

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
DENGAN *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR PERSEDIAAN
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS XI SMK
YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

**BAYU SAPUTRO AJI
12803244007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
DENGAN *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR PERSEDIAAN
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS XI SMK
YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

SKRIPSI

Oleh:
BAYU SAPUTRO AJI
NIM 12803244007

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 12 April 2016

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

Disetujui

Dosen Pembimbing



Sukanti, M.Pd.
NIP. 19540101 197903 2 001

PENGESAHAN

Skripsi

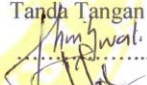

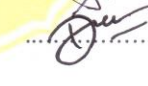
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
DENGAN *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR PERSEDIAAN
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA KELAS XI SMK
YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO”**

Disusun oleh:

BAYU SAPUTRO AJI
NIM 12803244007

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 22 April 2016 dan
Dinyatakan telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
RR. Indah Mustikawati, S.E. Akt., M.Si.	Ketua Penguji		25/4/2016
Sukanti, M.Pd	Sekretaris Penguji		25/4/2016
Diana Rahmawati, M.Si	Penguji Utama		25/4/2016

Yogyakarta, 26 April 2016
Dekan, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 0029

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Saputro Aji

NIM : 12803244007

Program studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMPUTER DENGAN ADOBE FLASH
PADA KOMPETENSI DASAR PERSEDIAAN
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK
SISWA KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO**

Dengan ini saya 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 telah lazim. Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Yogyakarta, April 2016

Penulis



Bayu Saputro Aji

NIM. 12803244007

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d: 11)

*“Pantaskah hanya berdiam diri, sedangkan mimpi yang ter-angan satupun belum terwujud...hidup bukan hanya sekedar hidup, menikmati hari pagi lalu sore dan kembali pagi. Buang rasa malas tegakkan kepala tatap langit dan dunia yang luas ..
Pejuang tetaplah jadi pejuang”*

(Penulis)

“menjadi sebuah legenda hidup itu tidak semudah kita tertawa.. hidup adalah sebuah pengalaman yang kelak akan di jadikan sebuah cerita”

(Penulis)

“Pasti harus tenggelam untuk bisa berenang, kita harus terus bergerak untuk ada dipermukaan. Berhasil untuk mereka yang berani melakukan. Karena kesempatan dimulai dari hal kecil bernama keputusan”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua (Bapak H.Suyanto dan Ibu Hj.Gumarni) yang selalu menjadi kekuatan dan motivasi, serta tulus memberikan doa, kasih sayang dan pengorbanan demi kesuksesanku. Karya ini mungkin tidak seberapa dibandingkan perjuangan dan pengorbanan mereka, namun inilah wujud bakti terhadap kedua orang tua.
2. Almamater tercinta Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

BINGKISAN

1. Kakak-kakakku, Annisa Yuni R dan Johan P. yang selalu memberikan dukungan.
2. Sahabat-sahabatku dan teman-teman seperjuangan Amin, Cahayu, Enno, Royan, Rorisa, kak.Put, Yanza, dll.
3. Intan Ramadhani adek yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Saudara seperjuanganku Yogo Noto yang selalu membantu dalam setiap hal.
5. Kak Fala dan kak Fatimah, Mas Ucup yang membimbingku dan selalu ada di setiap saat.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER DENGAN *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR
PERSEDIAAN AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG UNTUK SISWA
KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**Oleh:
BAYU SAPUTRO AJI
12803244007**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran yang berbasis komputer dengan aplikasi *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang disebut *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun hanya dilaksanakan hingga tahap Implementasi. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo kelas XI jurusan Akuntansi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Kemudian setelah mendapatkan hasil data dari angket baru dianalisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo memberikan manfaat untuk proses belajar mengajar sehingga siswa tidak monoton dalam belajar; 2) Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian: a) Ahli Materi diperoleh 4,78 (Sangat Layak), b) Ahli Media diperoleh 4,24 (Sangat Layak), c) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh 4,21 (Sangat Layak), d) Siswa diperoleh 4,50 (Sangat Layak). Dari hasil penilaian kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Komputer, *Adobe Flash*, ADDIE

**WITH ADOBE FLASH BASIC COMPETENCE IN TRADING COMPANY
INVENTORY ACCOUNTING FOR CLASS XI SMK YPE SAWUNGGALIH
Kutoarjo**

**By:
BAYU SAPUTRO AJI
12803244007**

ABSTRACT

This study aims to: 1) Develop a learning medium based computer with Adobe Flash on the competence of basic supplies Corporate Accounting Trade for class XI student of SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, 2) Determine the feasibility media computer-based learning to the basic competence of inventory accounting trading company based assessment subject matter experts, media experts, praktisis accounting learning, and students.

This research is the development of the so-called Research and Development (R & D) adapted the model development ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but only up to the stage of implementation dilakukan. The subjects were students of SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo class XI majoring in Accounting. Data collection techniques in this study using a questionnaire development. Then after getting the data from the new questionnaire descriptive data was analyzed qualitatively and quantitatively.

Based on the results of this study concluded that 1) the development of computer-based learning media using Adobe Flash on the competence of basic supplies trading company accounting for class XI student of SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo provide benefits to the learning process so that students are not monotonous in learning; 2) Based on the results of the study showed that the development of instructional media based learning media feasibility level assessment: a) The material obtained Expert 4.73 (Very Worthy), b) Expert Media gained 4.24 (Very Worthy), c) Accounting Learning Practitioners gained 4.21 (very Worthy), d) Students gained 4.50 (very Worthy). From the results of the feasibility assessment can be concluded that the instructional media "Eligible" is used as a medium of learning in basic competencies supplies trading company accounting for class XI student of SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Keywords: *Learning Media, Computer Based, Adobe Flash, ADDIE*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.MA.Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si. Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, Akt, M.Si. Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Sukanti, M.Pd. dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Diana Rahmawati, M.Si. dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi.

6. Tri Yulianto, S.Kom., Kepala Sekolah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan izin penelitian di kelas XI AK 1 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
7. Tuti Herawati, S.Pd., guru Akuntansi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas XI AK 1 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo atas partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
9. Adhi yang telah membantu membuat media pembelajaran ini.

