Catur Akuntansi memerlukan keberanian, ketelitian, daya tahan fisik dan mental, keputusan yang matang yang dikombinasi dengan menjawab pertanyaan sehingga pemain/tim dapat mengalahkan lawannya.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Varhana (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Menentukan Banyaknya Langkah Kuda Pada Papan Catur Berukuran  $m \times n$ ”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa suatu teorema yang menyatakan bahwa kemungkinan banyaknya langkah kuda pada papan catur ukuran  $m \times n$  dengan aturan  $n > m$ ,  $m \geq 3$  dan  $m, n \in N$ . Sebagaimana telah diketahui bahwa penelitian ini hanya melibatkan satu bidak kuda, sehingga disarankan untuk penelitian selanjutnya agar meneliti kemungkinan yang terjadi pada bidak-bidak catur yang lain, dapat pula dilengkapi dengan simulasi menggunakan program komputer, agar dapat lebih mudah untuk mengetahui banyaknya langkah kuda pada setiap kotak catur. Penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan media catur. Sementara itu perbedaannya adalah pada

penelitian Varhana menggunakan metode deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan penelitian Varhana hanya menggunakan bidak kuda pada catur sebagai media dalam penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan semua bidak pada catur. Perbedaan lain yaitu pada materi, subjek, dan tempat penelitian.

2. Hanay Dian Yossi (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Algoritma Runut Balik (*Backtracking*) Dalam *N-Queen Problem* Permainan Catur”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian perpustakaan (*library research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk menempatkan *n-queen* pada papan catur berukuran  $n \times n$  yaitu dengan mengunjungi satu persatu kemungkinan posisi yang aman dan diperbolehkan untuk tidak bisa saling memakan dan menawan. Perputaran solusinya dalam pohon berakar dengan cabang sebanyak  $n$ , dan kemudian solusinya direpresentasikan dalam graf lengkap  $K_n$ , dan juga matriks dengan ordo  $n \times n$ . Penilitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan media catur. Sementara itu perbedaannya adalah pada penelitian Hanay menggunakan metode penelitian perpustakaan (*library research*) sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan penelitian Hanay hanya menggunakan bidak *Queen/Ratu* pada catur sebagai media dalam penelitiannya, sedangkan

penelitian ini menggunakan semua bidak pada catur. Perbedaan lain yaitu pada materi, subjek, dan tempat penelitian.

3. Syahida Norviana (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kompetensi Dasar Membuat Dan Membukukan Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Ular Tangga layak digunakan dalam pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Hal ini dibuktikan dari penilaian ahli media bahwa kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual sebesar 71,17% dan 71,76% dengan kategori “Layak” dan penilaian ahli materi bahwa kelayakan aspek pembelajaran sebesar 88,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada aspek rekayasa media dalam uji coba perorangan sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 91% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada aspek komunikasi visual dalam uji coba perorangan sebesar 88,36% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 90,67% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 86,78% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada

aspek pembelajaran dalam uji coba perorangan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 81,57% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 82,83% dengan kategori “Sangat Layak”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Syahida adalah pada jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan jenis media yang digunakan yaitu media papan. Perbedaannya terletak pada media papan yang digunakan yaitu media catur, sedangkan dipenelitian Syahida menggunakan media ular tangga. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian.

### C. Kerangka Berpikir

Kurangnya ketersediaan dan variasi media pembelajaran membuat guru menggunakan metode dan media yang sama, sehingga proses pembelajaran terasa menjemuhan dan terkesan monoton. Suatu media dikatakan baik apabila memenuhi berbagai persyaratan baik dari segi tampilan, isi, bahasa maupun kemudahan dalam penggunaannya. Idelanya penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik dapat memahami konsep materi dengan baik dan benar.

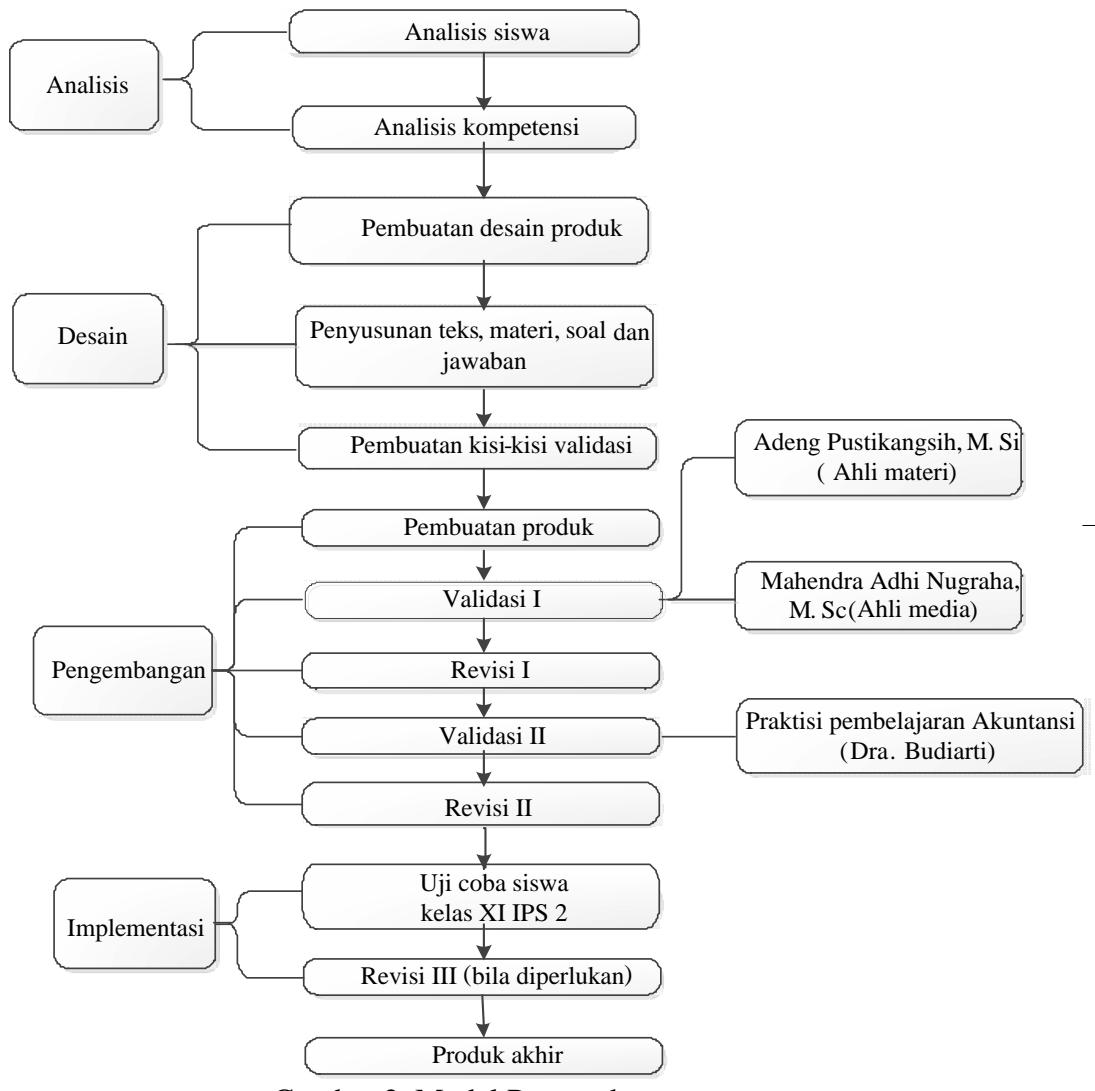
Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar memudahkan siswa dalam belajar Akuntansi, yaitu dengan pengembangan media catur akuntansi. Dengan penggunaan media Catur Akuntansi, siswa akan lebih aktif, kreatif dan senang dalam mengikuti pembelajaran Akuntansi. Siswa

diharapkan memiliki semangat untuk belajar akuntansi yang lebih tinggi dibandingkan hanya mengerjakan soal dan mendengarkan ceramah guru.

Melalui Catur Akuntansi, siswa dapat memperdalam pengetahuan akuntansi dengan materi dan soal yang ada pada media Catur Akuntansi. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa belajar Akuntansi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa pada mata pelajaran Akuntansi.

#### **D. Model Pengembangan**

Model Pengembangan dapat dilihat pada halaman berikut:



Gambar 2. Model Pengembangan

## E. Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana cara mengembangkan Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut penilaian ahli materi mengenai Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut penilaian ahli media mengenai Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi mengenai Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret?
5. Bagaimana respon siswa mengenai Catur Akuntansi sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalu proses pengembangan.

Produk yang dihasilkan dapat berupa modul, buku, program pembelajaran, maupun alat bantu/media pembelajaran lain seperti catur. Produk-produk ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk yang siap digunakan secara nyata dilapangan.

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

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA N 1 Pleret yang beralamat di Kedaton, Pleret, Pleret, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Februari-Mei 2014 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

#### **C. Prosedur Penelitian**

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk

berdasarkan pendapat dari ahli media dan ahli materi, uji produk yang sudah dikembangkan, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012; 200-202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja dan langsung menghasilkan produk akhir. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media Catur Akuntansi.
- b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ini.
- c. Analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam media Catur Akuntansi.
- d. Mempelajari kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, dan Jawaban

Produk media pembelajaran ini memiliki bentuk seperti permainan catur hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang ada dalam kompetensi dasar yang telah ditetapkan, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan media pada pembelajaran Akuntansi. Pada permainan catur ini ditambahkan 3 macam kartu yaitu kartu hijau yang berisi tentang pemberitahuan dan pengetahuan Akuntansi, kartu kuning yang berisi tentang soal teori Akuntansi, dan kartu merah yang berisi tentang soal praktik Akuntansi.

c. Menyusun Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat kisi-kisi instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi UNY), ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi UNY), praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi kelas XI SMA N 1 Pleret), dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.

Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses selanjutnya.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan catur.

b. Validasi I

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari Adeng Pustikaningsih, M.Si sebagai ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi UNY) dan Mahendra Adhi Nugraha, M.Sc sebagai ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi UNY).

d. Validasi II

Pada tahap ini produk divalidasi oleh Dra. Budiarti sebagai praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMA N 1 Pleret) dengan menggunakan instrumen angket yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

#### e. Revisi II

Pada tahap ini produk kembali direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari praktisi pembelajaran Akuntansi (guru SMA). Produk hasil revisi pada tahap ini selanjutnya akan digunakan pada tahap implementasi kepada siswa sebagai sasaran penggunaan produk.

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

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

#### a. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada 28 siswa dari kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui respon siswa mengenai produk yang dibuat.

#### b. Revisi III

Revisi tahap III berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

### 5. Produk akhir

Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran Catur Akuntansi yang sudah direvisi pada tahap implementasi.

## D. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan satu tahap uji coba, yaitu uji coba lapangan. Subjek uji coba yang terlibat adalah Mahendra Adhi Nugraha, M.Sc (dosen jurusan Pendidikan Akuntansi UNY) sebagai ahli media, Adeng Pustikaningsih, M. Si (dosen jurusan Pendidikan Akuntansi UNY) sebagai ahli materi, Dra. Budiarti (Guru Akuntansi SMA N 1 Pleret) sebagai praktisi pembelajaran, dan 28 siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Pleret. Sedangkan objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran yang meliputi aspek materi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek evaluasi, aspek tampilan sosial, dan aspek rekayasa media.

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Jenis Data

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

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

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011: 142).

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, evaluasi, bahasa, pembelajaran, tampilan visual dan rekayasa media. Angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran.

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert. Skala likert dalam mengukur kelayakan media pembelajaran ini menggunakan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik (Sugiyono, 2011: 93). Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yaitu sangat layak = 5, layak = 4, cukup = 3, kurang layak = 2, sangat kurang layak = 1.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematik data yang diperoleh oleh hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana

yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2011: 335).

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru dan uji coba lapangan berdasarkan lembar angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011: 207). Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

1. Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran

Data penilaian kelayakan media pembelajaran diperoleh dari angket yang ditujukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 2. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran

Klasifikasi	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono (2011: 93)

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

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = skor rata-rata,  $\Sigma X$  = jumlah skor, N = jumlah subjek uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek

dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 3. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > X_i + 1,80Sbi$	A	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60Sbi < X \leq X_i + 1,80Sbi$	B	Layak
3	$M_i - 0,60Sbi < X \leq X_i + 0,60Sbi$	C	Cukup
2	$M_i - 1,80Sbi < X \leq X_i - 0,60Sbi$	D	Kurang Layak
1	$X \leq M_i - 1,80Sbi$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

$X_i$  =  $\frac{1}{2}(skor maks ideal + skor min ideal)$

$Sbi$  (Simpangan Baku ideal) =  $\frac{1}{6}(skor maks ideal + skor min ideal)$

(Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

Tabel 4. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X \leq 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X

= Skor Aktual

$X_i$  (rerata skor ideal)

=  $\frac{1}{2}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$

$Sbi$  (Simpangan baku ideal)

=  $\frac{1}{6}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$

(Sukardjo, 2012: 98)

## 2. Data Pendapat Siswa

Data berupa pendapat siswa diperoleh dari angket tertutup.

Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan adalah “Ya” dan “Tidak”. Berikut kisi-kisi angket siswa:

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Siswa

Aspek	Butir	No. Butir
<b>Aspek Materi</b>	Penambah pemahaman siswa	1
	Tingkat kesulitan soal dalam media	5
<b>Aspek Bahasa</b>	Penggunaan bahasa dalam media	4
<b>Aspek Pembelajaran</b>	Penggunaan media menjadikan mandiri dalam belajar	2
<b>Aspek Tampilan Visual</b>	Keterbacaan teks dalam media	3
	Penggunaan gambar yang disajikan relevan dan menarik	7
	Pengemasan media secara menarik	8
<b>Aspek Rekayasa Media</b>	Media mudah digunakan	6

Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase respon siswa

f = Banyaknya siswa yang menjawab “ya”

N = Banyaknya siswa yang mengisi angket

(Sunoto, 2007: 37)

Respon dianggap baik apabila mendapat persentase  $\geq 65\%$ . Pada bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif (Sunoto, 2007: 38).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran**

Pengembangan catur akuntansi mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja dan menghasilkan produk akhir. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

##### **1. Tahap Analisis**

Penelitian ini berawal dari observasi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Pleret. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pleret, aktivitas dan motivasi siswa pada mata pelajaran Akuntansi masih rendah. Sebagian besar siswa mengalami kejemuhan dalam belajar Akuntansi mengakibatkan siswa kurang memahami materi Akuntansi yang diberikan oleh guru, siswa kurang aktif bertanya kepada guru dan merasa kesulitan saat mengerjakan soal-soal latihan Akuntansi. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya metode yang digunakan guru hanya ceramah dan latihan soal serta kurang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga terkesan membosankan.

Dari observasi tersebut maka diperlukannya media untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Media yang digunakan adalah media yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar Akuntansi meningkat, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran catur akuntansi.

## **2. Tahap Perancangan**

### **a. Perancangan Desain Produk**

Format produk awal media pembelajaran catur akuntansi sesuai dengan catur pada umumnya. Catur akuntansi berbentuk papan dengan ukuran 2 x (33 cm x 23 cm). Catur akuntansi ini dikemas dalam papan kayu. Dipilihnya papan kayu agar media awet dan dapat digunakan kembali. Kelengkapan dalam catur akuntansi sebagai berikut:

1. 2 buah bidak (putih dan hitam)
2. 1 set kartu hijau (55 buah)
3. 1 set kartu kuning (10 buah)
4. 2 set kartu merah (2 x 16 buah)
5. 1 lembar petunjuk permainan
6. 1 lembar peraturan permainan
7. 1 bandel kunci jawaban
8. 1 set perlengkapan

Petunjuk permainan catur akuntansi sama seperti permainan catur pada umumnya. Pemain menjalankan bidak sesuai dengan langkahnya masing-masing. Apabila bidak putih dan bidak hitam melangkah sekali maka salah satu kelompok mengambil dan membacakan kartu hijau yang berisi materi akuntansi dan pemberitahuan lainnya sampai kedua kelompok mendengarnya, begitu seterusnya serta pengambilan dan pembacaan kartu hijau secara bergantian. Pada kartu hijau terdapat pemberitahuan untuk mengambil kartu kuning yang berisi tentang soal teori akuntansi dan kartu kunig itu diambil dan dibacakan oleh wasit serta kemudian dikerjakan oleh kedua kelompok. Apabila salah satu pemain/kelompok kehilangan bidaknya maka pemain tersebut wajib mengambil kartu merah yang berisi tentang soal praktek akuntansi dan dikerjakan oleh kelompok tersebut. Pemain/kelompok yang mampu menjawab soal yang diberikan kepadanya dan menang dalam bermain catur adalah pemenangnya.

#### **b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, dan Jawaban**

Pada tahap ini, soal dan jawaban dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah sedangkan peraturan catur akuntansi dibuat berdasarkan peraturan catur pada umumnya dan ada sedikit penambahan. Materi diperoleh dari guru yang mengajar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa berupa buku-buku referensi yang digunakan di sekolah dan PSAK yang terbaru. Peneliti

membuat 55 materi+pemberitahuan dan 2 jenis soal yaitu soal teori dan soal praktek. Soal teori dibuat dengan tujuan menganalisa dan menguji pemahaman siswa setelah diberikan kartu hijau yang berisi materi dan soal teori ini berjumlah 10 soal. Soal praktek dibuat dengan tujuan mempraktekkan ilmu yang telah diberikan dan soal praktek ini berjumlah  $2 \times 16$  soal. Setiap kelompok mengerjakan soal praktek yang berbeda dan masing-masing soal memiliki tingkat kesukaran yang berbeda, misalnya pada pion berisi tentang soal jurnal umum dan pada benteng berisi tentang soal jurnal penyesuaian.

#### c. Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk

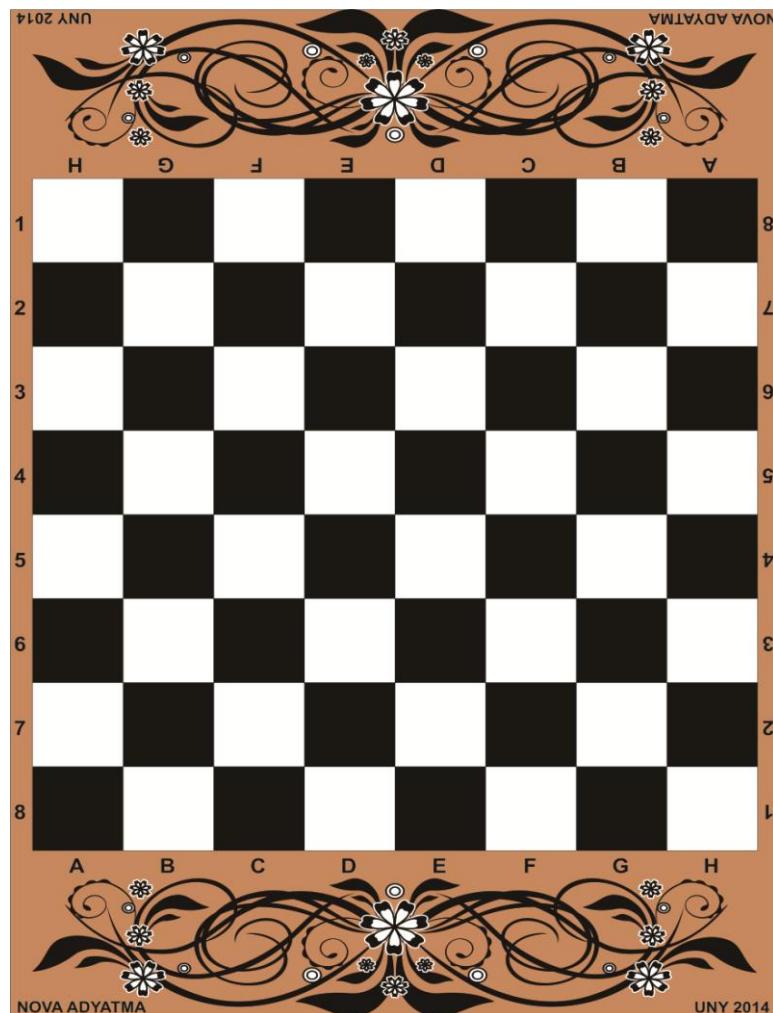
Pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk siswa diberikan angket tertutup.

### 3. Tahap Pengembangan

#### a. Pembuatan Produk

Pembuatan media ini dilakukan dengan mendesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X4*. Ukuran catur  $2 \times (33 \text{ cm} \times 23 \text{ cm})$  dan ada 64 petak. Kartu hijau, kartu kuning dan kartu merah yang akan digunakan didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran bervariasi yaitu mulai  $11 \text{ cm} \times 6 \text{ cm}$  sampai  $23 \text{ cm} \times 17,5 \text{ cm}$ .

Pembuatan desain berlangsung selama 1 bulan dari Maret 2014-April 2014. Setelah didesain media kemudian dicetak pada kertas Ivory ukuran 230. Setelah pencetakan selesai kemudian catur di tempel pada papan kayu. Kartu hijau, kartu kuning, kartu merah, petunjuk permainan dan peraturan permainan dipotong-potong kemudian dikemas. Berikut tampilan media sebelum divalidasi :



Gambar 3. Papan Catur Akuntansi

### b. Validasi I

Media awal selanjutnya melalui tahap validasi I. Pada tahap ini media divalidasi oleh 1 orang ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M. Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang ahli media yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugraha, M. Sc. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar revisi media.

#### 1) Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala liket dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Layak, Layak, Cukup, Kurang Layak, dan Sangat Kurang Layak. Angket untuk ahli materi memiliki 24 indikator penilaian. Penilaian oleh ahli materi dapat dilihat di tabel 5 berikut.

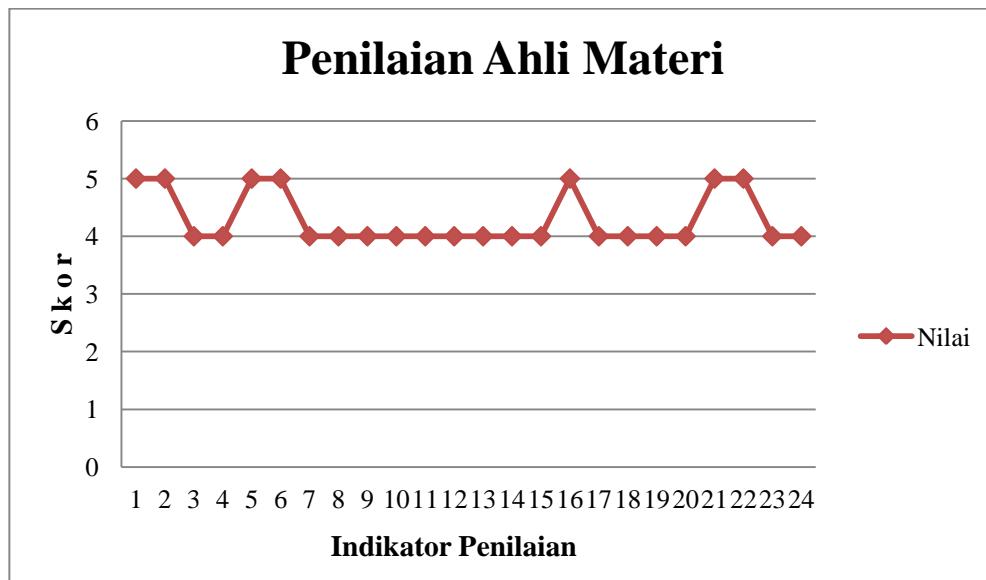
Tabel 6. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
Aspek Materi			
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	5,00	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00	Sangat Layak
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00	Sangat Layak

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
7.	Kejelasan penyampaian materi	4,00	Layak
8.	Penyampaian materi secara sistematis	4,00	Layak
9.	Kemenarikan penyampaianmateri	4,00	Layak
10.	Kelengkapan materi	4,00	Layak
11.	Aktualisasi materi	4,00	Layak
<b>Aspek Evaluasi</b>			
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
13.	Kebenaran kunci jawaban	4,00	Layak
14.	Kejelasan perumusan soal	4,00	Layak
15.	Kebenaran konsep soal	4,00	Layak
16.	Variasi soal	5,00	Sangat Layak
17.	Tingkat kesulitan soal	4,00	Layak
<b>Aspek Bahasa</b>			
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4,00	Layak
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	4,00	Layak
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	4,00	Layak
<b>Aspek Pembelajaran</b>			
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	5,00	Sangat Layak
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	5,00	Sangat Layak
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	4,00	Layak
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00	Layak
<b>Nilai Total</b>		103,00	
<b>Rata-rata</b>		4,29	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 6, rerata dari ahli materi memperoleh skor 4,29 dan apabila dikonversikan pada tabel konversi mendapat nilai A yaitu termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel dapat disajikan dalam grafik di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Penilaian oleh Ahli Materi

Keterangan:

1. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi
2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
3. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
4. Kesesuaian materi dengan indikator
5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
6. Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan
7. Kejelasan penyampaian materi
8. Penyampaian materi secara sistematis
9. Kemenarikan penyampaianmateri
10. Kelengkapan materi
11. Aktualisasi materi
12. Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
13. Kebenaran kunci jawaban
14. Kejelasan perumusan soal
15. Kebenaran konsep soal
16. Variasi soal

17. Tingkat kesulitan soal
18. Ketepatan penggunaan istilah dalam media
19. Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami
20. Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media
21. Tingkat interaksi siswa dengan media
22. Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri
23. Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan
24. Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwa penilaian oleh ahli materi ada dua puluh empat indikator. Dari dua puluh empat penilaian aspek pembelajaran oleh dosen terdapat tujuh indikator yang mendapat penilaian tertinggi dengan skor 5. Selain itu, terdapat tujuh belas indikator yang mendapatkan penilaian terendah dari dosen yaitu dengan skor 4.

Selain melakukan penilaian terhadap media pembelajaran, ahli materi juga memberikan komentar dan saran. Komentar dan saran dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dalam pengembangan media. Soal dan materi mengenai penyusunan laporan keuangan dikonsultasikan kepada Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. pada hari Kamis tanggal 17 April 2014 dengan komentar dan saran sebagai berikut:

- 1) Penulisan konsep-konsep akuntansi
- 2) Penjabaran pengertian masing-masing akun
- 3) Buat medianya menarik biar semangat

Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dari dosen peneliti melakukan perbaikan pada soal. Hasil validasi dari

dosen menunjukkan “Layak diujicoba dengan revisi sesuai saran”.

## 2) Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala liket dengan 5 alternatif jawaban yaitu Sangat Layak, Layak, Cukup, Kurang Layak, dan Sangat Kurang Layak. Angket untuk ahli materi memiliki 20 indikator penilaian.

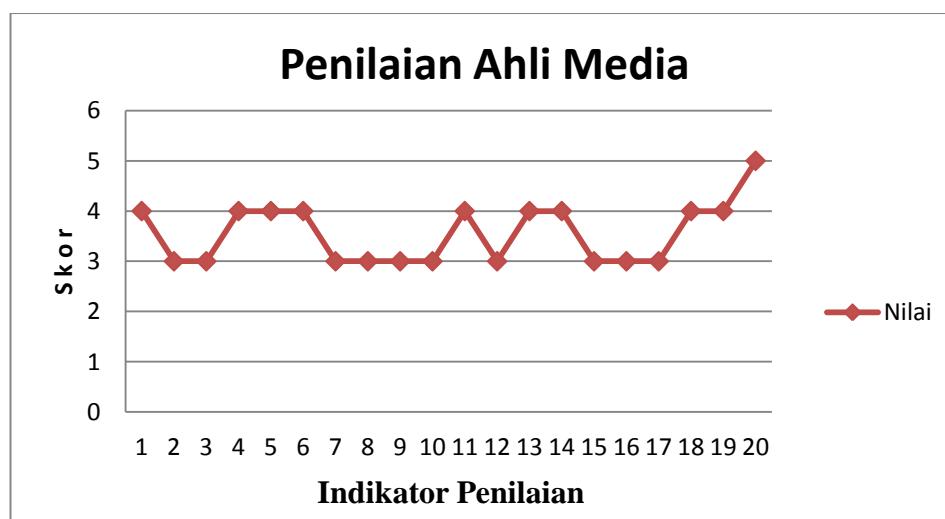
Tabel 7. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Tampilan Visual</b>			
1.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4,00	Layak
2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa	3,00	Cukup
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media	3,00	Cukup
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,00	Layak
5.	Pengaturan jarak/spasi	4,00	Layak
6.	Keterbacaan teks dalam media	4,00	Layak
7.	Pengaturan tata letak	3,00	Cukup
8.	Tampilan gambar yang disajikan	3,00	Cukup
9.	Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media	3,00	Cukup
10.	Komposisi warna dalam media	3,00	Cukup
11.	Keserasian pemilihan warna	4,00	Layak
12.	Kemenarikan desain media pembelajaran	3,00	Layak

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Rekayasa Media</b>			
13.	Kreativitas dalam media pembelajaran	4,00	Layak
14.	Inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Cukup
15.	Keefektifan penggunaan	3,00	Cukup
16.	Kehandalan dalam pemakaian	3,00	Cukup
17.	Mudah digunakan	3,00	Cukup
18.	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	4,00	Layak
19.	Ketepatan memilih media dengan materi	4,00	Layak
20.	Dapat digunakan kembali	5,00	Sangat Layak
<b>Nilai Total</b>		71,00	
<b>Rata-rata</b>		3,55	Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 7, rerata dari ahli media memperoleh skor 3,55 dan apabila dikonversikan pada tabel konversi mendapat nilai B yaitu termasuk dalam kategori “Layak”. Berdasarkan tabel dapat disajikan dalam grafik di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Penilaian oleh Ahli Media

**Keterangan:**

1. Penggunaan bahasa yang komunikatif
2. Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa
3. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media
4. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan
5. Pengaturan jarak/spasi
6. Keterbacaan teks dalam media
7. Pengaturan tata letak
8. Tampilan gambar yang disajikan
9. Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media
10. Komposisi warna dalam media
11. Keserasian pemilihan warna
12. Kemenarikan desain media pembelajaran
13. Kreativitas dalam media pembelajaran
14. Inovasi dalam media pembelajaran
15. Keefektifan penggunaan
16. Kehandalan dalam pemakaian
17. Mudah digunakan
18. Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah
19. Ketepatan memilih media dengan materi
20. Dapat digunakan kembali

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwa penilaian oleh ahli media ada sembilan belas indikator. Dari dua puluh penilaian aspek pembelajaran oleh dosen terdapat satu indikator yang mendapat penilaian tertinggi dengan skor 5. Selain itu, terdapat sembilan indikator yang mendapat skor 4 dan terdapat sepuluh indikator yang mendapatkan penilaian terendah dari dosen yaitu dengan skor 3.

Selain memberikan penilaian aspek rekayasa media dan tampilan visual, ahli media juga memberikan komentar dan saran. Komentar dan saran ini akan digunakan untuk merevisi media sebelum diujicobakan. Komentar saran dari ahli media adalah :

- 1) Masih terdapat salah ketik pada kartu merah dan kuning.
- 2) Sebaiknya kartu permaianan dilaminating agar lebih awet dan tidak mudah rusak.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media “Layak untuk diujicobakan”. Hal tersebut berarti bahwa media dapat langsung diujicobakan tanpa ada revisi dari aspek rekayasa media dan aspek tampilan visual.

### c. Revisi I

Berdasarkan masukan dari tahap validasi I, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

#### 1) Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapat komentar dan saran. Komentar dan saran dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Komentar yang merujuk pada kesalahan akan direvisi sesuai saran dari ahli materi. Kesalahan-kesalahan yang perlu diperbaiki adalah 1) pengertian dari beberapa akun yang kurang sesuai, 2) soal teori (kartu kuning) kurang proporsional, 3) kurang spesifisik penjelasan soal pada soal praktek (kartu merah).

Dari kesalahan tersebut, peneliti menganalisis kesalahan untuk diperbaiki. Pertama, mencari referensi terutama di PSAK terbaru mengenai akun-akun. Kemudian, memperbaiki materi

yang belum sesuai teruama pengertian akun-akun dalam perusahaan jasa. Berikut disajikan tabel soal teori dan soal praktek sebelum revisi dan sesudah revisi.

Kesalahan kedua adalah soal teori (kartu kuning) kurang proporsional. Ahli materi menyarankan untuk mengganti beberapa pertanyaan dan peneliti mengikuti saran dari ahli materi. Penggantian soal teori berjumlah 3 soal.

Tabel 8. Perbaikan Soal Teori Sebelum dan Sesudah Revisi

**Sebelum Revisi**

Persamaan dasar Akuntansi adalah Harta = Utang + Modal dan persamaan tersebut tidak bisa diubah. Mengapa “Utang” didahulukan daripada “Ekuitas” ?

**Sesudah Revisi**

Pada “Laporan Laba Rugi” dan “Laporan Perubahan Ekuitas” terdapat kalimat “Untuk periode yang berakhir pada tanggal ...” sedangkan pada “Neraca” kalimatnya “Per tanggal...”, Mengapa demikian?

Sebutkan 2 perbedaan antara piutang usaha dengan utang usaha!

Sebutkan perbedaan antara utang usaha dengan utang wesel!

Mengapa aktiva tetap perlu disusutkan?

Mengapa jurnal penyesuaian diperlukan?

Kesalahan ketiga adalah kurang spesifik penjelasan soal pada soal praktek. Kesalahan ini berjumlah 6 soal. Berikut ini soal praktek (kartu merah) sebelum dan sesudah direvisi:

Tabel 9. Perbaikan Soal Praktek Sebelum dan Sesudah Revisi

<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
Pada tanggal 3 Maret 2014 membayar sewa kantor untuk 2 tahun senilai Rp6.000.000,00.	Pada tanggal 3 Maret 2014 membayar sewa kantor untuk 2 tahun senilai Rp6.000.000,00 dicatat sebagai harta.
Pada tanggal 7 Maret 2014 membayar asuransi untuk 1 tahun senilai Rp4.500.000,00.	Pada tanggal 7 Maret 2014 membayar asuransi untuk 1 tahun senilai Rp4.500.000,00 dicatat sebagai beban.
Pada tanggal 10 Maret 2014 membayar iklan sebanyak 15 kali senilai Rp1.500.000,00.	Pada tanggal 10 Maret 2014 membayar iklan sebanyak 15 kali senilai Rp1.500.000,00 dicatat sebagai beban.

Pada tanggal 18 Maret 2014 membayar iklan untuk satu tahun senilai Rp4.000.000,00.

Pada tanggal 18 Maret 2014 membayar iklan untuk satu tahun senilai Rp4.000.000,00 dicatat sebagai harta.

Pada tanggal 8 Maret 2014 membayar iklan sebanyak 15 kali senilai Rp1.500.000,00.

Pada tanggal 8 Maret 2014 membayar iklan sebanyak 15 kali senilai Rp1.500.000,00 dicatat sebagai harta.