Yogyakarta, April 2016

Penulis*



Bayu Saputro Aji
NIM. 12803244007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PENGESAHAN UNTUK DIUJIKAN.....	II
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
ABSTRAK.....	VII
KATA PENGANTAR.....	IX
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Asumsi Pengembangan.....	10
H. Spesifikasi Pengembangan.....	11
BAB II. KAJIAN TEORI.....	13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Pembelajaran Akuntansi.....	13
a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....	13
b. Pengertian Akuntansi.....	15
c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran.....	16
d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi SMK... ..	17
2. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. klasifikasi Media Pembelajaran.....	20
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
3. Media Berbasis Komputer dalam pembelajaran.....	24
a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	24
b. Tujuan Pembelajaran Berbasis Komputer.....	25
c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer.....	26
d. Model Pembelajaran berbasis Komputer.....	27
4. Program <i>Adobe Flash</i>	31
a. Pengertian <i>Adobe Flash</i>	31
b. Keunggulan <i>Adobe Flash</i>	32
5. Penilaian Kelayakan Media dan Model <i>Research&Development</i>	32

a. Kelayakan Media Pembelajaran	32
b. Model <i>Research&Development</i>	35
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir.....	44
D. Pertanyaan Penelitian.....	46
BAB III. METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	48
D. Prosedur Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
1. Jenis Data.....	53
2. Instrumen Pengumpulan data.....	53
F. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian.....	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
D. Kajian Produk Akhir.....	97
E. Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. KI dan KD Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI.....	18
2. Aspek Penilaian untuk ahli materi.....	55
3. Aspek Penilaian untuk ahli media.....	55
4. Aspek Penilaian untuk praktisi pembelajaran.....	56
5. Aspek Penilaian untuk siswa.....	56
6. Ketentuan Pemberian Skor.....	58
7. Pedoman Konversi Skor.....	58
8. Hasil Validasi Ahli Materi.....	72
9. Hasil Validasi Ahli Media.....	75
10. Hasil Validasi Guru.....	77
11. Hasil Penilaian Siswa.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Penelitian.....	52
2. Halaman Awal.....	66
3. Halaman Logo UNY.....	66
4. Halaman Menu.....	67
5. Halaman Petunjuk.....	68
6. Halaman Kompetensi.....	69
7. Halaman Materi.....	69
8. Halaman Evaluasi.....	70
9. Halaman Pustaka.....	70
10. Halaman Profil.....	71
11. Diagram Batang Hasil Validasi Materi.....	74
12. Diagram Batang Hasil Validasi Media.....	76
13. Diagram Batang Hasil Validasi Guru.....	78
14. Halaman Awal Sebelum Revisi.....	82
15. Halaman Awal Setelah Revisi.....	83
16. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.....	106
1. <i>Silabus</i>	107
2. <i>Storyboard Media</i>	116
3. Produk Akhir.....	122
4. Materi Media.....	127
5. Soal Media.....	139
Lampiran 2.....	145
1. Angket Validasi Ahli Materi.....	146
2. Angket Validasi Ahli Media.....	149
3. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru).....	153
4. Angket Penilaian Siswa.....	157
Lampiran 3.....	161
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	162
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	165
3. Hasil Validasi guru.....	169
4. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Validasi Ahli Materi.....	173
5. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Validasi Ahli Media.....	174
6. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Validasi Guru.....	175
7. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Siswa.....	176
8. Analisis Ketentuan Data.....	177
Lampiran 4.....	181
1. Surat Izin Penelitian.....	182
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	183
3. Dokumentasi.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan investasi yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Seiring dengan perkembangan zaman ini, kualitas pendidikan harus selalu ditingkatkan agar tidak ketinggalan dengan negara lain. Kualitas pendidikan yang baik sangat penting bagi pembangunan suatu negara, karena masa depan suatu bangsa bergantung pada keberadaan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan merupakan gejala manusiawi di dalamnya tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang dapat melekat pada peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta pada lingkungan dan sarana pendidikan (Dwi Siswoyo, 2011: 61). Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang-Undang dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan , mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, Mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta tanggung jawab.

Pendidikan sebagai wadah untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Manusia tersebut sehingga menjadi pribadi yang berkualitas juga pribadi yang memiliki pola pikir yang luas. Pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan kemampuan diri, untuk mendapatkan pengembangan serta kemampuan yang maksimal dalam pelaksanaan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga mampu mencetak tenaga profesional yang berkualitas serta memiliki kepekaan terhadap keadaan lingkungan, mampu berfikir nalar, logis dan sistematis. Peran seorang pendidik dalam mengembangkan potensi peserta didik sangat penting. Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pembelajaran dengan teknologi informasi khususnya dalam bidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai memiliki dampak yang positif. Berkembangnya teknologi informasi di dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu. Berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang dimaksud di atas adalah

komputer. Perkembangan dunia pendidikan melalui teknologi ini sangat pesat sehingga berbagai media dikembangkan melalui alat tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pada saat melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana bagi seorang pendidik untuk menyampaikan berbagai informasi dalam proses pembelajaran dengan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang digunakan seorang pendidik tentunya dapat merangsang pikiran seorang peserta didik, perasaan, perhatian, kemampuan, ketrampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Media mempunyai peranan yang cukup besar dalam proses pembelajaran karena pembelajaran merupakan sistem yang mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Jadi setiap pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memperhatikan komponen tersebut supaya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama PPL pada bulan Agustus sampai September 2015 di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dimana seorang pendidik mengandalkan spidol, papan tulis, serta buku paket, lembar cetak sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Untuk mendukung pembelajaran disediakan LCD dan proyektor

di masing-masing kelas, tetapi jarang sekali digunakan dan dimanfaatkan secara optimal. Sistem pembelajaran yang masih konvensional tersebut membuat seorang peserta didik menjadi bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Hal ini bisa dilihat dari pengamatan yang dilakukan sebagian dari peserta didik lebih memilih berbicara dengan teman lain, bermain handphone, bercermin, tidur. Hal ini terlihat saat pendidik memberikan materi baru atau pendidik mereview pembelajaran sebelumnya, hanya ada sedikit peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan.

Dalam proses pembelajaran akuntansi khususnya pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang, biasanya guru menjelaskan materi atau konsep dari mata pelajaran tersebut kemudian baru memberikan latihan soal untuk dikerjakan agar siswa terbiasa dan mampu memahami jenis soal tersebut. Pendidik menggunakan metode yang sama dan monoton dari tahun ke tahun sehingga siswa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Dengan metode yang monoton tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi persediaan akuntansi perusahaan dagang sehingga siswa dalam belajar tidak maksimal. Siswa tentunya menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam merangkum materi persediaan akuntansi perusahaan dagang yang ada di dalam buku cetak sehingga sumber belajar siswa tidak lagi hanya fokus dengan buku cetak yang disediakan sekolah. Kemampuan peserta didik yang rendah tersebut perlu dilakukan perbaikan dengan pengoptimalan proses pembelajaran khususnya

pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang. Proses pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik menjadi antusias dalam kegiatan belajar sehingga diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas peserta didik.