Pada tanggal 3 Januari 2014 membayar sewa gedung untuk 2 tahun senilai Rp4.500.000,00.

Pada tanggal 3 Januari 2014 membayar sewa gedung untuk 2 tahun senilai Rp4.500.000,00 dicatat sebagai beban.

## 2) Revisi Ahli Media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapat komentar dan saran. Komentar dan saran dari ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media. Komentar yang merujuk pada kesalahan akan diperbaiki sesuai saran dari ahli materi. Komentar dan saran yang perlu diperbaiki adalah 1) masih terdapat salah ketik pada kartu kuning dan kartu

merah, 2) kartu permaian dilaminating agar lebih awet. Dari kesalahan-kesalahan yang dikemukakan maka peneliti melakukan perbaikan. Pertama, peneliti melakukan pengecekan ulang pada kartu kuning dan kartu merah kemudian mengganti salah ketik agar kartu karakter dapat digunakan. Kedua, peneliti tidak melaminating kartu permaianan agar lebih awet sesuai saran dari ahli media. Namun, peneliti memilih kertas yang sesuai sehingga kartu permainan menjadi lebih awet.

#### **d. Validasi II**

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Dra. Budiarti sebagai guru Akuntansi kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Penilaian oleh guru Akuntansi dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Materi</b>			
1.	Kesesuaian materi dengan SK	5,00	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan KD	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00	Layak
7.	Kejelasan penyampaian materi	4,00	Layak
8.	Penyampaian materi secara sistematis	4,00	Layak

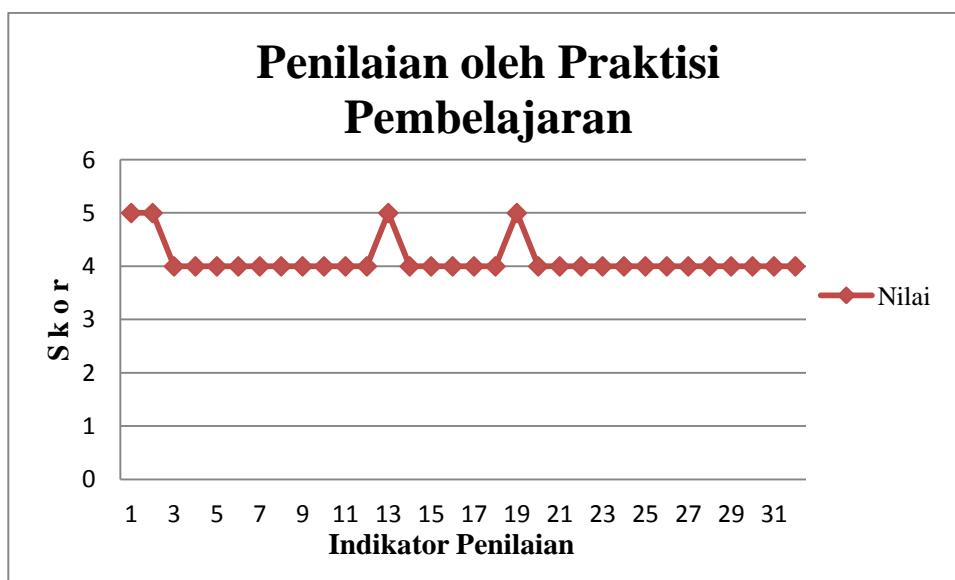
No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
9.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00	Layak
10.	Kelengkapan materi	4,00	Layak
11.	Aktualisasi materi	4,00	Layak
<b>Aspek Evaluasi</b>			
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
13.	Kebenaran kunci jawaban	5,00	Sangat Layak
14.	Kejelasan perumusan soal	4,00	Layak
15.	Kebenaran konsep soal	4,00	Layak
16.	Variasi soal	4,00	Layak
17.	Tingkat kesulitan soal	4,00	Layak
<b>Aspek Bahasa</b>			
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4,00	Layak
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	5,00	Sangat Layak
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	4,00	Layak
<b>Aspek Pembelajaran</b>			
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	4,00	Layak
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	4,00	Layak
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	4,00	Layak
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00	Layak
<b>Aspek Tampilan Visual</b>			
25.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,00	Layak
26.	Gambar yang disajikan relevan dan menarik	4,00	Layak
27.	Kemenarikan desain media pembelajaran	4,00	Layak
<b>Aspek Rekayasa Media</b>			
28.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
29	Inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak
30.	Mudah digunakan	4,00	Layak
31.	Mudah dipelihara/dikelola	4,00	Layak
32.	Dapat digunakan kembali	4,00	Layak
<b>Jumlah</b>		132,00	
<b>Rata-rata Skor</b>		4,13	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 10, rerata dari ahli materi memperoleh skor 4,43 dan apabila dikonversikan pada tabel konversi mendapat nilai A yaitu termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan tabel dapat disajikan dalam grafik di bawah ini:



Gambar 6. Diagram Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan:

1. Kesesuaian materi dengan SK
2. Kesesuaian materi dengan KD
3. Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
4. Kesesuaian materi dengan indikator

5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
6. Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan
7. Kejelasan penyampaian materi
8. Penyampaian materi secara sistematis
9. Kemenarikan penyampaian materi
10. Kelengkapan materi
11. Aktualisasi materi
12. Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
13. Kebenaran kunci jawaban
14. Kejelasan perumusan soal
15. Kebenaran konsep soal
16. Variasi soal
17. Tingkat kesulitan soal
18. Ketepatan penggunaan istilah dalam media
19. Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami
20. Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media
21. Tingkat interaksi siswa dengan media
22. Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri
23. Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan
24. Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa
25. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan
26. Gambar yang disajikan relevan dan menarik
27. Kemenarikan desain media pembelajaran
28. Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran
29. Inovasi dalam media pembelajaran
30. Mudah digunakan
31. Mudah dipelihara/dikelola
32. Dapat digunakan kembali

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwa penilaian oleh praktisi pembelajaran ada tiga puluh dua indikator. Dari tiga puluh dua penilaian aspek pembelajaran oleh dosen terdapat empat indikator yang mendapat penilaian tertinggi dengan skor 5. Selain itu, terdapat dua puluh delapan indikator yang mendapatkan penilaian terendah dari dosen yaitu dengan skor 4.

Selain memberikan penilaian aspek rekayasa media dan tampilan visual, ahli media juga memberikan komentar dan saran. Komentar dan saran ini akan digunakan untuk merevisi media sebelum diujicobakan. Komentar saran dari ahli media adalah :

- 1) Alangkah baiknya, apabila variasi soal bisa ditambah sehingga siswa benar-benar menguasai materi akuntansi perusahaan jasa.

Hasil validasi praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media “Layak untuk diujicobakan”. Hal tersebut berarti bahwa media dapat langsung diujicobakan tanpa ada revisi.

#### e. Revisi II

Berdasarkan masukan dari validasi tahap II, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi) SMA:

1. Pengubahan kata utang wesel menjadi wesel bayar. Hal tersebut siswa lebih mudah mengenal istilah wesel bayar.  
Revisi dilakukan sesuai saran.
2. Pengubahan kata piutang wesel menjadi wesel tagih. Hal tersebut siswa lebih mudah mengenal istilah wesel bayar.  
Revisi dilakukan saran.

### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan pada 26 siswa tanggal 7 Mei 2014 di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret yang beralamat di

Kedaton, Pleret, Pleret, Bantul jam ke-7 dan ke-8 (12.10 WIB–13. 30 WIB). Pada kelas IPS 2 yang terdiri dari 26 siswa dibagi menjadi 8 kelompok dan 2 wasit. Setiap kelompok terdiri dari 3 orang. Pembagian kelompok berdasarkan tingkat pengetahuan akuntansi dan catur yaitu 1 siswa bisa main catur, 1 siswa yang memiliki pengetahuan lebih tentang akuntansi dan 1 siswa yang pengetahuannya kurang tentang akuntansi. Setelah akhir pelajaran siswa dimintai pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan.

Angket untuk siswa terdiri dari 8 pertanyaan yang bersifat tertutup. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran 6. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 26 siswa XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.

Tabel 11. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah
		Ya	Tidak	
1.	Penambah pemahaman siswa	26	-	26
2.	Penggunaan media menjadikan mandiri dalam belajar	22	4	26
3.	Keterbacaan teks dalam media	24	2	26
4.	Penggunaan bahasa dalam media	23	3	26
5.	Tingkat kesulitan soal dalam media	24	2	26
6.	Mudah digunakan	22	4	26
7.	Penggunaan gambar yang disajikan relevan dan menarik	22	4	26
8.	Pengemasan media secara menarik	26	-	26

Sumber : Data Primer yang diolah

## 5. Produk Akhir

Hasil akhir produk dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Catur Akuntansi pada kompetensi dasar

penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa. Media pembelajaran catur akuntansi telah melalui tahap 1) tahap analisis, 2) tahap perencanaan, 3) tahap pembuatan produk 4) tahap implementasi, dan 5) tahap produk akhir.

Kelayakan produk media pembelajaran catur akuntansi meliputi enam aspek yaitu aspek materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek tampilan visual. Berdasarkan keseluruhan aspek yang dinilai, media pembelajaran catur akuntansi mendapat penilaian “Sangat Layak” untuk media pembelajaran catur akuntansi dan digunakan untuk pembelajaran di SMA Negeri 1 Pleret. Selain itu, ahli materi dan ahli media menyatakan produk media catur akuntansi menyatakan media layak untuk diproduksi dan digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai saran.

Media pembelajaran catur akuntansi secara keseluruhan mendapat respon positif dari siswa. Berdasarkan penilaian pada angket yang diisi oleh siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran catur akuntansi ini mampu memberikan kemudahan dalam mempelajari akuntansi, khususnya pada kompetensi dasar penyusunan laporan keuangan perusahaan jasa. Berdasarkan hasil temuan dari aspek penilaian baik itu dari validator dan siswa sebagai subjek uji coba, produk media pembelajaran catur akuntansi mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran catur akuntansi dapat memudahkan siswa belajar menyusun laporan keuangan perusahaan jasa dengan konsep belajar sambil bermain sehingga semangat belajar siswa meningkat.
- b. Media pembelajaran catur akuntansi efisien digunakan dalam pembelajaran, penggunaan media dapat digunakan berulang-ulang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik.
- c. Media pembelajaran catur akuntansi efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat digunakan siswa secara mandiri dalam berlatih soal.

Selain memiliki kelebihan, penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Pengembangan media pembelajaran catur akuntansi hanya terbatas pada kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa.
- b. Media pembelajaran catur akuntansi hanya dapat digunakan bagi siswa yang bisa main catur.
- c. Penggunaan media pembelajaran catur akuntansi dalam pembelajaran harus mendapat bimbingan dari guru.
- d. Kartu yang digunakan dalam media pembelajaran catur masih belum sempurna karena menggunakan kertas ivory seharusnya menggunakan kartu plastik agar tahan lama.

## B. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa SMA kelas XI IPS pada tahapan uji lapangan. Penilaian kelayakan meliputi enam aspek yaitu aspek materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek tampilan visual dari 3 validator. Hasil penilaian siswa pada uji lapangan juga menentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### 1. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi yang tediri dari empat aspek yaitu aspek materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, aspek pembelajaran. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli materi.

#### a. Aspek Materi

Tabel 12. Penilaian Aspek Materi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	5,00	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00	Sangat Layak
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00	Sangat Layak
7.	Kejelasan penyampaian materi	4,00	Layak
8.	Penyampaian materi secara sistematis	4,00	Layak

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
9.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00	Layak
10.	Kelengkapan materi	4,00	Layak
11.	Aktualisasi materi	4,00	Baik
<b>Total</b>		48,00	
<b>Rata-rata</b>		4,36	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek materi oleh ahli materi adalah 4,36. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

#### b. Aspek Evaluasi

Tabel 13. Penilaian Aspek Evaluasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
2.	Kebenaran kunci jawaban	4,00	Layak
3.	Kejelasan perumusan soal	4,00	Layak
4.	Kebenaran konsep soal	4,00	Layak
5.	Variasi soal	5,00	Sangat Layak
6.	Tingkat kesulitan soal	4,00	Layak
<b>Total</b>		25,00	
<b>Rata-rata</b>		4,17	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek evaluasi oleh ahli materi adalah 4,17. Berdasarkan perhitungan

tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

c. Aspek Bahasa

Tabel 14. Penilaian Aspek Bahasa oleh Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4,00	Layak
2.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	4,00	Layak
3.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	4,00	Layak
<b>Total</b>		12,00	
<b>Rata-rata</b>		4,00	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek bahasa oleh ahli materi adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

d. Aspek Pembelajaran

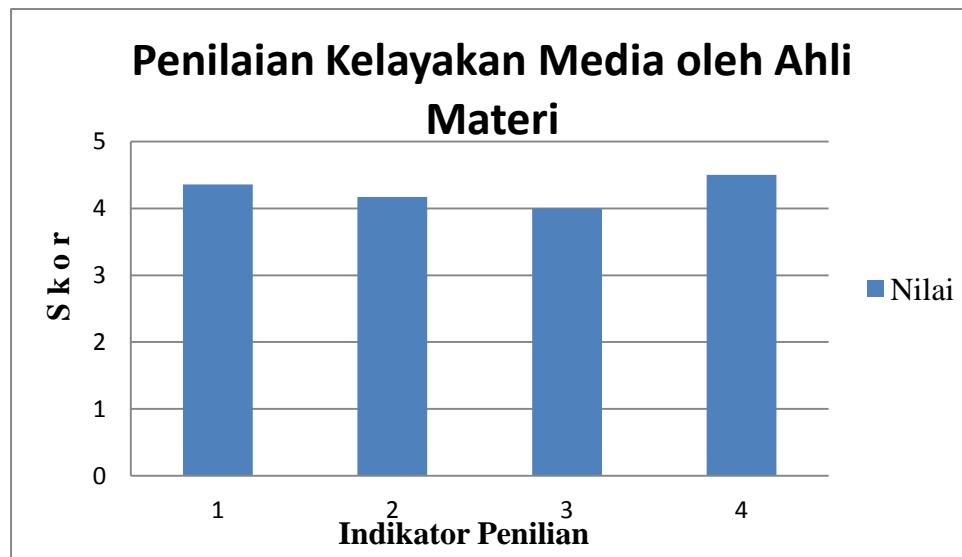
Tabel 15. Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Tingkat interaksi siswa dengan media	5,00	Sangat Layak
2.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	5,00	Sangat Layak
3.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	4,00	Layak
4.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00	Layak
<b>Nilai Total</b>		18,00	
<b>Rata-rata</b>		4,50	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 4,50. Berdasarkan

perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



Gambar 7. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi

Keterangan:

1. Aspek materi
2. Aspek evaluasi
3. Aspek bahasa
4. Aspek pembelajaran

Dari diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 4,50 yaitu pada aspek pembelajaran. Posisi kedua dengan mendapat rata-rata 4,36 yaitu pada aspek materi. Posisi ketiga dengan mendapat rata-rata 4,17 yaitu aspek evaluasi. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 4,00 yaitu pada aspek bahasa.

## 2. Ahli Media

Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan rekayasa media. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli media.

### a. Aspek Tampilan Visual

Tabel 16. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Ahli Media

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4,00	Layak
2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa	3,00	Cukup
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media	3,00	Cukup
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,00	Layak
5.	Pengaturan jarak/spasi	4,00	Layak
6.	Keterbacaan teks dalam media	4,00	Layak
7.	Pengaturan tata letak	3,00	Cukup
8.	Tampilan gambar yang disajikan	3,00	Cukup
9.	Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media	3,00	Cukup
10.	Komposisi warna dalam media	3,00	Cukup
11.	Keserasian pemilihan warna	4,00	Layak
12.	Kemenarikan desain media pembelajaran	3,00	Layak
<b>Total</b>		41,00	
<b>Rata-rata</b>		3,42	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek tampilan visual oleh ahli media adalah 3,42. Berdasarkan

perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

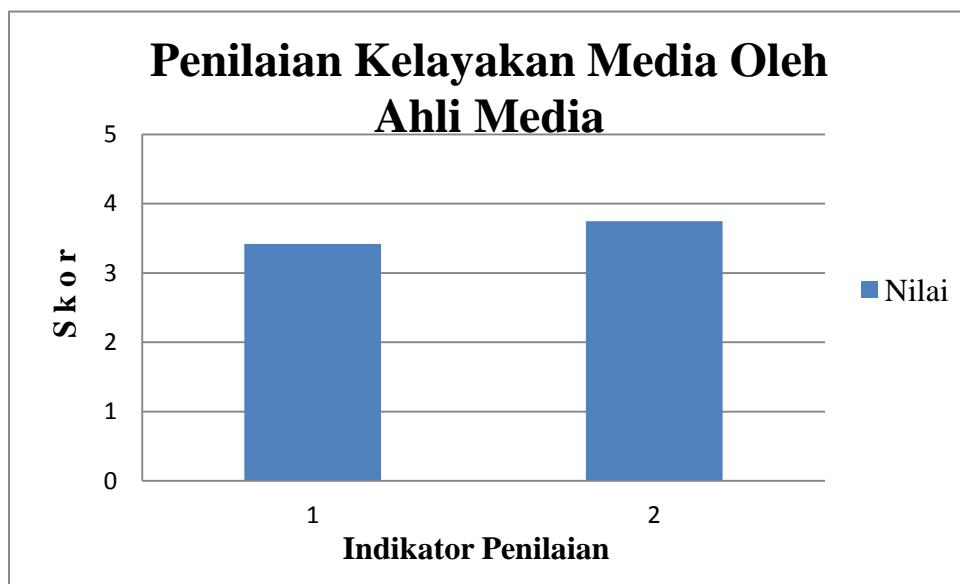
b. Aspek Rekayasa Media

Tabel 17. Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kreativitas dalam media pembelajaran	4,00	Layak
2.	Inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak
3.	Keefektifan penggunaan	3,00	Cukup
4.	Kehandalan dalam pemakaian	3,00	Cukup
5.	Mudah digunakan	3,00	Cukup
6.	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	4,00	Layak
7.	Ketepatan memilih media dengan materi	4,00	Layak
8.	Dapat digunakan kembali	5,00	Sangat Layak
<b>Total</b>		30,00	
<b>Rata-rata</b>		3,75	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 3,75. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



Gambar 8. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media

Keterangan:

1. Aspek tampilan visual
2. Aspek rekayasa media

Dari diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli media tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 3,75 yaitu pada aspek rekayasa media. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 3,42 yaitu pada aspek tampilan visual.

### **3. Praktisi Pembelajaran**

Berdasarkan penilaian oleh praktisi pembelajaran yang tediri dari enamt aspek yaitu aspek materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, aspek pembelajaran, aspek tampilan visual dan aspek rekayasa media. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran.

a. Aspek Materi

Tabel 18. penilaian Aspek Materi oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan SK	5,00	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan KD	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00	Layak
7.	Kejelasan penyampaian materi	4,00	Layak
8.	Penyampaian materi secara sistematis	4,00	Layak
9.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00	Layak
10.	Kelengkapan materi	4,00	Layak
11.	Aktualisasi materi	4,00	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		46,00	
<b>Rata-rata Skor</b>		4,18	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 4,18. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

b. Aspek Evaluasi

Tabel 19. Penilaian Aspek Evaluasi oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
2.	Kebenaran kunci jawaban	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan soal	4,00	Layak
4.	Kebenaran konsep soal	4,00	Layak
5.	Variasi soal	4,00	Layak
6.	Tingkat kesulitan soal	4,00	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		25,00	
<b>Rata-rata Skor</b>		4,17	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 4,17. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

c. Aspek Bahasa

Tabel 20. Penilaian Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4,00	Layak
2.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	4,00	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		13,00	
<b>Rata-rata Skor</b>		4,33	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 4,13. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

d. Aspek Pembelajaran

Tabel 21.Penilaian Apek Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Tingkat interaksi siswa dengan media	4,00	Layak
2.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	4,00	Layak
3.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	4,00	Layak
4.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		16,00	
<b>Rata-rata Skor</b>		4,00	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

e. Aspek Tampilan Visual

Tabel 22. Penilaian Aspek Tampilan Visual oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,00	Layak
2.	Gambar yang disajikan relevan dan menarik	4,00	Layak
3.	Kemenarikan desain media pembelajaran	4,00	Layak
<b>Jumlah Skor</b>		12,00	Layak
<b>Rata-rata Skor</b>		4,00	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

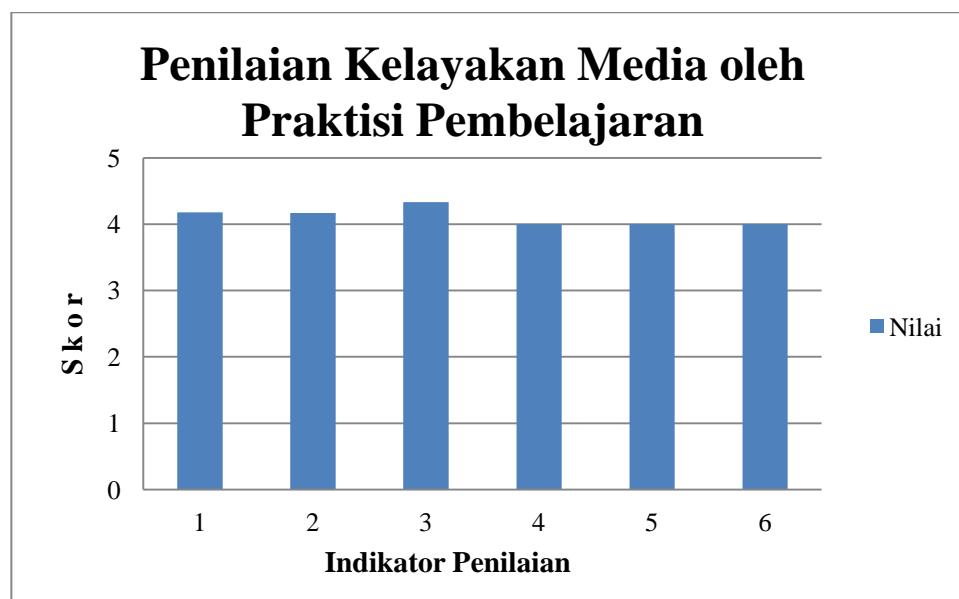
f. Aspek Rekayasa Media

Tabel 23. Penilaian Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
1.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak
2	Inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak
3.	Mudah digunakan	4,00	Layak
4.	Mudah dipelihara/dikelola	4,00	Layak
5.	Dapat digunakan kembali	4,00	Layak
<b>Jumlah</b>		20,00	Layak
<b>Rata-rata Skor</b>		4,00	Layak

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media adalah 4,00. Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo (2012: 98) termasuk dalam kriteria “Layak”.

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek.



Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan:

1. Aspek Materi
2. Aspek Evaluasi
3. Aspek Bahasa
4. Aspek Pembelajaran
5. Aspek Tampilan Visual
6. Aspek Rekayasa Media

Dari diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan mendapat rata-rata nilai 4,33 yaitu pada aspek bahasa. Posisi kedua

dengan mendapat rata-rata 4,18 yaitu pada aspek materi. Posisi ketiga dengan mendapat rata-rata 4,17 yaitu aspek evaluasi. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 4,00 yaitu pada aspek pembelajaran, aspek tampilan visual, dan aspek rekayasa media.

### C. Respon Siswa

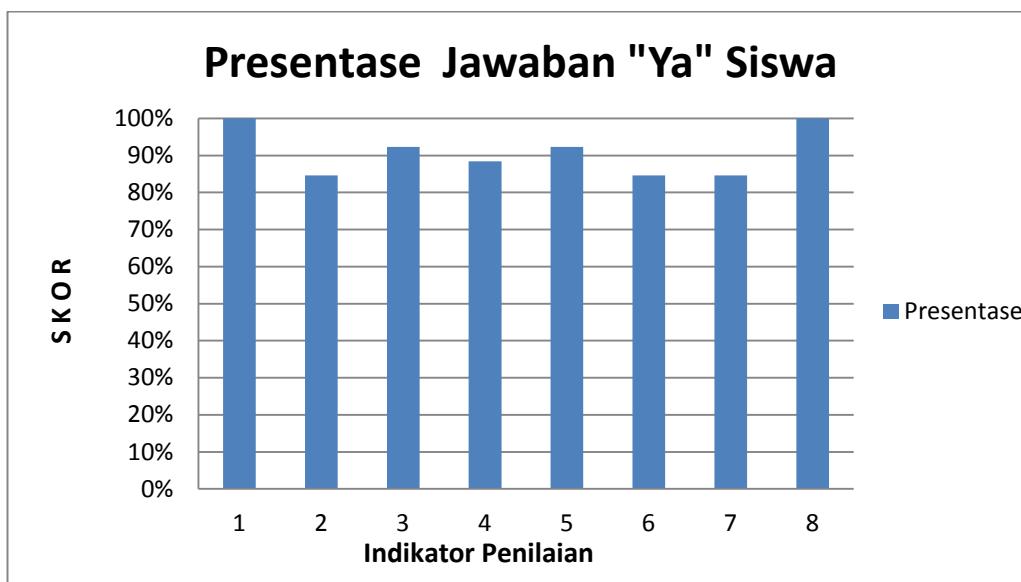
Tahap implementasi dilaksanakan pada 26 siswa tanggal 7 Mei 2014 di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret yang beralamat di Kedaton, Pleret, Pleret, Bantul pada jam ke-7 dan ke-8 (jam 12.10 WIB-13.30). Angket untuk siswa terdiri dari 8 pertanyaan yang bersifat tertutup. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran 6. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 26 siswa XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret.

Tabel 24. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Percentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Penambah pemahaman siswa	26	-	26	100%
2.	Penggunaan media menjadikan mandiri dalam belajar	22	4	26	84,62%
3.	Keterbacaan teks dalam media	24	2	26	92,31%
4.	Penggunaan bahasa dalam media	23	3	26	88,46%
5.	Tingkat kesulitan soal dalam media	24	2	26	92,31%
6.	Mudah digunakan	22	4	26	84,62%
7.	Penggunaan gambar yang disajikan relevan dan menarik	22	4	26	84,62%
8.	Pengemasan media secara menarik	26	-	26	100%

Sumber : Data Primer yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase  $\geq 65\%$ . Berikut disajikan persentase jawaban siswa setiap pertanyaan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 10 . Diagram Batang Persentase Jawaban “Ya” Siswa

#### D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Produk media pembelajaran catur akuntansi yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar saja. Selain itu, kualitas fisik dan materi produk belum sempurna sehingga membutuhkan berbagai penyempurnaan.
2. Produk media pembelajaran akuntansi hanya bisa digunakan bagi yang bisa main catur saja.
3. Banyaknya materi dan soal teori yang diberikan tergantung pada lamanya permainan catur sehingga pengetahuan dan soal teori yang diberikan berbeda satu dengan yang lain.
4. Banyaknya soal praktik yang kerjakan tergantung pada banyaknya bidak catur yang termakan oleh lawan sehingga tingkat pemahaman siswa satu dengan yang lain berbeda.

5. Penentuan standar kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek materi, evaluasi, bahasa, pembelajaran, tampilan visual, dan rekayasa media. Pernyataan kelayakan media pembelajaran catur akuntansi sebatas dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 Praktisi pembelajaran (guru SMA kelas XI IPS).
6. Produk media pembelajaran catur akuntansi hanya digunakan di SMA Negeri 1 Pleret.
7. Uji coba implementasi media hanya pada 1 sekolah yaitu SMA Negeri 1 Pleret kelas XI IPS 2 sebanyak 26 siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan Catur Akuntansi pada materi menyusun laporan keuangan perusahaan pada perusahaan jasa menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), dan menghasilkan produk akhir.
2. Kelayakan catur akuntansi pada materi menyusun laporan keuangan pada perusahaan jasa berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,43. Berdasarkan penilaian ini, media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi SMA kelas XI IPS.
3. Kelayakan catur akuntansi pada materi menyusun laporan keuangan pada perusahaan jasa berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 3,55. Berdasarkan penilaian ini, media layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi SMA kelas XI IPS.
4. Kelayakan catur akuntansi pada materi menyusun laporan keuangan pada perusahaan jasa berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran/guru keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata

- 4,13. Berdasarkan penilaian ini, media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi SMA kelas XI IPS.
5. Uji coba dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret. Hasil uji coba menunjukan “Respon Positif” karena semua indikator mendapatkan persentase  $\geq 65\%$ . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat siswa teks dalam media catur akuntansi terbaca dengan baik, tingkat kesulitan soal sesuai, bahasa yang digunakan mudah dimengerti, gambarnya relevan. Selain itu, media pembelajaran catur akuntansi dapat menambah pemahaman mengenai Akuntansi, menjadikan mandiri dalam belajar, mudah digunakan, dan pengemasannya menarik.

## B. Saran

1. Sesuai dengan komentar dari ahli, media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas yaitu kompetensi dasar yang lain dengan waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga cakupan materi akan lebih luas. Waktu penelitian yang lebih lama mendukung maksimalnya pembuatan desain serta revisi media yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas.
2. Bentuk latihan soal yang disajikan dalam media perlu dikembangkan dan diperluas cakupan materinya.

3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian pengembangan lebih lanjut untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan produk.
4. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anonim. (2009). *Bidak-Bidak Catur*. Diambil dari: <http://noretz-area.blogspot.com/2009/12/ketentuan-permainan-catur.html>, pada 5 Maret 2014 pukul 14.08 WIB.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Akuntansi SMA/MA*. Diambil dari: <https://ilubis.files.wordpress.com/2008/06/standar-kompetensi-akuntansi-sma.pdf?&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id>, pada 5 Maret 2014 pukul 13.04 WIB.
- Depdiknas. (2006). Permendiknas No 23 tahun 2006. Diambil dari: <http://permendiknas.go.id>, pada 4 Maret 2014 pukul 15.12 WIB.
- Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hanay Dian Yossi. (2013). Penerapan Algoritma Runut Balik (*Backtracking*) Dalam *N-Queen Problem* Permainan Catur. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- I Wayan Satyasa. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Makalah. Disajikan dalam pelatihan.
- Kardiman, dkk. (2009). *Prinsip-Prinsip Akuntansi 1. SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana & Admad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo

- Neumann, John Von and Oskar Morgrnster. (2013). *Teori Permainan*. Diambil dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Teori\\_permainan](http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_permainan), pada 6 Maret 2014 pukul 11.08 WIB.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diambil dari: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, pada 5 Maret 2014 pukul 14.32 WIB.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Suparman. (2009). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Al-Mas'udiyah Bandung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*. Diambil dari: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31096984.pdf//>, pada 6 Maret 2014 pukul 13.24 WIB.
- Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Syahida Norviana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kompetensi Dasar Membuat Dan Membukukan Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Udin S. Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undi Harun. (1985). *Seri Teori Bermain Catur*. Klaten: Intan Pariwara.
- Varhana. (2010). Menentukan Banyaknya Langkah Kuda Pada Papan Catur Berukuran  $m \times n$ . *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

## **LAMPIRAN 1**

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Silabus
2. Kisi-Kisi Angket Ahli Materi
3. Kisi-Kisi Angket Ahli Media
4. Kisi-Kisi Angket Praktisi Pembelajaran

## SILABUS

Nama Sekolah	: SMAN 1 PLERET
Mata Pelajaran	: EKONOMI/AKUNTANSI
Kelas/Program	: XI IPS
Semester	: 1
Alokasi Waktu	: 68 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Standar	Standar Proses (KBM)			Pendidikan Karakter	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Tatap Muka	Tugas Terstruktur	Tugas Mandiri Tidak Terstruktur			
1.	Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Akuntansi sebagai sistem informasi terdeskripsi</li> <li>Syarat-syarat kualitas sistem informasi teridentifikasi</li> <li>Kualitas informasi akuntansi</li> <li>Menguraikan syarat-syarat kualitas sistem informasi akuntansi</li> <li>Pemakai informasi akuntansi</li> <li>Pemakai informasi akuntansi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari referensi tentang akuntansi sebagai sistem informasi</li> <li>• Mengurakan syarat-syarat kualitas sistem informasi akuntansi</li> <li>• Mempelajari tentang pemakai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan lembar soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari dan Proses jawab tes tertulis</li> <li>• Tes lisan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Tanggung jawab Demokratis</li> <li>• Kemampuan Mandiri Gemar Membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keja keras tanggung jawab Demokratis</li> <li>Penilaian Tanggung jawab Demokratis</li> <li>Mandiri Gemar Membaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 x 45 menit</li> <li>Feryanto. 2010.</li> <li>Panduan Pendidik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agung, Feryanto. 2010.</li> <li>Panduan Pendidik</li> <li>SMA/MA Kelas X1. Jakarta : Intan</li> </ul>



		modal dan usaha teridentifikasi	transaksi				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Persamaan dasar akuntansi teridentifikasi</li> <li>Menghitung besarnya modal akhir.</li> <li>Menyusun laporan laba-rugi, laporan perubahan modal, dan neraca.</li> <li>Menyusun laporan arus kas metode langsung dan tidak langsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persamaan akuntansi</li> <li>Laporan Keuangan</li> <li>Mengkaji referensi penyusunan laporan keuangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi persamaan dasar akuntansi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi persamaan dasar akuntansi</li> </ul>		<p>Wahyu, Adj. 2007.</p> <p>Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XI.</p> <p>Jakarta : Erlangga.</p>
3.	Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aturan debit dan kredit teridentifikasi</li> <li>Menafsirkan definisi perusahaan jasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mekanisme debit dan kredit</li> <li>Definisi dan ciri-ciri perusahaan jasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi dokumen sumber dengan mengkaji sumber bahan</li> <li>Menjelaskan ciri-ciri perusahaan jasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan lembar kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cari soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun</li> <li>Portofolio</li> </ul>	<p>4 x 45 menit</p>

4.	Mencatat transaksi/doku men ke dalam jurnal umum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis bukti transaksi keuangan/bukt i pencatatan</li> <li>• Fungsi jurnal teridentifikasi</li> <li>• Bentuk jurnal</li> <li>• Menjurnal transaksi keuangan</li> <li>• Langkah-langkah dalam membuat jurnal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi keuangan</li> <li>• Pengertian dan fungsi jurnal</li> <li>• Mengkaji referensi tentang pengertian dan fungsi jurnal</li> <li>• Menunjukkan bentuk jurnal yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membedakan antara bukti transaksi keuangan internal dan eksternal</li> <li>• Mengajar an lembar kerja</li> <li>• Mengerjakan soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penilaian Proses Mandiri</li> <li>• Tes tertulis Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kerja keras Cermat Mandiri</li> <li>8 x 45 menit</li> </ul>
5.	Melakukan posting dari jurnal ke buku besar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memindahbukukan (posting) jurnal ke buku besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji referensi untuk memindahbukukan (posting) jurnal ke buku besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan lembar kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilahan Proses Mandiri</li> <li>• Tes tertulis Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teliti Kerja keras Cermat Mandiri</li> <li>4 x 45 menit</li> </ul>