Dari berbagai permasalahan di atas, perlu pengembangan sebuah media pembelajaran agar siswa dalam belajar bisa fokus tidak monoton dan memiliki wawasan baru dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran merupakan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, maupun animasi. Penggabungan ini adalah suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran yang akan disampaikan seorang pendidik kepada peserta didik. Informasi yang disajikan melalui media ini berupa dokumen yang hidup, dapat dilihat di komputer dan dapat didengar suaranya serta dilihat gerakannya (video atau animasi). Dengan penggunaan media, materi pelajaran yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh peserta didik karena disajikan dengan menyenangkan, menarik, dan jelas serta membuat peserta didik tidak jenuh. Dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar, dan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu penerapan media yang tepat adalah media yang dibuat dengan basis komputer.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dimengerti peserta didik dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Menurut

Rusman (2013: 186) dalam pemanfaatannya, komputer dapat berperan sebagai alat, yaitu dapat digunakan sebagai wahana bantu dalam proses belajar. Sedangkan komputer sebagai tutor mengandung arti bahwa komputer dapat membantu peran guru dalam mempresentasikan informasi, menguji melalui evaluasi serta memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram yang melibatkan siswa dalam simulasi atau permainan.

Media *Adobe Flash* dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran akuntansi pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang. Media tersebut merupakan salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam pembuatan gambar vektor dan animasinya. Susunan dari gambar dan animasi tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran yang menarik. Tujuan pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer ini karena program ini sangat handal dan populer di kalangan animator, berbagai fitur terbaru telah disediakan untuk memudahkan para penggunaanya, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta tidak terkesan membosankan dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti menciptakan media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan *Adobe Flash* Pada kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo ”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran akuntansi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Guru masih terbatas pada papan tulis, buku cetak, lembar kerja siswa dan modul.
2. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan konsep belajar menggunakan komputer di sekolah atau didalam rumah khususnya pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, sehingga siswa memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkerama dengan temannya dan sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing.
4. Peserta didik di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
5. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar akuntansi khususnya pada materi akuntansi persediaan perusahaan dagang.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang ada pada identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar lebih terperinci, terarah dan terfokus, oleh karena itu peneliti fokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis komputer

menggunakan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar Persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo .

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan media yang berbasis komputer dengan menggunakan *Adobe flahs*. Penelitian ini juga dapat menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini di harapkan mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

- a. Membantu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada materi akuntansi.
- b. Dapat memberikan alternatif pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

2. Bagi guru

- a. Dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi media pembelajaran.
- b. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran akuntansi yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.

3. Bagi peneliti

- a. Melalui penelitian ini peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal teori yang di terima di bangku kuliah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe Flash* ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan siswa secara mandiri di dalam kelas maupun di luar kelas.

2. Siswa yang dapat mengoperasikan PC/Laptop dapat mengoperasikan media pembelajaran tersebut.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

H. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang dihasilkan
Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash* memuat materi Akuntansi pada Kompetensi Dasar persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang. Media ini dikemas dalam bentuk yang menarik untuk pembelajaran secara mandiri bagi siswa, selain itu juga sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan selain buku paket yang sudah disediakan oleh pihak sekolah.
2. Materi yang disajikan
Materi yang di sajikan pada media ini disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan oleh SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo di Kelas XI Akuntansi. Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013.

3. Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Aplikasi ini berupa aplikasi rangkaian berbagai materi dan video dokumentasi yang disusun secara ringkas dan mudah dipahami oleh siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dalam suatu proses pembelajaran. Belajar menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa melalui proses pembelajaran. Muhibbin Syah (2008: 135) mengatakan bahwa secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah) belajar berarti kegiatan mengisi atau mengembangkan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara kualitatif belajar dikatakan sebagai proses memperoleh arti-arti dan pemahaman serta cara menafsirkan dunia di sekeliling peserta didik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002: 1) bahwa belajar adalah suatu kegiatan bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Wina Sanjaya (2012: 198) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman yang dimaksud dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk merubah dirinya ke arah yang lebih baik, agar

mendapatkan hidup yang layak. Unsur-unsur yang terkandung dalam belajar sebagai berikut :

- 1) Belajar merupakan proses dalam merubah perilaku individu yang tercermin dalam perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan.
- 2) Belajar dapat disebabkan oleh pengalaman yang dialami oleh individu
- 3) Belajar mampu meningkatkan daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah.

Pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar dan merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak pendidik sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Syaiful Sagala, 2008: 24). Menurut Depdiknas (2003: 5-6) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut:

Proses pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik.

Dari pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk

memperoleh pengalaman dari proses pembelajaran tersebut yang menjadikan siswa berubah tidak hanya dalam pengetahuan dan keterampilan, namun juga dalam sikap serta berubah dari individu yang tadinya tidak tahu menjadi individu yang tahu. Pembelajaran disusun oleh pendidik dengan perencanaan yang baik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan pembelajaran selalu diakhiri dengan adanya evaluasi baik selama proses maupun setelah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kerja sama antara unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Pengertian Akuntansi

Haryono Jusup (2001: 4-5) membagi pengertian akuntansi ke dalam dua sudut pandang yaitu pengertian dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatannya. Ditinjau dari sudut pemakai jasa, akuntansi merupakan suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi jalannya suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi. Sedangkan ditinjau dari sudut proses kegiatannya, akuntansi merupakan suatu proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisisan data keuangan suatu organisasi.

Definisi akuntansi menurut *American Accounting Association (AAA)*, dalam Hendi Soemantri (2007: 19) akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukan penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut. Banyak sekali pengertian akuntansi yang dikemukakan oleh para ahli yang pada dasarnya intinya sama yaitu berkaitan dengan informasi keuangan suatu organisasi.