6.	Membuat ikhtisar siktus akuntansi perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun daftar sisa/heraca sisanya</li> <li>Menyusun jurnal penyesuaian</li> <li>Menyusun kertas kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Neraca Saldo</li> <li>Jurnal Penyesuaian</li> <li>Kertas Kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun neraca saldo berdasarkan buku besar apabila terjadi kesalahan dalam neraca saldo</li> <li>Mengoreksi referensi untuk membuat jurnal penyesuaian</li> <li>Mengkaji referensi untuk menyusun kertas kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyerjakan lembar kerja</li> <li>Menyusun soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan lembar kerja</li> <li>Mencari soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian Proses Tes tertulis Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur Kerja keras Cermat Demokratik Mandiri</li> </ul>	18x45 menit
7.	Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun laporan keuangan</li> <li>Menyusun laporan Keuangan</li> <li>Menyusun laporan keuangan jasa dengan mengkaji sumber bahan</li> <li>Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan tahap pelaporan transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan lembar kerja</li> <li>Mencari soal try out / UNAS yang berkaitan dengan KD untuk dikerjakan dan disusun sebagai portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penilaian Proses Tes tertulis Portofolio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur Kerja keras Cermat Demokratik Mandiri</li> </ul>	18x45 menit		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat jurnal penutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal Penutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji referensi untuk membuat jurnal penutup</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun neraca saldo setelah penutupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neraca Saldo setelah Penutupan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji referensi untuk menyusun neraca saldo setelah penutupan</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat jurnal pembalik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal Pembalik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji referensi untuk membuat jurnal pembalik</li> </ul>

Pleret, Juli 2013

Guru Mata Pelajaran

Dra. BUDIARTI  
NIP. 19660125 200501 2 004



Mengatahui,  
**Kepala Sekolah**

**Drs. H. SUMIYONO, M.Pd**

NIP. 19580420 198503 1 010

### **Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Butir</b>
<b>Aspek Materi</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan SK	1
2.	Kesesuaian materi dengan KD	1
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	1
5.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	1
6.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
7.	Kejelasan penyampaian materi	1
8.	Penyampaian materi secara sistematis	1
9.	Kemenarikan penyampaian materi	1
10.	Kelengkapan materi	1
11.	Aktualisasi materi	1
<b>Aspek Evaluasi</b>		
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1
13.	Kebenaran kunci jawaban	1
14.	Kejelasan perumusan soal	1
15.	Kebenaran konsep soal	1
16.	Variasi soal	1
17.	Tingkat kesulitan soal	1
<b>Aspek Bahasa</b>		
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	1
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	1
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	1
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	1
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	1
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	1
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	1

### **Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media oleh Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Butir</b>
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
1.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	1
2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa	1
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media	1
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	1
5.	Pengaturan jarak/spasi	1
6.	Keterbacaan teks dalam media	1
7.	Pengaturan tata letak	1
8.	Tampilan gambar yang disajikan	1
9.	Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media	1
10.	Komposisi warna dalam media	1
11.	Keserasian pemilihan warna	1
12.	Kemenarikan desain media pembelajaran	1
<b>Aspek Rekayasa Media</b>		
13.	Kreativitas dalam media pembelajaran	1
14.	Inovasi dalam media pembelajaran	1
15.	Keefektifan dan keefisienan penggunaan	1
16.	Kehandalan dalam pemakaian	1
17.	Mudah digunakan	1
18.	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	1
19.	Ketepatan memilih media dengan materi	1
20.	Dapat digunakan kembali	1

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi**

No	Aspek	Jumlah Butir
<b>Aspek Materi</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan SK	1
2.	Kesesuaian materi dengan SK	1
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	1
5.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	1
6.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
7.	Kejelasan penyampaian materi	1
8.	Penyampaian materi secara sistematis	1
9.	Kemenarikan penyampaian materi	1
10.	Kelengkapan materi	1
11.	Aktualisasi materi	1
<b>Aspek Evaluasi</b>		
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1
13.	Kebenaran kunci jawaban	1
14.	Kejelasan perumusan soal	1
15.	Kebenaran konsep soal	1
16.	Variasi soal	1
17.	Tingkat kesulitan soal	1
<b>Aspek Bahasa</b>		
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	1
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	1
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	1
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	1
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	1
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	1
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>		
25.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	1
26.	Gambar yang disajikan relevan dan menarik	1
27.	Kemenarikan desain media pembelajaran	1
<b>Aspek Rekayasa Media</b>		
28.	Kreativitas dalam media pembelajaran	1
29.	Inovasi dalam media pembelajaran	1
30.	Mudah digunakan	1
31.	Mudah dipelihara/dikelola	1
32.	Dapat digunakan kembali	1

## **LAMPIRAN 2**

### **VALIDASI AHLI MATERI**

1. Angket Validasi Ahli Materi
2. Surat Permohonan Validasi
3. Validasi Ahli Materi
4. Data Hasil Validasi Ahli Materi
5. Analisis Kelayakan

## **LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret  
Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Ahli Materi : Ibu Adeng Pustikaningsih, M. Si.

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA yang terdiri dari aspek materi, evaluasi, bahasa, dan pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (^) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

5 = Sangat Layak                                    2 = Kurang Layak

4 = Layak    1 = Sangat Kurang Layak

3 = Cukup

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi					
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran					
4.	Kesesuaian materi dengan indikator					
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan					
7.	Kejelasan penyampaian materi					
8.	Penyampaian materi secara sistematis					
9.	Kemenarikan penyampaianmateri					
10.	Kelengkapan materi					
11.	Aktualisasi materi					
<b>Aspek Evaluasi</b>						
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran					
13.	Kebenaran kunci jawaban					
14.	Kejelasan perumusan soal					
15.	Kebenaran konsep soal					
16.	Variasi soal					
17.	Tingkat kesulitan soal					
<b>Aspek Bahasa</b>						
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media					
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami					

20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media					
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media					
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri					
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan					
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa					

### B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kesahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

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

### C. Komentar/Saran

---



---



---



---



---



---



---

**D. Kesimpulan:**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 17 April 2014

Ahli Materi

Adeng Pustikaningsih, M. Si.  
NIP. 19720825 200912 2 001

**SURAT PERMOHONAN**

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi

Kepada Yth.

Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si.

di Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014**". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Nova Adyatma Kurniawan

NIM : 10403241028

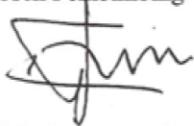
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Pleret untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu, kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan, kami mengucapkan terima kasih.

Sleman, 11 April 2014

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Abdullah Taman, M.Si, Ak.  
NIP 19630624 199001 1 001

Hormat saya,  
Pemohon



Nova Adyatma Kurniawan  
NIM 10403241028

## **LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret  
Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Ahli Materi : Ibu Adeng Pustikaningsih, M. Si.

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA yang terdiri dari aspek materi, evaluasi, bahasa, dan pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

5 = Sangat Layak

2 = Kurang Layak

4 = Layak

1 = Sangat Kurang Layak

3 = Cukup

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	✓				
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	✓				
7.	Kejelasan penyampaian materi		✓			
8.	Penyampaian materi secara sistematis		✓			
9.	Kemenarikan penyampaianmateri		✓			
10.	Kelengkapan materi		✓			
11.	Aktualisasi materi		✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>						
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓			
13.	Kebenaran kunci jawaban		✓			
14.	Kejelasan perumusan soal		✓			
15.	Kebenaran konsep soal		✓			
16.	Variasi soal	✓				
17.	Tingkat kesulitan soal		✓			
<b>Aspek Bahasa</b>						
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓			
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami		✓			

20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	✓		
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	✓		
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	✓		
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	✓		
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	✓		

### B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kesahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	Penulisan konsep $\geq$ Muntase	Memberikan sesuai dengan konsep $\geq$ yang ada dalam Muntase

### C. Komentar/Saran

Buat medianya menarik Biar semangat

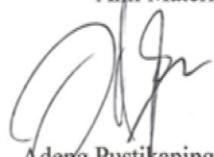
**D. Kesimpulan:**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 17 April 2014

Ahli Materi



Adeng Pustikaningsih, M. Si.  
NIP. 19720825 200912 2 001

### DATA HASIL VALIDASI AHLI MATERI

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Materi</b>			
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	5,00	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5,00	Sangat Layak
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	5,00	Sangat Layak
7.	Kejelasan penyampaian materi	4,00	Layak
8.	Penyampaian materi secara sistematis	4,00	Layak
9.	Kemenarikan penyampaianmateri	4,00	Layak
10.	Kelengkapan materi	4,00	Layak
11.	Aktualisasi materi	4,00	Layak
<b>Aspek Evaluasi</b>			
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
13.	Kebenaran kunci jawaban	4,00	Layak
14.	Kejelasan perumusan soal	4,00	Layak
15.	Kebenaran konsep soal	4,00	Layak
16.	Variasi soal	5,00	Sangat Layak
17.	Tingkat kesulitan soal	4,00	Layak
<b>Aspek Bahasa</b>			
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4,00	Layak
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	4,00	Layak
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	4,00	Layak
<b>Aspek Pembelajaran</b>			
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	5,00	Sangat Layak

22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	5,00	Sangat Layak
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	4,00	Layak
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00	Layak
<b>Nilai Total</b>		103,00	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		4,29	Sangat Layak

## ANALISIS PERHITUNGAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI MENURUT AHLI MATERI

### A. Kriteria Kualitas

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut Eko Putro Widyoko:

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > X_i + 1,80SBi$	A	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60SBi < X \leq X_i + 1,80SBi$	B	Layak
3	$M_i - 0,60SBi < X \leq X_i + 0,60SBi$	C	Cukup
2	$M_i - 1,80SBi < X \leq X_i - 0,60SBi$	D	Kurang Layak
1	$X \leq M_i - 1,80SBi$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| X                          | = jumlah skor yang diperoleh                       |
| Skor maksimal ideal        | = jumlah indikator x skor tertinggi                |
| Skor minimal ideal         | = jumlah indikator x skor terendah                 |
| $X_i$                      | = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal) |
| SBi (Simpangan Baku ideal) | = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal) |

2. Pengkonversian nilai kualitatif menjadi kuantitatif menurut Sugiyono:

Klasifikasi	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

### B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

1. Jumlah Indikator = 24
2. Skor maksimal ideal =  $(5 \times 24) = 120$
3. Skor minimal ideal =  $(1 \times 24) = 24$
4. Menentukan nilai rata-rata ideal =  $X_i = \frac{1}{2} (120 + 24)$   
 $= 72$
5. Menentukan Simpangan Baku Ideal

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Minimal Ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (120 - 24) = 16$$

6. Menentukan Rentang Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

a. Sangat Layak

$$X > X_i + 1,8 SBi$$

$$X > 72 + (1,8 \times 16)$$

$$X > 100,8$$

b. Layak

$$X > X_i + 0,6 SBi$$

$$X \leq X_i + 1,8 SBi$$

$$X > 72 + (0,6 \times 16)$$

$$X \leq 72 + (1,8 \times 16)$$

$$X > 81,6$$

$$X \leq 100,8$$

c. Cukup

$$X > X_i - 0,6 SBi$$

$$X \leq X_i + 0,6 SBi$$

$$X > 72 - (0,6 \times 16)$$

$$X \leq 72 + (0,6 \times 16)$$

$$X > 62,4$$

$$X \leq 81,6$$

d. Kurang Layak

$$X > X_i - 1,8 SBi$$

$$X \leq X_i - 0,6 SBi$$

$$X > 72 - (1,8 \times 16)$$

$$X \leq 72 - (0,6 \times 16)$$

$$X > 43,2$$

$$X \leq 62,4$$

e. Sangat Kurang Layak

$$X < X_i - 1,8 SBi$$

$$X < 72 - (1,8 \times 16)$$

$$X < 43,2$$

7. Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan diatas:

Rentang Skor	Nilai	Kategori
$105,2 < X$	A	Sangat Layak
$86,4 < X \leq 105,2$	B	Layak
$57,6 < X \leq 86,4$	C	Cukup
$28,8 < X \leq 57,6$	D	Kurang Layak
$X < 28,8$	E	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 103,00 sehingga termasuk pada kategori “Sangat Layak”.

8. Pengkonversian menjadi nilai rata-rata kuantitatif

$$\begin{aligned} &= \frac{\sum \text{skor penilaian}}{\sum \text{indikator}} \\ &= \frac{103}{24} = 4,29 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran akuntansi berada pada kategori “Sangat Layak”.

## **LAMPIRAN 3**

### **VALIDASI AHLI MEDIA**

1. Angket Validasi Ahli Media
2. Surat Permohonan Validasi
3. Validasi Ahli Media
4. Data Hasil Validasi Ahli Media
5. Analisis Kelayakan

## **LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret  
 Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Ahli Media : Bapak Mahendra Adhi Nugraha, M. Sc.

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI SMA yang terdiri dari aspek tampilan visual dan aspek rekayasa media.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (^) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

5 = Sangat Layak

2 = Kurang Layak

4 = Layak

1 = Sangat Kurang Layak

3 = Cukup

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
1.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					
2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa					
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media					
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					
5.	Pengaturan jarak/spasi					
6.	Keterbacaan teks dalam media					
7.	Pengaturan tata letak					
8.	Tampilan gambar yang disajikan					
9.	Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media					
10.	Komposisi warna dalam media					
11.	Keserasian pemilihan warna					
12.	Kemenarikan desain media pembelajaran					
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
13.	Kreativitas dalam media pembelajaran					
14.	Inovasi dalam media pembelajaran					
15.	Keefektifan penggunaan media					
16.	Kehandalan dalam pemakaian					
17.	Mudah digunakan					
18.	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah					
19.	Ketepatan memilih media dengan materi					
20.	Dapat digunakan kembali					

## B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kesahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

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

## C. Komentar/Saran

---



---



---



---

## D. Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 29 April 2014

Ahli Media

Mahendra Adhi N., M. Sc  
NIP. 19831120 200812 1 002

**SURAT PERMOHONAN**

Hal : Permohonan Validator Ahli Media

Kepada Yth.

Bapak Mahendra Adhi Nugraha, M.Sc.  
di Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014**". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Nova Adyatma Kurniawan

NIM : 10403241028

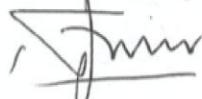
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Pleret untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu, kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan, kami mengucapkan terima kasih.

Sleman, 11 April 2014

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Abdullah Taiman, M.Si, Ak.  
NIP 19630624 199001 1 001

Hormat saya,  
Pemohon



Nova Adyatma Kurniawan  
NIM 10403241028

## **LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi  
 untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret  
 Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Ahli Media : Bapak Mahendra Adhi Nugraha, M. Sc.

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI SMA yang terdiri dari aspek tampilan visual dan aspek rekayasa media.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (^) pada kolom yang telah disediakan.

**Keterangan:**

5 = Sangat Layak

2 = Kurang Layak

4 = Layak

1 = Sangat Kurang Layak

3 = Cukup

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
1.	Penggunaan bahasa yang komunikatif		X			
2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa			X		
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media			X		
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan		X			
5.	Pengaturan jarak/spasi		X			
6.	Keterbacaan teks dalam media		X			
7.	Pengaturan tata letak			X		
8.	Tampilan gambar yang disajikan			X		
9.	Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media			X		
10.	Komposisi warna dalam media			X		
11.	Keserasian pemilihan warna		X			
12.	Kemenarikan desain media pembelajaran			X		
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
13.	Kreativitas dalam media pembelajaran		X			
14.	Inovasi dalam media pembelajaran		X			
15.	Kefektifan penggunaan media			X		
16.	Kehandalan dalam pemakaian			X		
17.	Mudah digunakan			X		
18.	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah		X			
19.	Ketepatan memilih media dengan materi			X		
20.	Dapat digunakan kembali	X				

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kesahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

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

### C. Komentar/Saran

---



---



---



---

### D. Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 29 April 2014

Ahli Media



Mahendra Adhi N., M. Sc  
NIP. 19831120 200812 1 002

### **DATA HASIL VALIDASI AHLI MEDIA**

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Tampilan Visual</b>			
1.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4,00	Layak
2.	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa	3,00	Cukup
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam media	3,00	Cukup
4.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,00	Layak
5.	Pengaturan jarak/spasi	4,00	Layak
6.	Keterbacaan teks dalam media	4,00	Layak
7.	Pengaturan tata letak	3,00	Cukup
8.	Tampilan gambar yang disajikan	3,00	Cukup
9.	Keseimbangan proporsi gambar dengan ukuran media	3,00	Cukup
10.	Komposisi warna dalam media	3,00	Cukup
11.	Keserasian pemilihan warna	4,00	Layak
12.	Kemenarikan desain media pembelajaran	3,00	Layak
<b>Aspek Rekayasa Media</b>			
13.	Kreativitas dalam media pembelajaran	4,00	Layak
14.	Inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Cukup
15.	Keefektifan penggunaan	3,00	Cukup
16.	Kehandalan dalam pemakaian	3,00	Cukup
17.	Mudah digunakan	3,00	Cukup
18.	Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah	4,00	Layak
19.	Ketepatan memilih media dengan materi	4,00	Layak
20.	Dapat digunakan kembali	5,00	Sangat Layak
<b>Nilai Total</b>		71,00	Layak
<b>Rata-rata</b>		3,55	Layak

## ANALISIS PERHITUNGAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI MENURUT AHLI MEDIA

### A. Kriteria Kualitas

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut Eko Putro Widyoko:

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > X_i + 1,80Sbi$	A	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60Sbi < X \leq X_i + 1,80Sbi$	B	Layak
3	$M_i - 0,60Sbi < X \leq X_i + 0,60Sbi$	C	Cukup
2	$M_i - 1,80Sbi < X \leq X_i - 0,60Sbi$	D	Kurang Layak
1	$X \leq M_i - 1,80Sbi$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X	= jumlah skor yang diperoleh
Skor maksimal ideal	= jumlah indikator x skor tertinggi
Skor minimal ideal	= jumlah indikator x skor terendah
$X_i$	= $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)
SBi (Simpangan Baku ideal)	= $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

2. Pengkonversian nilai kualitatif menjadi kuantitatif menurut Sugiyono:

Klasifikasi	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

### B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

1. Jumlah Indikator = 20
2. Skor maksimal ideal =  $(5 \times 20) = 100$
3. Skor minimal ideal =  $(1 \times 20) = 20$
4. Menentukan nilai rata-rata ideal =  $X_i = \frac{1}{2} (100 + 20)$   
= 60
5. Menentukan Simpangan Baku Ideal  
 $SBi = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Minimal Ideal})$

$$= \frac{1}{6} (100 - 20) = 13,33$$

6. Menentukan Rentang Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

a. Sangat Layak

$$X > X_i + 1,8 SB_i$$

$$X > 60 + (1,8 \times 13,33)$$

$$X > 84$$

b. Layak

$$X > X_i + 0,6 SB_i$$

$$X \leq X_i + 1,8 SB_i$$

$$X > 60 + (0,6 \times 13,33)$$

$$X \leq 60 + (1,8 \times 13,33)$$

$$X > 68$$

$$X \leq 84$$

c. Cukup

$$X > X_i - 0,6 SB_i$$

$$X \leq X_i + 0,6 SB_i$$

$$X > 60 - (0,6 \times 13,33)$$

$$X \leq 60 + (0,6 \times 13,33)$$

$$X > 52$$

$$X \leq 68$$

d. Kurang Layak

$$X > X_i - 1,8 SB_i$$

$$X \leq X_i - 0,6 SB_i$$

$$X > 60 - (1,8 \times 13,33)$$

$$X \leq 60 - (0,6 \times 13,33)$$

$$X > 36$$

$$X \leq 52$$

e. Sangat Kurang Layak

$$X < X_i - 1,8 SB_i$$

$$X < 60 - (1,8 \times 13,33)$$

$$X < 36$$

7. Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan diatas:

Rentang Skor	Nilai	Kategori
$105,2 < X$	A	Sangat Layak
$86,4 < X \leq 105,2$	B	Layak
$57,6 < X \leq 86,4$	C	Cukup
$28,8 < X \leq 57,6$	D	Kurang Layak
$X < 28,8$	E	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 71,00 sehingga termasuk pada kategori “Layak”.