Berdasarkan dari pengertian di atas pembelajaran Akuntansi merupakan aktivitas yang dilaksanakan guru untuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan tentang Akuntansi kepada peserta didik. Akuntansi ini diajarkan mulai dari jenjang pendidikan menengah baik SMA (jurusan IPS) maupun SMK sederajat bidang Bisnis dan Manajemen. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran antara lain kapasitas pendidik dan peserta didik, ketersediaan media pembelajaran yang memadai, lingkungan yang mendukung, dan metode pembelajaran apa yang dipakai.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK

Pembelajaran akuntansi merupakan pembelajaran ilmu terapan yang mengalami perkembangan yang signifikan, sedangkan tujuan utama akuntansi adalah untuk menghasilkan informasi keuangan suatu perusahaan kepada pihak-pihak yang

berkepentingan baik pihak internal maupun pihak eksternal untuk mengambil keputusan bisnis. Pembelajaran akuntansi adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sebagai sarana untuk mentransfer hal-hal yang berkaitan dengan konsep akuntansi. Tujuan pembelajaran akuntansi perusahaan dagang adalah memperoleh pemahaman yang cukup tentang akuntansi perusahaan, khususnya perusahaan dagang. Dengan bekal pengetahuan tersebut, diharapkan dapat mengaplikasikannya di dalam kegiatan praktis di dunia perdagangan. Persediaan merupakan siklus akuntansi yang berada pada perusahaan dagang yang merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD). Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang merupakan salah satu Standar Kompetensi (SK) yang terdapat di SMK.

d. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi SMK

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akuntansi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo sebagai berikut ini:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Tahun Ajaran 2015/2016

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup operasi serta karakteristik perusahaan dagang
	Menjelaskan penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.
	Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang
	Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan potongan penjualan dan retur & keringan harga
	Menjelaskan sistem periodik dan sistem perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang

Sumber : Data SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Melihat dari SK dan KD yang berlaku untuk kelas XI akuntansi tentang Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2015/2016 maka peneliti memilih untuk mengambil KD pencatatan persediaan barang dagangan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2009:3) kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technologi, 1977*) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Heinich, dkk (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 4), *medium* merupakan perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 112) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan oleh pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan, peserta didik untuk belajar.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam klasifikasi media pembelajaran adalah suatu media yang mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu peserta didik, oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran yang efektif. Menurut taksonomi Lenshin, dkk dalam (Azhar Arsyad, 2011: 81-101) Berikut ini klasifikasi media pembelajaran yang ada saat ini, yaitu:

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui gaya tutorial. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar tersebut.

2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan merupakan media yang paling umum digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui buku

teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan seperti : konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kontak yang digunakan sebagai alat penuntut dan menarik perhatian.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual merupakan media yang digunakan untuk memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar representasi (lukisan atau foto), diagram, peta, dan grafik.

4) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio-visual merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar dalam pembuatannya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-

visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

5) Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duannya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Berdasarkan penggolongan atau jenis-jenis media pembelajaran di atas, maka didalam penelitian ini jenis media yang digunakan atau dikembangkan tergolong dalam media berbasis komputer.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Endang S. Rahayu & I Made Nuryata D (2010: 65-66) ada enam fungsi pokok media pembelajaran, yakni:

- 1) Media pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri dan bukan merupakan fungsi tambahan.
- 2) Media pembelajaran mencakup bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran mencakup penggunaannya yang sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran digunakan untuk melengkapi proses belajar agar menarik perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik.
- 6) Media pembelajaran untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Selain fungsi di atas, menurut Levie & Lentz (1992) dalam Azhar Arsyad (2009: 16-17) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan fungsi media yang digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan melalui media yang digunakan.

2) Fungsi Afektif

Fungsi Afektif merupakan fungsi media yang terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi Kognitif merupakan fungsi media yang digunakan untuk memperlancar pencapaian tujuan. Hal ini ditandai dari tingkat pemahaman dan pengingatan informasi atau pesan yang terkandung dalam media.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi Kompensatoris merupakan fungsi yang memberikan konteks untuk memahami teks. Hal ini berguna untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca teks dan mengingatkannya kembali.

3. Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2012: 32) “Komputer adalah perangkat elektronik, yang menjalankan oprasinya di bawah perintah pengendali yang disimpan pada memori komputer”. Komputer dapat menerima dan memproses data, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaan di kemudian hari. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran sudah mulai banyak digunakan. Media pembelajaran berbasis komputer yaitu merupakan istilah

yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya. Pada pembelajaran ini komputer menjadi pusat pembelajaran (*center of learning*) dimana siswa berperan lebih aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer. Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau software animasi (seperti flash dll.) Pemrograman materi pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian contoh soal, tugas-tugas dan soal-soal latihan.

b. Tujuan Pembelajaran Berbasis Komputer

Beberapa tujuan pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut :

- 1) Tujuan dari pembelajaran melalui komputer model tutorial adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya.
- 2) Tujuan dari Instructional games adalah untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa.
- 3) Dengan menggunakan berbagai macam modul multimedia yang berbeda, perangkat lunak dapat membantu mengajar

siswa potongan bahan kurikulum. Siswa mulai belajar melalui penggunaan tutorial, terus belajar melalui praktik dibimbing, menambah pemahaman mereka dengan menonton animasi atau menjalankan simulasi, menikmati menerapkan materi belajar dengan bermain game, dan akhirnya, menunjukkan bahwa mereka telah belajar materi dengan mengambil tes.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Rusman (2011: 98-99) prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut :

1) Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Dalam pengembangan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran.

2) Berorientasi pada Pembelajaran Individual

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal ini memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

3) Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara mandiri, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

4) Berorientasi pada Pembelajaran Tuntas

Pembelajaran berbasis komputer semua siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

d. Model Pembelajaran Berbasis komputer

Sebagai salah satu komponen system pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Di dalam model pembelajaran yang berbasis komputer itu ada beberapa jenis aplikasi pembelajaran diantaranya :

1) Model *Drills*

Model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Model *drill* dalam

pembelajaran berbasis komputer, dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model *drills* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan terus menerus maka akan tertanam dan menjadi kebiasaan. Selain itu model ini pun menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagian suatu cara mengulangi bahan latihan. Model ini berasal dari model pembelajaran Herbart yaitu model asosiasi dan ulangan tanggapan. Melalui model ini maka akan memperoleh tanggapan pembelajaran dari siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan kecakapan. Adapun tujuan model *drills* ini adalah memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

2) Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan

mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itu sebabnya kegiatan ini sering dikaitkan dengan program pembelajaran modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan dalam bentuk, yakni pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh dan sistem belajar jarak jauh.

Sedangkan tujuan pembelajaran tutorial, yaitu sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam software pembelajaran, melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan
- b) Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri
- c) Untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari

3) Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan

tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mengikuti suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup dan memadukan unsure teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis. Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut: pengenalan, penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2 dan seterusnya), pernyataan dan respon jawaban, penilaian respons, pemberian *feedback* tentang respons, pebetulan, segmen pengaturan pengajaran dan penutup.

4) Model *Intrukcional Games*

Intrukcional Games merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui permainan yang mendidik. Instructional games tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

4. Program *Adobe Flash*

a. Pengertian *Adobe Flash*

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan piranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe Systems Incorporated*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *Custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV* (Sony Febriyadi, 2013).

b. Keunggulan *Adobe Flash*

Keunggulan program *Adobe Flash* sebagai berikut :

- 1) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak
- 2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik
- 3) Kebutuhan hardware yang tidak tinggi
- 4) Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handphone
- 5) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone. Adanya *Actionscript*. Dengan *actionscript* dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file. Karena adanya *actionscript* ini juga Flash dapat untuk membuat game karena *script* dapat menyimpan variable dan nilai, melakukan perhitungan, dan sebagainya yang berguna dalam game. Selain itu, Flash adalah program berbasis vektor.

5. Penilaian Kelayakan Media dan Model *Research&Development*

a. Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat
 - a. Keefektifan
 - b. Keefisienan
 - c. Kemudahan penggunaan
 - d. Petunjuk penggunaan
 - e. Ketepatan memilih media
 - f. Pemanfaatan kembali
- 2) Aspek Desain Pembelajaran
 - a. Kesesuaian materi
 - b. Interaktivitas
 - c. Aktualitas
 - d. Kelengkapan
 - e. Kejelasan
 - f. Kemudahan dalam memahami
 - g. Sistematis
 - h. Ketepatan evaluasi
 - i. Pemberian umpan balik
- 3) Aspek Komunikasi Visual
 - a. Komunikatif
 - b. Kreatif dan inovatif
 - c. Sederhana
 - d. Pemilihan tipografi (huruf dan susunannya)
 - e. Pemilihan gambar
 - f. Pemilihan Warna
 - g. Kemenarikan desain

Angket memiliki beberapa aspek yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan dan ditinjau dari aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Angket dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi,

praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru) dan siswa sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Aspek dan indikator penilaian untuk ahli materi. Ahli materi hanya memiliki satu aspek saja yaitu:

Aspek Pembelajaran

- 1) Kesesuaian materi
- 2) Interaktivitas
- 3) Aktualitas
- 4) Kelengkapan
- 5) Kejelasan
- 6) Kemudahan dalam memahami
- 7) Sistematis
- 8) Ketepatan evaluasi
- 9) Pemberian umpan balik

2. Aspek dan indikator untuk penilaian ahli media . ahli media memiliki dua aspek dalam penilaian yaitu :

Aspek Rekayasa Media

- 1) Kemudahan penggunaan
- 2) Petunjuk penggunaan
- 3) Ketepatan memilih media
- 4) Pemanfaatan kembali

Aspek Komunikasi Visual

- 5) Komunikatif
- 6) Kreatif dan inovatif
- 7) Sederhana
- 8) Tipografi (huruf dan susunannya)
- 9) Gambar
- 10) Warna

11) Desain

3. Aspek penilain praktisi pembelajaran sama dengan siswa yaitu meiliki tiga aspek antara lain:

Aspek Rekayasa Media

- 1) Keefektifan
- 2) Kemudahan penggunaan
- 3) Pemanfaatan kembali

Aspek Komunikasi Visual

- 4) Komunikatif
- 5) Kreatif dan inovatif
- 6) Sederhana
- 7) Pemilihan tipografi (huruf dan susunannya)
- 8) Pemilihan gambar
- 9) Pemiliihan Warna
- 10) Kemenarikan desain

Aspek Pembelajaran

- 11) Kesesuaian dengan materi
- 12) Penumbuhan motivasi belajar
- 13) Kemudahan untuk dipahami
- 14) Kejelasan uraian materi dan soal

Dari uraian diatas merupakan penjabaran dari angket penilaian yang berisikan aspek-aspek dan indikator didalamnya.

b. **Model *Research&Development***

Menurut Nana Syaodih (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research&Development*) merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu *prototipe* suatu alat atau perangkat berbasis riset

(Ali, 2010: 117). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa R&D merupakan penelitian yang dapat menghasilkan produk baru dengan model-model tertentu dan diuji keefektifannya produk tersebut melalui riset. Didalam penelitian tersebut terdapat beberapa model pengembangan diantaranya :

1. Borg and Gall

Borg and Gall (2003: 775) dalam bukunya menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

a. Research and Information Collecting

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif yang tujuannya untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Tahap ini meliputi: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan, dan juga mengumpulkan data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran.

b. Planning

Pada tahap ini peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek yang penting harus direncanakan seperti produk tentang apa, tujuan, manfaatnya

apa, siapa penggunanya, mengapa dianggap penting, dan bagaimana proses pengembangannya.

c. Develop Preliminary Form of Product

Dalam tahap ini, bentuk produk awal (draft) yang sifatnya sementara (hipotesis) mulai dikembangkan dan divalidasi.

d. Preliminary Field Testing

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap produk awal di lapangan dengan melibatkan dua atau tiga sekolah dengan subjek penelitian antara 10 - 15 orang.

e. Main Product Revision

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba terbatas.

f. Main Field Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dalam skala lebih luas dengan melibatkan lima sampai sepuluh sekolah, perkiraan sampai melibatkan subjek antara 30-100.

g. Operational Product Revision

Melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba yang lebih luas.

h. Operational Field Testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba pelaksanaan lapangan yang melibatkan antara 10 – 30 sekolah, dan antara 40 – 200 subjek. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket. Namun apabila peneliti tidak ingin mengetahui dampak penggunaan produk, maka tidak diperlukan adanya kelas kontrol.

i. Final Product Revision

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran serta saran dari uji coba lapangan.

j. Dissemination and Implementation

Pada langkah terakhir ini, produk disebarluaskan dan sosialisasikan kepada seluruh subjek.

2. Thiagarajan (4-D)

Model 4-D adalah model pengembangan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dikembangkan pertama kali oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974. Di Indonesia, model 4-D diadaptasi menjadi 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trianto, 2011: 189-192), seperti dijelaskan berikut ini:

a. Pendefinisian (Define)

Tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap ini terdiri dari 3 langkah pokok, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format media.

c. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini terdiri dari 3 langkah pokok, yaitu validasi diikuti revisi, simulasi pembelajaran, dan uji coba terbatas. Selanjutnya akan diimplementasikan pada wilayah yang lebih luas.

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Agar produk dapat dimanfaatkan orang lain maka produk dicetak dan disebarluaskan.