8. Pengkonversian menjadi nilai rata-rata kuantitatif

$$= \frac{\sum \text{skor penilaian}}{\sum \text{indikator}}$$

$$= \frac{71}{20} = 3,55$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran akuntansi berada pada kategori “Layak”.

## **LAMPIRAN 4**

### **VALIDASI PRAKTISI**

### **PEMBELAJARAN/GURU**

1. Angket Validasi Guru
2. Surat Permohonan Validasi
3. Validasi Guru
4. Data Hasil Validasi Guru
5. Analisis Kelayakan

**LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN**  
**AKUNTANSI (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Guru : Dra. Budiarti

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru Akuntansi SMA terhadap kelayakan produk media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI SMA yang terdiri dari aspek materi, evaluasi, bahasa, dan pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan SK					
2.	Kesesuaian materi dengan KD					
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran					
4.	Kesesuaian materi dengan indikator					
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan					
7.	Kejelasan penyampaian materi					
8.	Penyampaian materi secara sistematis					
9.	Kemenarikan penyampaianmateri					
10.	Kelengkapan materi					
11.	Aktualisasi materi					

<b>Aspek Evaluasi</b>						
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran					
13.	Kebenaran kunci jawaban					
14.	Kejelasan perumusan soal					
15.	Kebenaran konsep soal					
16.	Variasi soal					
17.	Tingkat kesulitan soal					
<b>Aspek Bahasa</b>						
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media					
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami					
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media					
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media					
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri					
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan					
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa					
<b>Aspek Tampilan Visual</b>						
25.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan					
26.	Gambar yang disajikan relevan dan menarik					
27.	Kemenarikan desain media pembelajaran					
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
28.	Kreativitas dalam media pembelajaran					
29	Inovasi dalam media pembelajaran					
30.	Mudah digunakan					
31.	Mudah dipelihara/dikelola					
32.	Dapat digunakan kembali					

**B. Kebenaran Materi**

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kesahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

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

**C. Komentar/Saran**

---

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan:**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 3 Mei 2014

Guru Akuntansi

Dra. Budiarti  
NIP. 19660125200501 2 004

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi

Kepada Yth.

Ibu Dra. Budiarti  
di Bantul

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014**". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Nova Adyatma Kuniawan

NIM : 10403241028

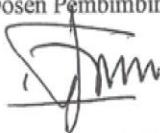
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Pleret untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu, kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan, kami mengucapkan terima kasih.

Sleman, 11 April 2014

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Abdullah Taman, M.Si, Ak.  
NIP 19630624 199001 1 001

Hormat saya,  
Pemohon



Nova Adyatma Kurniawan  
NIM 10403241028

**LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTIKI PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret  
Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Guru : Dra. Budiarti

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru Akuntansi SMA terhadap kelayakan produk media pembelajaran Catur Akuntansi untuk siswa kelas XI SMA yang terdiri dari aspek materi, evaluasi, bahasa, dan pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya mengucapkan terima kasih.

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan SK	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan KD	✓				
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan		✓			
7.	Kejelasan penyampaian materi		✓			
8.	Penyampaian materi secara sistematis		✓			
9.	Kemenarikan penyampaianmateri		✓			
10.	Kelengkapan materi		✓			
11.	Aktualisasi materi		✓			

<b>Aspek Evaluasi</b>					
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓		
13.	Kebenaran kunci jawaban		✓		
14.	Kejelasan perumusan soal		✓		
15.	Kebenaran konsep soal		✓		
16.	Variasi soal		✓		
17.	Tingkat kesulitan soal		✓		
<b>Aspek Bahasa</b>					
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media		✓		
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami		✓		
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media		✓		
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media		✓		
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri		✓		
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan		✓		
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa		✓		
<b>Aspek Tampilan Visual</b>					
25.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan		✓		
26.	Gambar yang disajikan relevan dan menarik		✓		
27.	Kemenarikan desain media pembelajaran		✓		
<b>Aspek Rekayasa Media</b>					
28.	Kreativitas dalam media pembelajaran		✓		
29.	Inovasi dalam media pembelajaran		✓		
30.	Mudah digunakan		✓		
31.	Mudah dipelihara/dikelola		✓		
32.	Dapat digunakan kembali		✓		

### B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kesahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
		<p>Alangkah baiknya, apabila variasi soal bisa ditambah, sehingga siswa benar-benar menguasai materi akuntansi perusahaan jasa.</p>

### C. Komentar/Saran

Media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa sangat menarik, siswa menjadi aktif terutama pada kelompok yang ditemukan kurang cerdas dalam bermain catur. Sehingga banyak mengajukan soal-soal yang ada di media pembelajaran tersebut.

---



---

**D. Kesimpulan:**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 3 Mei 2014

Guru Akuntansi



Dra. Budiarti

NIP. 19660125200501 2 004

### DATA HASIL VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Materi</b>			
1.	Kesesuaian materi dengan SK	5,00	Sangat Layak
2.	Kesesuaian materi dengan KD	5,00	Sangat Layak
3.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
4.	Kesesuaian materi dengan indikator	4,00	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
6.	Kebenaran aspek materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00	Layak
7.	Kejelasan penyampaian materi	4,00	Layak
8.	Penyampaian materi secara sistematis	4,00	Layak
9.	Kemenarikan penyampaian materi	4,00	Layak
10.	Kelengkapan materi	4,00	Layak
11.	Aktualisasi materi	4,00	Layak
<b>Aspek Evaluasi</b>			
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4,00	Layak
13.	Kebenaran kunci jawaban	5,00	Sangat Layak
14.	Kejelasan perumusan soal	4,00	Layak
15.	Kebenaran konsep soal	4,00	Layak
16.	Variasi soal	4,00	Layak
17.	Tingkat kesulitan soal	4,00	Layak
<b>Aspek Bahasa</b>			
18.	Ketepatan penggunaan istilah dalam media	4,00	Layak
19.	Bahasa soal tersedia yang mudah dipahami	5,00	Sangat Layak
20.	Kejelasan uraian soal yang tersedia dalam media	4,00	Layak

<b>Aspek Pembelajaran</b>			
21.	Tingkat interaksi siswa dengan media	4,00	Layak
22.	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa belajar secara mandiri	4,00	Layak
23.	Kemampuan media pembelajaran menambah pengetahuan	4,00	Layak
24.	Kemampuan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa	4,00	Layak
<b>Aspek Tampilan Visual</b>			
25.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4,00	Layak
26.	Gambar yang disajikan relevan dan menarik	4,00	Layak
27.	Kemenarikan desain media pembelajaran	4,00	Layak
<b>Aspek Rekayasa Media</b>			
28.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak
29.	Inovasi dalam media pembelajaran	4,00	Layak
30.	Mudah digunakan	4,00	Layak
31.	Mudah dipelihara/dikelola	4,00	Layak
32.	Dapat digunakan kembali	4,00	Layak
<b>Jumlah</b>		132,00	Sangat Layak
<b>Rata-rata Skor</b>		4,13	Sangat Layak

**ANALISIS PERHITUNGAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN  
CATUR AKUNTANSI MENURUT PRAKTIKI PEMBELAJARAN/GURU**

**A. Kriteria Kualitas**

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel penilaian menurut Eko Putro Widyoko:

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > X_i + 1,80Sbi$	A	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60Sbi < X \leq X_i + 1,80Sbi$	B	Layak
3	$M_i - 0,60Sbi < X \leq X_i + 0,60Sbi$	C	Cukup
2	$M_i - 1,80Sbi < X \leq X_i - 0,60Sbi$	D	Kurang Layak
1	$X \leq M_i - 1,80Sbi$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X	= jumlah skor yang diperoleh
Skor maksimal ideal	= jumlah indikator x skor tertinggi
Skor minimal ideal	= jumlah indikator x skor terendah
$X_i$	= $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)
SBi (Simpangan Baku ideal)	= $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

2. Pengkonversian nilai kualitatif menjadi kuantitatif menurut Sugiyono:

Klasifikasi	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

**B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi**

1. Jumlah Indikator = 32
2. Skor maksimal ideal =  $(5 \times 32) = 160$
3. Skor minimal ideal =  $(1 \times 32) = 32$
4. Menentukan nilai rata-rata ideal =  $X_i = \frac{1}{2} (160 + 32)$   
= 86

5. Menentukan Simpangan Baku Ideal

$$\begin{aligned} SBi &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Minimal Ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (160 - 32) = 21,33 \end{aligned}$$

6. Menentukan Rentang Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

a. Sangat Layak

$$X > X_i + 1,8 SBi$$

$$X > 86 + (1,8 \times 21,33)$$

$$X > 124,4$$

b. Layak

$$X > X_i + 0,6 SBi$$

$$X \leq X_i + 1,8 SBi$$

$$X > 86 + (0,6 \times 21,33)$$

$$X \leq 86 + (1,8 \times 21,33)$$

$$X > 98,8$$

$$X \leq 124,4$$

c. Cukup

$$X > X_i - 0,6 SBi$$

$$X \leq X_i + 0,6 SBi$$

$$X > 86 - (0,6 \times 21,33)$$

$$X \leq 86 + (0,6 \times 21,33)$$

$$X > 73,2$$

$$X \leq 98,8$$

d. Kurang Layak

$$X > X_i - 1,8 SBi$$

$$X \leq X_i - 0,6 SBi$$

$$X > 86 - (1,8 \times 21,33)$$

$$X \leq 86 - (0,6 \times 21,33)$$

$$X > 47,6$$

$$X \leq 73,2$$

e. Sangat Kurang Layak

$$X < X_i - 1,8 SBi$$

$$X < 86 - (1,8 \times 21,33)$$

$$X < 47,6$$

7. Kualitas Media Pembelajaran Catur Akuntansi

Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan diatas:

Rentang Skor	Nilai	Kategori
$105,2 < X$	A	Sangat Layak
$86,4 < X \leq 105,2$	B	Layak
$57,6 < X \leq 86,4$	C	Cukup
$28,8 < X \leq 57,6$	D	Kurang Layak
$X < 28,8$	E	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 132,00 sehingga termasuk pada kategori “Layak”.

8. Pengkonversian menjadi nilai rata-rata kuantitatif

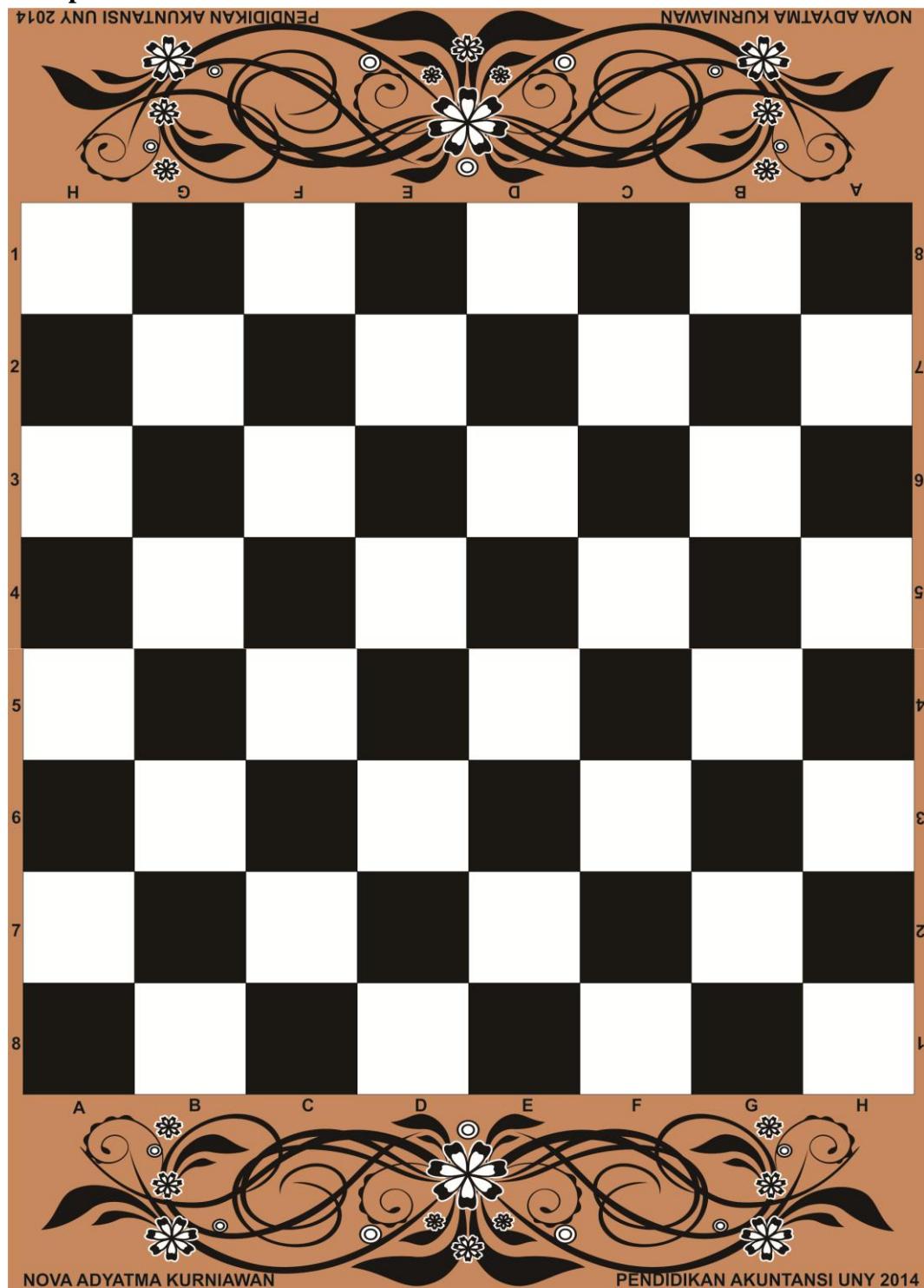
$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sum \text{skor penilaian}}{\sum \text{indikator}} \\
 &= \frac{132}{32} = 4,13
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran akuntansi berada pada kategori “Sangat Layak”.

## **LAMPIRAN 5**

### **MEDIA CATUR AKUNTANSI**

1. Papan Permainan Catur Akuntansi
2. Kartu Hijau
3. Kartu Kuning
4. Kartu Merah
5. Peraturan Permainan
6. Petunjuk Permainan

**A. Papan Catur Akuntansi**

### B. Kartu Hijau

Menurut AAA (*American Accounting Association*) Akuntansi adalah proses pengidentifikasi, pengukuran, dan penyampaian informasi Ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut

Jenis perusahaan dalam akuntansi antara lain perusahaan jasa, perusahaan dagang, perusahaan manufaktur

Persamaan dasar Akuntansi  
adalah

$$\text{Harta} = \text{Utang} + \text{Ekuitas}$$

Penggolongan akun dalam akuntansi yaitu akun riil (akun neraca) dan akun akun nominal (akun laba rugi)

Harta/aset adalah sumber daya yang dikuasai oleh perusahaan sebagai akibat dari masa lalu dan dari mana manfaat ekonomi dimasa depan diharapkan akan diperoleh perusahaan

Harta lancar adalah sumber daya yang dapat dikonversi menjadi uang tunai atau dijual dalam kurun waktu 1 periode

Kas adalah alat pembayaran yang siap dan bebas dipergunakan untuk membiayai kegiatan umum perusahaan

Piutang usaha adalah tagihan yang didukung oleh bukti usaha biasa biasa seperti faktur atau bukti bahwa perusahaan telah menjual jasa ke pihak yang berhutang (debitur)

Perlengkapan adalah aset yang dibeli dan dikonsumsi untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan yang manfaatnya kurang dari 1 periode

Beban dibayar dimuka adalah biaya yang telah terjadi, yang akan digunakan untuk aktivitas perusahaan yang akan datang

Harta tetap adalah sumber daya yang memberi manfaat untuk waktu lebih dari 1 periode

Tanah adalah aset yang tidak dapat disusutkan dan digunakan untuk kegiatan bisnis perusahaan bukan dimaksudkan untuk diperdagangkan

Tolong ambil kartu yang berwarna kuning!