3. ADDIE

ADDIE yaitu merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tahap-tahap prosedur pengembangan ADDIE ini dijelaskan dalam (Endang Mulyatiningsih 2011: 185-186) sebagai berikut:

a. *Analysis*

Pada tahap pertama ini, berawal dari pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan (model, metode, dan bahan ajar). Setelah itu, dianalisis produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

b. Design

Tahap selanjutnya adalah merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan di atas kertas. Kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pada tahap ini baru bersifat konseptual yang akan mendasari pengembangan pada tahap selanjutnya.

c. Development

Kegiatan pada tahap ini adalah realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka konseptual yang telah dirancang direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d. Implementation

Tahap keempat ini, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama proses implementasi, produk baru yang dikembangkan ini diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan selanjutnya.

e. Evaluation

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan ini. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi terhadap dampak produk terhadap pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengukur sasaran yang tercapai, dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik berhasil.

Di atas telah dijelaskan dari beberapa model pengembangan dan penelitian. Di dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan prosedur ADDIE sebagai prosedur pengembangan penelitian *Research and Development*. ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation*) model yang dirancang oleh Walter Dick and Lou Carey adalah model yang paling banyak digunakan oleh peneliti *Research and Development*.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febrianto Dwi Saputro dan Euis Ismayati (2013) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model Computer Based Intruction (CBI) pada Materi Fisika Gelombang*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pada materi Fisika Gelombang dinyatakan valid dengan hasil rating 72,8%, demikian pula dengan soal yang digunakan pada media pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan hasil rating 76%. Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran

tidak lebih baik daripada hasil belajar mahasiswa yang tidak menggunakan media pembelajaran pada materi Fisika Gelombang. Dan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil rating 77,5% sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan pada proses belajar mengajar. Persamaan penelitian Febrianto Dwi Saputro dan Euis Ismayati dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan, Febrianto Dwi Saputro dan Euis Ismayati menggunakan materi Fisika sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal Alwi dan Lusya Rakhmawati (2014) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Intruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash CS4 dan DSCH pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil rating 80%. Kategori sangat baik juga diperoleh untuk perangkat pembelajaran dengan hasil rating 80% serta respon sangat baik dari siswa dengan hasil rating 80%. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media

pembelajaran CBI lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran CBI pada materi menerapkan dan menguji macam-macam rangkaian flip-flop yang dibuktikan dengan t hitung = 3,109 lebih besar dari pada t tabel = 1,674. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal dan Lusia Rakhmawati adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* selain itu prosedur yang digunakan sama yaitu menggunakan ADDIE. Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Computer Based Instruction* dengan menggunakan software *Adobe Flash Cs4* dan prosedur penelitian yang digunakan. Perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan, penelitian Moh. Faizal Alwi menggunakan materi Elektro SMK sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitiannya.

3. Anis Nur Wahyuni dan Susanti. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Smk Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan skor 79,58% dari validasi ahli materi, 95,33% dari validasi ahli media, dan 93,06% dari uji coba terbatas. Sehingga secara keseluruhan didapatkan skor persentase sebesar 89,32% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya

sangat layak digunakan. Persamaan penelitian Anis Nur Wahyuni dan Susanti dan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif pada materi akuntansi. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur penelitiannya, Anis Nur Wahyuni dan Susanti menggunakan model pengembangan 3-D, sedangkan pada penelitian ini menggunakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono yaitu: 1) identifikasi potensi dan masalah; 2) pengumpulan informasi; 3) desain produk; 4) pengembangan produk; 5) validasi desain; 6) revisi desain; 7) uji coba produk; 8) analisis dan revisi produk akhir.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Makin jelas tujuan makin jelas bahan, media, dan metode penyampaian. Berbagai cara dapat dilakukan agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan inteligensi, minat, kecepatan, dan tujuan masing-masing dalam pembelajaran sekarang menggunakan berbagai metode dan media.

Media yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi siswa dalam proses belajar berhasil atau tidaknya. Kenyataan yang terjadi, disekolah masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran secara konvensional dan belum ada inovasi dalam mengajar sehingga pembelajaran masih terlihat belum optimal. Keadaan seperti ini terjadi pada pengajar SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo pada guru

akuntansi. Pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang siswa hanya merangkum dan mengerjakan soal yang berada pada satu buku paket panduan belajar siswa, jadi kurang referensi buku untuk menambah wawasan siswa dalam belajar. Sehingga dalam pembelajaran diperlukan inovasi yaitu dengan media pembelajaran agar siswa dapat belajar lebih aktif dan termotivasi sehingga hasil belajar menjadi memuaskan.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat membuat siswa konsentrasi dan fokus terhadap materi yang disampaikan karena dikemas secara menarik dan interaktif. Penggunaan komputer dalam media pembelajaran oleh pendidik membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, karena dengan media komputer pendidik secara otomatis telah menggunakan beberapa media sekaligus. Misalnya dengan media berbasis komputer pendidik mempresentasikan gambar, film, suara, dan media lainnya. Peran pendidik dalam pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran cenderung sebagai fasilitator, peserta didik menjadi lebih aktif dan menjadi pusat pembelajaran (*student centered*). Sementara pada beberapa media yang digunakan oleh pendidik, pendidik cenderung aktif dalam memperagakan media ataupun memberi informasi/penjelasan tentang kaitan media dan materi pembelajaran yang disampaikan.

Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Adobe Flash* dipilih karena program ini sangat handal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur terbaru telah

disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunanya. Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran membuat siswa antusias karena pemusatan perhatian siswa lebih terfokus dan termotivasi. Perubahan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer membuat kualitas proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mempermudah pembelajaran akuntansi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana tahap-tahap yang dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang dari aspek rekayasa media, dan komunikasi visual?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang dari aspek pembelajaran?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Adobe*

Flash pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang dari aspek rekayasa media, komunikasi visual, dan pembelajaran?

5. Bagaimana penilaian siswa mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Adobe Flash* pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang dari aspek rekayasa media, komunikasi visual, dan pembelajaran?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012:297), metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Mohammad Ali (2010: 119) “R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan”. Hal yang sama disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013: 161) “penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jl. Semawungdaleman, Desa Semawungdaleman Kutoarjo, Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Desember 2015 sampai bulan Februari 2016 yang meliputi tahap penyusunan proposal skripsi, pelaksanaan penelitian, dan pembuatan laporan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi (Riskiy Ilyaza Aghni, M.Pd.), satu orang ahli materi dosen jurusan pendidikan akuntansi (Adeng Pustikaningsih, M.Si),

praktisi pembelajaran Akuntansi guru Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo (Tuti Herawati, S.Pd), dan siswa kelas XI AK 1 SMK YPE Sawunggalih. Objek penelitiannya adalah kelayakan media pembelajaran yang berbasis komputer sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200). Berikut ini tahap pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE, sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan dan menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Analisis media pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran tersebut diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

a. Analisis kebutuhan

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang interaktif.

b. Analisis kurikulum

Kurikulum 2013 baru diterapkan oleh SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo pada tahun ajaran 2014/2015 hingga saat ini. Penyesuaian isi materi media pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas.

2. Tahap Desain (*Design*)

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

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard*. Penentuan materi dan pengumpulan buku-buku untuk pembuatan soal beserta jawaban.

b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang akan digunakan pada media yang dibuat dari berbagai sumber referensi. Materi tersebut kemudian dibuat menjadi file yang berbeda untuk memudahkan pada saat pembuatan media. Materi yang dibuat dalam format *Word* dan *PowerPoint*. Soal dan kunci jawaban dibuat sesuai

dengan materi yang disajikan, begitu juga dengan contoh soal yang diberikan pada media ini.

c. Perangkat

Peneliti mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan produk

Pembuatan produk menggunakan Adobe Flash Professional. Seluruh bahan yang sudah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang dirancang.

b. Validasi ahli

Produk yang selesai dibuat divalidasi oleh ahli media (dosen), ahli materi (dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan), praktisi pembelajaran akuntansi (guru).

c. Revisi I

Setelah proses validasi, produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli media supaya lebih menarik, dan pembetulan kesalahan materi dari ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada siswa kelas XI AK 1 dari SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang berjumlah 39 siswa. Pada

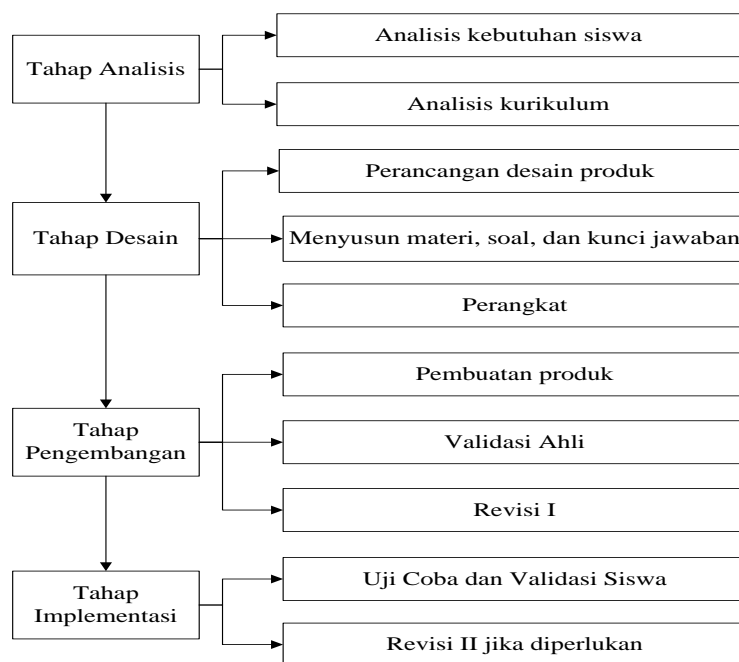
tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dibuat.

b. Revisi II

Bila diperlukan maka dilakukan revisi tahap II berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) melainkan hanya pada tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan dalam penelitian media hanya dinilai sebatas kelayakan media oleh validator dan tidak sampai mengukur dampak media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

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 berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner (angket). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 142)

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket dalam penelitian pengembangan ini

digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Angket untuk mengukur kelayakan media pembelajaran menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Skala *Likert* dalam mengukur kelayakan media pembelajaran ini menggunakan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2012: 93). Selanjutnya agar memperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yakni sangat layak = 5, layak = 4, kurang layak = 3, tidak layak = 2, dan sangat tidak layak = 1.

Berikut ini merupakan angket yang digunakan dalam penelitian :

a. Angket untuk Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,
2	Interaktivitas	3,4
3	Aktualitas	5,6
4	Kelengkapan	7,8
5	Kejelasan	9,10
6	Kemudahan dalam memahami	11,12
7	Sistematis	13,14
8	Ketepatan evaluasi	15,16
9	Pemberian umpan balik	17,18

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran
(Romi Satria Wahono : 2006) dengan modifikasi

b. Angket untuk Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi verbal.

Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Kemudahan penggunaan	1,2
2	Petunjuk penggunaan	3
3	Ketepatan memilih media	4,5
4	Pemanfaatan kembali	6,7
Aspek Komunikasi Visual		
5	Komunikatif	8,9
6	Kreatif dan inovatif	10,11
7	Sederhana	12,13
8	Tipografi (huruf dan susunannya)	14,15
9	Gambar	16,17
10	Warna	18,19
11	Desain	20,21

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran
(Romi Satria Wahono : 2006) dengan modifikasi

c. Angket untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan Siswa

Angket yang diberikan kepada praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) yang berisi penilaian terhadap media yang telah dibuat. Aspek penilaian media oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru) dan siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Aspek Penilaian Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) dan siswa

No.	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Keefektifan	1,2
2	Kemudahan penggunaan	3,4
3	Pemanfaatan kembali	5,6
Aspek Komunikasi Visual		
4	Komunikatif	7,8
5	Kreatif dan inovatif	9,10
6	Sederhana	11,12
7	Pemilihan tipografi (huruf dan susunannya)	13,14
8	Pemilihan gambar	15,16
9	Pemilihan Warna	17,18
10	Kemenarikan desain	19,20
Aspek Pembelajaran		
11	Kesesuaian dengan materi	21,22
12	Penumbuhan motivasi belajar	23,24
13	Kemudahan untuk dipahami	25,26
14	Kejelasan uraian materi dan soal	27,28

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono : 2006) dengan modifikasi.