Bangunan adalah aset yang disusutkan dan digunakan untuk kegiatan bisnis perusahaan

Peralatan adalah aset yang dikonsumsi dan digunakan untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan yang manfaatnya lebih dari 1 periode

Segera ambil kartu kuning!

Kendaraan adalah aset yang disusutkan dan digunakan untuk transportasi dalam menjalankan usaha

Utang adalah kewajiban yang harus dilunasi oleh perusahaan kepada pihak ketiga sebagai akibat adanya transaksi masa lalu

Utang usaha adalah utang jangka pendek yang tidak disertai perjanjian tertulis dan ditimbul karena pembelian kredit

Utang wesel adalah utang yang berbentuk bukti tulis formal, yang isinya kesanggupan untuk membayar pada tanggal tertentu

Ayo ambil kartu kuning lagi!

Pendapatan diterima dimuka adalah penerimaan dimuka dari pelanggan untuk penyediaan jasa kepada pelanggan tersebut di masa yang akan datang untuk 1 periode atau lebih

Silahkan ambil kartu kuning ya!

Utang obligasi adalah utang dengan menerbitkan surat obligasi yang jatuh temponya lebih dari 1 periode

Utang hipotek adalah utang dengan jaminan aset tetap yang jatuh temponya lebih dari 1 periode

Ekuitas adalah kewajiban perusahaan kepada pemilik atau hak pemilik atas perusahaan

Modal pemilik adalah suatu hak yang tersisa atas aktiva suatu lembaga ( entity ) setelah dikurangi kewajibannya

Prive pemilik adalah pengambilan aset perusahaan oleh pemilik dan digunakan untuk kepentingan pribadi pemilik

Beban adalah pengorbanan yang dikeluarkan perusahaan untuk memperoleh pendapatan

Beban utilitas adalah pengeluaran perusahaan untuk listrik, air, telepon, dan sejenisnya

Beban iklan adalah pengeluaran perusahaan untuk mempromosikan usahanya

Beban sewa adalah pengeluaran perusahaan untuk menyewa tempat/alat yang dapat membantu operasional perusahaan

Beban asuransi adalah pengeluaran perusahaan untuk menjamin/melindungi perusahaan dari kejadian yang tidak diinginkan

Beban penyusutan adalah pengakuan biaya atas penurunan nilai aset tetap yang disusutkan

Kerugian penjualan aset tetap adalah pengakuan rugi atas penjualan aset tetap dimana harga jual lebih rendah dari nilai buku aset tersebut

Pendapatan adalah hasil yang diperoleh perusahaan dalam kegiatan pemberian jasa kepada pihak luar perusahaan

Pendapatan usaha adalah pendapatan yang berasal dari kegiatan bisnis utama oleh perusahaan

Pendapatan lain-lain adalah pendapatan yang bukan berasal dari kegiatan utama perusahaan

Keuntungan penjualan aset tetap adalah pengakuan laba atas penjualan aset tetap dimana harga jual lebih tinggi dari nilai buku aset tersebut

Jurnal akuntansi dalam perusahaan jasa itu ada tiga yaitu: jurnal umum, jurnal penyesuaian dan jurnal penutup

Jurnal umum adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat setiap transaksi dalam perusahaan secara terperinci

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo rekening-rekening ke saldo yang sebenarnya sampai dengan periode akuntansi

Silahkan ambil kartu kuning ya!

Ambil kartu kuning lagi ya!

Jurnal penutup adalah ayat jurnal yang dibuat pada akhir periode akuntansi untuk menutup rekening-rekening nominal/segmentara

Pada umumnya laporan keuangan terdiri dari:

- a. Neraca
- b. Laporan Laba Rugi
- c. Laporan Perubahan Ekuitas
- d. Laporan Arus Kas
- e. Catatan atas Laporan Keuangan

Laporan Laba Rugi adalah aporan mengenai pendapatan, beban, dan laba atau rugi suatu perusahaan dalam suatu periode tertentu

Silahkan ambil kartu kuning ya!

Laporan Perubahan Ekuitas adalah laporan yang menyajikan perubahan modal karena penambahan dan pengurangan dari laba/rugi dan transaksi pemilik

Ayo ambil kartu kuning lagi!

Neraca adalah laporan yang menggambarkan posisi keuangan dari suatu perusahaan yang meliputi aktiva, kewajiban dan ekuitas pada suatu saat tertentu

Silahkan ambil kartu kuning!

Segera ambil ambil kartu kuning lagi ya!

Laporan Arus Kas adalah laporan yang menggambarkan penerimaan dan pengeluaran kas selama satu periode tertentu

Catatan atas Laporan Keuangan berisi ringkasan kebijakan akuntansi penting dan informasi penjelasan lain yang mempengaruhi posisi keuangan dari hasil keuangan perusahaan

**C. Kartu Kuning**

Mengapa akun tanah tidak ada penyusutannya?

Sebutkan 2 perbedaan antara perlengkapan dengan peralatan!

Sebutkan perbedaan antara utang usaha dengan utang wesel!

Sebutkan 2 perbedaan antara beban dibayar dimuka dengan pendapatan diterima dimuka!

Mengapa jurnal penyesuaian diperlukan?

Sebutkan 3 transaksi yang perlu disesuaikan dalam jurnal penyesuaian!

Sebutkan 5 akun yang ada di laporan laba rugi!

Sebutkan 3 akun yang ada laporan perubahan modal!

Sebutkan 10 akun yang ada neraca!

Pada “Laporan Laba Rugi” dan “Laporan Perubahan Ekuitas” terdapat kalimat “Untuk periode yang berakhir pada tanggal ...” sedangkan pada “Neraca” kalimatnya “Per tanggal...”, Mengapa demikian?

## D. Kartu Merah

### 1. Pion (Jurnal Umum)

- ✓ Pada tanggal 1 Maret 2014 Nyonya Budi menyetorkan uang pada Bengkel "LANCAR JAYA" senilai Rp 50.000.000,00 dan kendaraan senilai Rp 65.000.000,00 sebagai modal awal perusahaan
- ✓ Pada tanggal 2 Maret 2014 perusahaan membeli perlengkapan senilai Rp 2.000.000,00
- ✓ Pada tanggal 3 Maret 2014 membayar sewa kantor untuk 2 tahun senilai Rp 6.000.000,00 dicatat sebagai harta untuk 2 tahun senilai Rp 6.000.000,00 dicatat sebagai harta

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 4 Maret 2014 perusahaan meminjam uang dibank senilai Rp 75.000.000,00
- ✓ Pada tanggal 5 Maret 2014 perusahaan membeli peralatan senilai Rp 45.000.000,00 dibayar Rp 30.000.000,00 dan sisanya dibayar minggu depan
- ✓ Pada tanggal 12 Maret 2014 membayar sisa pembelian peralatan minggu lalu

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 7 Maret 2014 membayar asuransi untuk 1 tahun senilai Rp 4.500.000,00 dicatat sebagai beban
- ✓ Pada tanggal 8 Maret 2014 menerima jasa servis dari pelanggan Rp 2.000.000,00
- ✓ Pada tanggal 9 Maret 2014 membeli perlengkapan seharga Rp 1.000.000,00 secara kredit

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 10 Maret 2014 membayar iklan sebanyak 15 kali senilai Rp 1.500.000,00 dicatat sebagai beban
- ✓ Pada tanggal 12 Maret 2014 menerima jasa servis dari pelanggan Rp 2.500.000,00 yang dibayar minggu depan
- ✓ Pada tanggal 19 Maret 2014 menerima pembayaran atas penyelesaian servis minggu lalu

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 14 Maret 2014 membeli kendaraan senilai Rp 50.000.000,00 dengan syarat 2/10, n/30
- ✓ Pada tanggal 16 Maret 2014 membayar cicilan kepada bank sebesar Rp 1.500.000,00
- ✓ Pada tanggal 17 Maret 2014 membeli perlengkapan senilai Rp 2.000.000,00 dengan cek

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 18 Maret 2014 membayar iklan untuk satu tahun senilai Rp 4.000.000,00 dicatat sebagai harta
- ✓ Pada tanggal 20 Maret 2014 membayar listrik sebesar Rp 1.500.000,00
- ✓ Pada tanggal 22 Maret 2014 pemilik mengambil uang perusahaan untuk wisata pribadi senilai Rp 2.000.000,00

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 23 Maret 2014 membayar telepon dan PAM sebesar Rp 1.000.000,00
- ✓ Pada tanggal 24 Maret 2014 membeli perlengkapan senilai Rp 1.250.000,00 dengan syarat 2/10, n/30
- ✓ Pada tanggal 26 Maret 2014 menerima pembayaran atas penyelesaian jasa servis minggu lalu senilai Rp2.500.000,00

Buatlah jurnal umum!

- ✓ Pada tanggal 27 Maret 2014 Ibu Budi mengambil uang perusahaan untuk kepentingan pribadi sebesar Rp 500.000,00
- ✓ Pada tanggal 29 Maret 2014 membayar gaji karyawan sebesar Rp 5.000.000,00
- ✓ Pada tanggal 31 Maret 2014 menerima jasa servis senilai Rp 2.500.000,00

Buatlah jurnal umum!

## 2. Kuda (Buku Besar)

Daftar neraca saldo Fotocopy “ SARANA GRAHA” pada tanggal 1 Januari 2014.

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	Rp 15.500.000,00	
Perlengkapan	Rp 4.000.000,00	
Sewa dibayar di muka	Rp 3.000.000,00	
Peralatan	Rp 50.000.000,00	
Akum. Penyusutan Peralatan	(Rp 5.000.000,00)	
Utang Usaha		Rp 10.000.000,00
Modal Rudi		Rp 50.000.000,00
Pendapatan Jasa		Rp 17.500.000,00
Beban Gaji	Rp 4.000.000,00	
Beban Sewa	Rp 3.600.000,00	
Beban Iklan	Rp 2.400.000,00	
	Rp 77.500.000,00	Rp 77.500.000,00

Transaksi yang terjadi selama bulan Januari 2014:

- Tanggal 3 Januari 2014 perusahaan membeli perlengkapan senilai Rp 1.500.000,00  
 Tanggal 7 Januari 2014 perusahaan meminjam uang kepada bank sebesar Rp30.000.000,00  
 Tanggal 13 Januari 2014 perusahaan membayar air, telepon dan listrik senilai Rp750.000,00  
 Tanggal 20 Januari 2014 pemilik mengambil uang senilai Rp 1.000.000,00 untuk kepentingan pribadi  
 Tanggal 26 Januari 2014 membayar gaji karyawan senilai Rp 2.500.000,00

Dari data diatas, buatlah buku besar!

Daftar neraca saldo Bengkel “ KAMPUS MOTOR” pada tanggal 1 Desember 2013.

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	Rp 20.500.000,00	
Piutang usaha	Rp 2.000.000,00	
Perlengkapan	Rp 3.000.000,00	
Asuransi dibayar di muka	Rp 2.000.000,00	
Peralatan	Rp 35.000.000,00	
Akum. Penyusutan Peralatan	(Rp 5.000.000,00)	
Kendaraan	Rp 55.000.000,00	
Akum. Penyusutan Kendaraan	(Rp 10.000.000,00)	
Utang Bank		Rp 15.000.000,00
Modal Rudi		Rp 87.500.000,00
Prive Rudi	Rp 2.000.000,00	
Pendapatan Jasa		Rp 8.500.000,00
Beban Gaji	Rp 3.000.000,00	
Beban Sewa	Rp 2.000.000,00	
Beban Asuransi	Rp 1.500.000,00	
	Rp111.000.000,00	Rp 111.000.000,00

Transaksi yang terjadi selama bulan Desember 2013:

Tanggal 3 Desember 2013 membayar iklan untuk satu bulan senilai Rp 2.000.000,00

Tanggal 6 Desember 2013 menerima jasa servis dari pelanggan senilai Rp 2.000.000 baru dibayar 1.250.000,00 dan sisanya dibayar pada 2 minggu kemudian.

Tanggal 11 Desember 2013 membeli peralatan dari PT. Angkasa senilai Rp 20.000.000,00 baru dibayar Rp12.000.000,00.

Tanggal 20 Desember 2013 menerima pelunasan dari pelanggan atas servis 2 minggu lalu

Tanggal 29 Desember 2013 mengangsur kepada PT. Angkasa senilai 4.000.000,00

Dari data di atas, buatlah buku besar!

### 3. Gajah(Neraca Saldo)

1. Pada tanggal 1 Maret 2014 Bapak Ardi menyetorkan uang pada Laundry “AYODYA” senilai Rp 75.000.000,00 dan kendaraan senilai Rp 70.000.000,00 sebagai modal awal perusahaan
2. Pada tanggal 8 Maret 2014 membayar iklan sebanyak 15 kali senilai Rp 1.500.000,00 dicatat sebagai harta
3. Pada tanggal 10 Maret 2014 menerima jasa servis dari pelanggan Rp 2.000.000,00
4. Pada tanggal 27 Maret 2014 Bapak Ardi mengambil uang perusahaan untuk kepentingan pribadi sebesar Rp 500.000,00
5. Pada tanggal 29 Maret 2014 membayar gaji karyawan sebesar Rp 5.000.000,00

Buatlah neraca saldonya!

1. Pada tanggal 1 Januari 2014 Bapak Anto menyetorkan uang pada Salon “CANTIK SELALU” senilai Rp 60.000.000,00 dan kendaraan senilai Rp 75.000.000,00 sebagai modal awal perusahaan
2. Pada tanggal 2 Januari 2014 perusahaan membeli perlengkapan senilai Rp 2.500.000,00
3. Pada tanggal 3 Januari 2014 membayar sewa gedung untuk 2 tahun senilai Rp 4.500.000,00 dicatat sebagai beban
4. Pada tanggal 4 Januari 2014 meminjam uang di bank senilai Rp 50.000.000,00
5. Pada tanggal 5 Januari 2014 perusahaan membeli peralatan senilai Rp 40.000.000,00 dibayar Rp 30.000.000,00 dan sisanya dibayar minggu depan

Buatlah neraca saldonya!

#### 4. Benteng (Jurnal Penyesuaian)

Neraca Saldo perusahaan “KEKAL ABADI” pada tanggal 31 Desember 2013 adalah:

**Perusahaan “KEKAL ABADI”  
NERACA SALDO  
Per 31 Desember 2013**

<b>Nama Akun</b>	<b>Debet</b>	<b>Kredit</b>
Kas	Rp 5.500.000,00	
Piutang Usaha	Rp 3.000.000,00	
Perlengkapan	Rp 2.000.000,00	
Sewa Dibayar Dimuka	Rp 3.000.000,00	
Kendaraan	Rp 150.000.000,00	
Akum. Penyusutan Kendaraan		Rp 32.500.000,00
Utang Usaha		Rp 10.000.000,00
Modal Anton		Rp 100.000.000,00
Prive Anton	Rp 1.500.000,00	
Pendapatan Angkutan		Rp 60.000.000,00
Beban Gaji	Rp 32.000.000,00	
Beban Asuransi	Rp 3.600.000,00	
Beban Lain-lain	Rp 1.700.000,00	
Beban Bunga	Rp 200.000,00	
<b>JUMLAH</b>	<b>Rp 202.500.000,00</b>	<b>Rp 202.500.000,00</b>

Data penyesuaian tanggal 31 Desember 2013 adalah:

1. Perlengkapan yang tersedia Rp 500.000,00
2. Asuransi dibayar tanggal 1 September 2013 untuk 1 tahun
3. Bunga yang masih harus dibayar Rp 100.000,00
4. Pendapatan yang diterima dimuka sebesar Rp 10.000.000,00

Akun tambahan yang perlu dibuka:

Asuransi Dibayar Dimuka

Utang Bunga

Pendapatan Angkutan Diterima Dimuka

Beban Perlengkapan

Berdasarkan data Neraca Saldo dan informasi tersebut buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan dan rekapitulasinya!

Neraca Saldo perusahaan “KEKAL ABADI” pada tanggal 31 Desember 2013 adalah:

**Perusahaan “KEKAL ABADI”**  
**NERACA SALDO**  
**Per 31 Desember 2013**

<b>Nama Akun</b>	<b>Debet</b>	<b>Kredit</b>
Kas	Rp 5.500.000,00	
Piutang Usaha	Rp 3.000.000,00	
Perlengkapan	Rp 2.000.000,00	
Sewa Dibayar Dimuka	Rp 3.000.000,00	
Kendaraan	Rp 150.000.000,00	
Akum. Penyusutan Kendaraan		Rp 32.500.000,00
Utang Usaha		Rp 10.000.000,00
Modal Anton		Rp 100.000.000,00
Prive Anton	Rp 1.500.000,00	
Pendapatan Angkutan		Rp 60.000.000,00
Beban Gaji	Rp 32.000.000,00	
Beban Asuransi	Rp 3.500.000,00	
Beban Lain-lain	Rp 1.800.000,00	
Beban Bunga	Rp 200.000,00	
<b>JUMLAH</b>	<b>Rp 202.500.000,00</b>	<b>Rp 202.500.000,00</b>

Data penyesuaian tanggal 31 Desember 2013 adalah:

1. Sewa dibayar 1 April 2013 untuk 1 tahun
2. Kendaraan disusutkan 10% per tahun
3. Pendapatan angkutan yang masih harus diterima Rp 3.000.000,00
4. Gaji karyawan yang masih harus dibayar Rp 600.000,00

Akun tambahan yang perlu dibuka:

Piutang Pendapatan Angkutan

Utang Gaji

Beban Sewa

Beban Penyusutan Kendaraan

Berdasarkan data Neraca Saldo dan informasi tersebut buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan dan rekaptulasinya!

### 5. Ratu (Laporan Keuangan)

Pada tanggal 31 Desember 2013 Perusahaan Jasa Laundry Rudi menyajikan data sebagai berikut:

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	Rp 15.000.000,00	
Piutang	Rp 4.000.000,00	
Perlengkapan	Rp 3.000.000,00	
Sewa dibayar di muka	Rp 3.000.000,00	
Tanah	Rp 75.000.000,00	
Peralatan	Rp 50.000.000,00	
Akum. Penyusutan Peralatan	(Rp 5.000.000,00)	
Gedung	Rp 60.000.000,00	
Akum. Penyusutan Gedung	(Rp 6.000.000,00)	
Utang Usaha		Rp 17.500.000,00
Utang Bank		Rp 30.000.000,00
Modal Rudi		Rp 150.000.000,00
Prive Rudi	Rp 3.000.000,00	
Pendapatan Jasa		Rp 22.500.000,00
Beban Gaji	Rp 4.000.000,00	
Beban Sewa	Rp 2.100.000,00	
Beban Iklan	Rp 2.400.000,00	
Beban Asuransi	Rp 1.200.000,00	
Beban Perlengkapan	Rp 1.600.000,00	
Beban Peny. Peralatan	Rp 3.600.000,00	
Beban Peny. Gedung	Rp 3.100.000,00	
	Rp 220.000.000,00	Rp 220.000.000,00

Dari data di atas, buatlah:

1. Laporan Laba Rugi
2. Laporan Perubahan Modal
3. Neraca per 31 Desember 2013

## 6. Kalah (Jurnal Penutup)

Pada tanggal 31 Desember 2013 Perusahaan Jasa Laundry Rudi menyajikan data sebagai berikut:

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	Rp 15.000.000,00	
Piutang	Rp 4.000.000,00	
Perlengkapan	Rp 3.000.000,00	
Sewa dibayar di muka	Rp 3.000.000,00	
Tanah	Rp 75.000.000,00	
Peralatan	Rp 50.000.000,00	
Akum. Penyusutan Peralatan	(Rp 5.000.000,00)	
Gedung	Rp 60.000.000,00	
Akum. Penyusutan Gedung	(Rp 6.000.000,00)	
Utang Usaha		Rp 17.500.000,00
Utang Bank		Rp 30.000.000,00
Modal Rudi		Rp 150.000.000,00
Prive Rudi	Rp 3.000.000,00	
Pendapatan Jasa		Rp 22.500.000,00
Beban Gaji	Rp 4.000.000,00	
Beban Sewa	Rp 2.100.000,00	
Beban Iklan	Rp 2.400.000,00	
Beban Asuransi	Rp 1.200.000,00	
Beban Perlengkapan	Rp 1.600.000,00	
Beban Peny. Peralatan	Rp 3.600.000,00	
Beban Peny. Gedung	Rp 3.100.000,00	
	Rp 220.000.000,00	Rp 220.000.000,00

Dari data di atas, buatlah jurnal penutup!

## E. Peraturan Permainan

### PERATURAN CATUR AKUNTANSI

1. Pada langkah awal tidak diperkenankan melangkah 2 langkah untuk kotak berbeda sekaligus buah catur misalnya catur A2 ke A3 dan buah catur H2 dan H3.
2. Melangkah bergantian, pemain buah putih berjalan duluan, lalu kemudian pemain buah hitam.
3. Bilamana pemain telah memegang buah catur, maka buah catur tersebut harus dijalankan.
4. Langkah yang dinyatakan sudah selesai, apabila tangan telah melepaskan buah yang dipegang.
5. Bilamana bidak putih dan bidak hitam melangkah satu kali maka masing-masing pemain berhak mengambil kartu berwarna hijau yang berisi tentang pengetahuan akuntansi atau pemberitahuan yang lain.
6. Bilamana pion pemain melewati pion lawan, maka pion lawan berhak untuk memakan atau tidak memakan pion pemain.
7. Bilamana ada pihak yang dimakan oleh bidak lawan, maka pemain yang bidaknya dimakan wajib mengambil kartu yang berwarna merah yang berisi soal praktek mengenai akuntansi berdasarkan bidak yang termakan.
8. Teknik rokade diperbolehkan dengan cara menjalankan Raja terlebih dahulu. Rokade dilarang apabila posisi Raja terancam, sebaliknya apabila posisi benteng yang terancam maka rokade boleh dilakukan.
9. Pemain yang akan mempromosikan bidaknya, terlebih dahulu harus mengatakan kepada lawan penganti bidaknya atau mengangkat buah catur pengganti bidak sebelum bidak tersebut dipromosikan.
10. Pemain tidak wajib mengatakan “*skak-ster*” (raja dan ratu terancam secara bersamaan) kepada lawan namun apabila pemain mengatakan “*skak*” hal tersebut akan lebih baik.
11. Apabila dalam pertandingan pemain menjalankan 3 langkah yang sama dan selama 40 langkah tidak ada yang saling memukul maka pertandingan tersebut dinyatakan “remis”.
12. Apabila dalam posisi “*open skak*” seorang pemain mengangkat buah catur sehingga raja terancam “*skak*” maka langkah tersebut dibatalkan dengan mengembalikan posisi buah catur yang diangkat pada posisi semula.
13. Bagi pemain yang menang lebih cepat dengan pemain lain dan memperoleh poin yang lebih banyak maka pemain mendapatkan hadiah.

## F. Petunjuk Permainan

### PETUNJUK CATUR AKUNTANSI

- 1) Raja atau “king” mewakili raja yang merupakan pucuk pimpinan dan menentukan kalah menangnya pertarungan. Raja dalam permainan catur posisinya paling lemah karena jalan raja cuma 1 langkah.
- 2) Ratu atau “queen” mewakili ratu yang merupakan wanita paling berkuasa pada masa itu. Langkahnya bisa mendatar dan miring.
- 3) Menteri (luncur) yang dalam bahasa Inggris disebut “bishop” mewakili gereja yang menjadi lambang keagamaan pada abad pertengahan. Langkahnya miring kekiri dan kekanan.
- 4) Kuda atau “knight” mewakili ksatria yang senantiasa melindungi negara. Kuda dalam permainan catur langkahnya yang paling unik yaitu langkah dengan huruf L yang paling lincah.
- 5) Benteng atau “rook” mewakili rumah dan tempat berlindung. Langkahnya lurus ke depan dan ke samping.
- 6) Pion yang dalam bahasa Inggris disebut “pawn”, mewakili budak yang pada masa itu selalu mengorbankan jiwa dan raganya. Dalam permainan catur ada 8 buah prajurit dan bisa berubah menggantikan ratu atau yang lainnya, asalkan bisa menembus ke kerajaan lain. Cara melangkahnya 1 langkah ke depan atau bisa 2 langkah awal permainan, pion membunuh musuhnya dengan cara ke pinggir.
- 7) Apabila bidak putih dan bidak hitam melangkah sekali maka pemain wajib mengambil kartu yang berwarna hijau yang berisi materi dan pemberitahuan, kemudian dibacakan oleh kedua kelompok secara bergantian.

Gambar kartu hijau.



- 8) Dalam kartu hijau terdapat pemberitahuan pengambilan kartu kuning yang berisi soal teori.

Gambar kartu kuning.



- 9) Apabila bidak catur pemain termakan, maka pemain tersebut wajib mengambil kartu merah yang berisi soal praktik sesuai dengan kode yang terdapat pada masing-masing bidak catur.

Gambar kartu merah.



## **LAMPIRAN 6**

### **UJI COBA LAPANGAN**

1. Angket Siswa
2. Daftar Kelompok Catur Akuntansi
3. Rekap Data Angket Siswa
4. Data Hasil Uji Coba Lapangan

**KUESIONER**  
**LEMBAR PENDAPAT SISWA**

Nama Siswa : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Sekolah : \_\_\_\_\_

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi  
untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret  
Tahun Ajaran 2013/2014

Sasaran Program : Siswa SMA kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Nova Adyatma Kurniawan

Berikut ini adalah pertanyaan mengenai media pembelajaran Catur Akuntansi. Berilah tanda cek (✓) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternatif jawaban yang telah disediakan. Atas ketersediaan dan kerja sama Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, sayang mengucapkan terima kasih.

No	Butir	Ya	Tidak
1.	Apakah media ini menambah pemahaman anda?		
2.	Apakah media ini menjadikan anda lebih mandiri dalam belajar?		
3.	Apakah teks dalam media ini dapat terbaca dengan jelas?		
4.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami?		
5.	Apakah tingkat kesulitan dalam media ini sesuai?		
6.	Apakah media ini mudah digunakan?		
7.	Apakah gambar yang disajikan relevan dan menarik?		
8.	Apakah media ini dikemas dalam desain yang menarik?		

## **DAFTAR KELOMPOK CATUR AKUNTANSI**

**Kelompok 1 :**

1. Damar Dwi Pradono
2. Alfon Dian Nur Permana
3. Lutvia Ikhsani Cholifah

**Kelompok 5 :**

1. Iip Atmaja
2. Alfin Dian Nur Permana
3. Nadya Lintang Saraswati

**Kelompok 2 :**

1. Sendy Rizky Handika
2. Anggraini Ayu Imawati
3. Deni Nur Huda

**Kelompok 6 :**

1. M. Andriyana
2. Hana Nurlita
3. Galih Tanjung Sari

**Kelompok 3 :**

1. Bariq Gufron
2. Bayu Utomo Nuswantoro
3. Pinky Arum Sari

**Kelompok 7 :**

1. M. Rizky Darmawan
2. Annisa Panca Rahayu
3. Yudantio Boby Herdian

**Kelompok 4 :**

1. Damar Kusuma Dwi P.
2. Adib Anjar Arin
3. Irawati

**Kelompok 8 :**

1. Singgih Dewan Prastoto
2. Agung Budi Prasetya
3. Rahmat Trianto

Wasit : 1. Ilham Primawansyah

2. Anggi Adi Saputro

**REKAPITULASI DATA ANGKET SISWA UJI COBA LAPANGAN**

No.	Nama Siswa	No. Angket	Jawaban
1.	Alfon Dian Nur Permana	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
2.	Anggraini Ayu Imawati	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Tidak
		8	Ya
3.	Annisa Panca Rahayu	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
4.	Damar Dwi Pradana	1	Ya
		2	Tidak
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Tidak
		8	Ya
5.	Galih Tanjung Sari	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Tidak
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
6.	Ilham Primawansyah	1	Ya

		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
7.	Nadya Lintang Saraswati	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
8.	Pinky Arum Sari	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Tidak
		5	Ya
		6	Tidak
		7	Ya
		8	Ya
9.	Rahmat Trianto	1	Ya
		2	Ya
		3	Tidak
		4	Tidak
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
10.	Sendy Rizky Handika	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Tidak
		7	Ya
		8	Ya
11.	Singgih Dewan Prastoto	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya

		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
12.	Yudantio Boby Herdian	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
13.	Adib Anjar Arin	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Tidak
		7	Ya
		8	Ya
14.	Bariq Gufron	1	Ya
		2	Tidak
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
15.	Bayu Utomo Nuswantoro	1	Ya
		2	Tidak
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Tidak
		8	Ya
16.	Damar Kusuma Dwi P.	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
17.	Deni Nur Huda	1	Ya

		2	Tidak
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
18.	Hana Nurlita S.	1	Ya
		2	Ya
		3	Tidak
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
19.	Iip Atmaja	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
20.	Irawati	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
21.	Lutvia Ikhsani Cholifah	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Tidak
		7	Ya
		8	Ya
22.	M. Andriyana	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Tidak

		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
23.	M.Rizky Darmawan	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
24.	Agung Budi Prasetya	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Tidak
		8	Ya
25.	Alfin Dian Nur Permana	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Tidak
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya
26.	Anggi Adi Saputro	1	Ya
		2	Ya
		3	Ya
		4	Ya
		5	Ya
		6	Ya
		7	Ya
		8	Ya

### **DATA HASIL UJI COBA LAPANGAN**

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Percentase Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1.	Penambah pemahaman siswa	26	-	26	100%
2.	Penggunaan media menjadikan mandiri dalam belajar	22	4	26	84,62%
3.	Keterbacaan teks dalam media	24	2	26	92,31%
4.	Penggunaan bahasa dalam media	23	3	26	88,46%
5.	Tingkat kesulitan soal dalam media	24	2	26	92,31%
6.	Mudah digunakan	22	4	26	84,62%
7.	Penggunaan gambar yang disajikan relevan dan menarik	22	4	26	84,62%
8.	Pengemasan media secara menarik	26	-	26	100%

**LAMPIRAN 7**  
**DOKUMENTASI**  
**dan**  
**PERIJINAN**

## A. Perijinan



### PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

#### SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/V/125/4/2014

Membaca Surat :	<b>DEKAN FAKULTAS EKONOMI</b>	Nomor :	<b>694/UN.34.18/LT/2014</b>
Tanggal :	<b>28 MARET 2014</b>	Perihal :	<b>IJIN PENELITIAN/RISET</b>

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegitan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;  
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.  
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama :	<b>NOVA ADYATMA KURNIAWAN</b>	NIP/NIM :	<b>10403241028</b>
Alamat :	<b>FAKULTAS EKONOMI, PENDIDIKAN AKUNTANSI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>		
Judul :	<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 PLERET TAHUN AJARAN 2013/2014</b>		
Lokasi :	<b>DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY</b>		
Waktu :	<b>4 APRIL 2014 s/d 4 JULI 2014</b>		

#### Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprof.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprof.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal **4 APRIL 2014**

A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.



#### Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS EKONOMI, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
(BAPPEDA)**  
Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

**SURAT KETERANGAN/IZIN**

**Nomor : 070 / Reg / 1228 / S1 / 2014**

<b>Menunjuk Surat</b>	:	Dari : Sekretariat Daerah DIY	Nomor : 070/Reg/V/125/4/2014
		Tanggal : 04 April 2014	Perihal : Ijin Penelitian
<b>Mengingat</b>	:	a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantu sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;	
		b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;	
		c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.	
<b>Diizinkan kepada</b>	:		
Nama	:	<b>NOVA ADYATMA KURNIAWAN</b>	
P. T / Alamat	:	<b>Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,</b>	
NIP/NIM/No. KTP	:	<b>10403241028</b>	
Tema/Judul	:	<b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 PLERET TAHUN AJARAN 2013/2014</b>	
Kegiatan	:		
Lokasi	:	SMA Negeri 1 Pleret	
Waktu	:	04 April sd 03 Juli 2014	

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul  
Pada tanggal : 04 April 2014



**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Pleret
5. Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
6. Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 Ext. 815, 817, 821 Fax. (0274) 554902  
Website : <http://fe.uny.ac.id> Email: [fe@uny.ac.id](mailto:fe@uny.ac.id)

Nomor : 694/UN34.18/LT/2014  
Lampiran : 1 Bendel Proposal  
Hal : Permohonan ijin penelitian

28 Meret 2014

- Yth.**
- 1. Gubernur DIY  
Cq. Biro Adm. Pembangunan Sektor DIY
  - 2. Kepala BAPPEDA Bantul  
Jl. Wolter Monginsidi No. 1 Bantul
  - 3. Kepala SMA Negeri 1 Pleret  
Kedaton, Pleret, Bantul

Kami sampaikan dengan hormat permohonan ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Nova Adyatma Kurniawan  
NIM : 10403241028  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi pada Mata Pelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



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

Tembusan :

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



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL  
SMA NEGERI 1 PLERET**

Alamat : Kedaton, Pleret, Pleret, Bantul, Yogyakarta 55791 Telp. (0274) 7116950  
Website : <http://sman1-pleret.sch.id>

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 422/130/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. IMAM NURROHMAT
NIP	: 19610823 198703 1 007
Pangkat/Gol ruang	: Pembina, ( Gol. IV/a )
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit kerja	: SMA Negeri 1 Pleret

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: NOVA ADYATMA KURNIAWAN
NIM	: 10403241028
Prodi	: Pendidikan Akuntansi
Fakultas	: Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CATUR AKUNTANSI UNTUK SISWA KELAS KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 1 PLERET TAHUN AJARAN 2013/2014** ” pada tanggal, 7 Mei 2014.

Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pleret, 7 Mei 2014

Kepala Sekolah,



Drs. IMAM NURROHMAT  
NIP 19610823 198703 1 007

**B. Dokumentasi**

Siswa Bermain Catur Akuntansi



Siswa mengerjakan soal pada saat permainan catur masih berlangsung



Siswa mengerjakan soal secara berkelompok setelah permainan catur berakhir



Para observer mengamati permainan dan memberikan penilaian



Guru memberikan arahan pada salah satu kelompok



Kelompok pemenang dari catur akuntansi