Angket yang diberikan kepada siswa juga sama yang diberikan guru, yang berisi penilaian terhadap media yang telah dibuat. Angket tersebut sama karena guru dan siswa sama-sama menggunakan media pembelajaran tersebut, jadi isi dari angket sama.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi 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, 2014: 244). Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data proses pengembangan produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Data penilaian kelayakan produk

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh para ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
KS (Kurang Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

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

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

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Sukardjo, 2005: 52)

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

Tabel 6. Pedoman Konversi Skor

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

Keterangan :

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

\bar{X} = (Rerata ideal)

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

= $\frac{1}{2}$ (5 + 1)

= 3

Sbi = (Simpangan Baku Ideal)

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

= $\frac{1}{6}$ (5 – 1)

= 0,67

(Sukardjo, 2005: 53)

Berdasarkan tabel konversi skor di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran perusahaan dagang dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan media pembelajaran perusahaan dagang yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- b. Kelayakan media pembelajaran perusahaan dagang yang dikembangkan dinyatakan “Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan media pembelajaran perusahaan dagang yang dikembangkan dinyatakan “Cukup Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- d. Kelayakan media pembelajaran perusahaan dagang yang dikembangkan dinyatakan “Kurang Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60

- e. Kelayakan media pembelajaran perusahaan dagang yang dikembangkan dinyatakan “Tidak Layak” apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Semawung daleman, Kutoarjo, Purworejo.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini dikhususkan pada siswa kelas XI AK 1 yang berjumlah 39 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada hari kamis tanggal 17 Maret 2016 bertempat dilaboratorium komputer Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

B. Hasil Penelitian

Di dalam penelitian ini yang digunakan sebagai prosedur pengembangan produk tersebut merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200) yaitu : 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi, peneliti membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Kegiatan observasi berlangsung pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari bulan Agustus sampai September 2015. Kegiatan observasi ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama, peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas XI, dan tahap kedua mengamati lingkungan sekolah dan ketersediaan fasilitas dalam mendukung proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan observasi tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang membuat siswa tidak jenuh dan menyenangkan serta mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar sedang berlangsung. Media pembelajaran ini dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa Laboratorium Komputer Akuntansi yang sudah disediakan.

Rangkuman dari tahap analisis yaitu :

a. Analisis kebutuhan siswa

Setelah melakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang berbeda dan bervariasi yang bisa membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton.

b. Analisis kurikulum

Penyesuaian isi materi media pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas. Sehingga siswa tidak hanya terpaku dengan apa yang di berikan guru di dalam kelas saja.

2. **Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahapan yang kedua dari pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang di buat. Hasil informasi tersebut antara lain :

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang media pembelajaran berawal dari *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 116). Materi yang akan disampaikan pada media ini diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Materi yang digunakan pada media ini

adalah materi yang di sajikan dalam beberapa pertemuan pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 107). Peneliti mencari buku akuntansi untuk referensi dalam pembuatan materi dan soal-soal yang dimasukkan dalam media pembelajaran. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 127 dan 139).

b. Menyusun kompetensi dasar, materi, soal, dan kunci jawaban

Materi, soal, dan kunci jawaban yang ada di dalam media ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan dibagi ke dalam lima sub bagian materi yang tertera pada kompetensi dasar. Materi 1: Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup perusahaan dagang. Materi 2 : Menjelaskan system pencatatan persediaan. Materi 3 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang. Materi 4 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan syarat pembayaran seperti: potongan penjualan, retur & keringanan harga. Materi 5 : Menjelaskan sistem penilaian persediaan. Kompetensi dasar, materi , soal, dan kunci jawaban tersebut dibuat dalam format *PowerPoint* agar mudah digabungkan ke dalam media yang dibuat.

c. Perangkat

Pembuatan objek media pembelajarana dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* minimum yang diperlukan supaya bisa menjalankan *Adobe Flash Professional* seperti yang tertera pada adobe.com adalah:

- a) 1 GHz *or faster processor*
- b) Microsoft® Windows® XP *With Service Pack 2*
(*Service Pack 3 recomended*) *or* Windows Vista®
- c) 1 Gb *of* RAM
- d) Tersedia 3.5 GB ruang kosong untuk pemasangan
- e) 1024 x 768 *display* (1280 x 800 *recomended*) *with* 16-bit *graphics adapter*

Software yang utama digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah *adobe flash*. *Software* pendukung untuk pembuatan media ini adalah *software* untuk menggabungkan semua komponen media menjadi satu kesatuan dan *software* untuk mengconvert dari format SWF ke format EXE.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini adalah dengan membuat *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama pada media ini. Pada intro tersebut termuat nama media pembelajaran.



Gambar 2. Halaman *preface*

Setelah halaman intro, masuk ke halaman selanjutnya dengan menekan tombol merah yang tertuliskan “masuk yuk”, akan muncul halaman sebagai berikut



Gambar 3. Halaman Logo UNY

Lalu muncul logo UNY untuk proses loading awal, kemudian muncul menu utama seperti gambar berikut:



Gambar 4. Halaman Menu

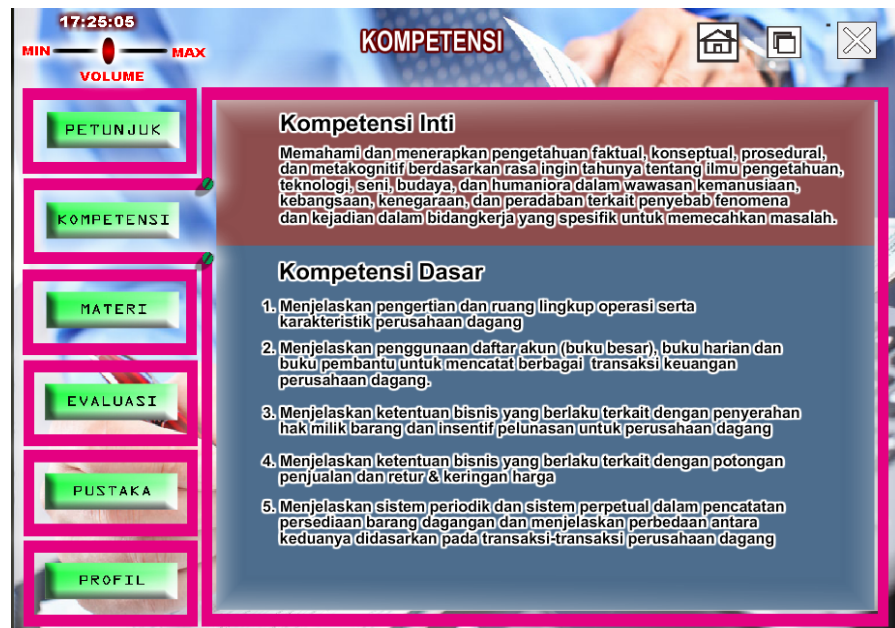
Pada menu utama ini terdiri dari 6 menu, yaitu 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Materi; 4) Evaluasi; 5) Pustaka; 6) Profil.

Pada menu pertama yaitu petunjuk, yaitu mengenai pengertian penggunaan simbol-simbol yang terdapat media tersebut. Jika di-klik akan muncul sebagai berikut :



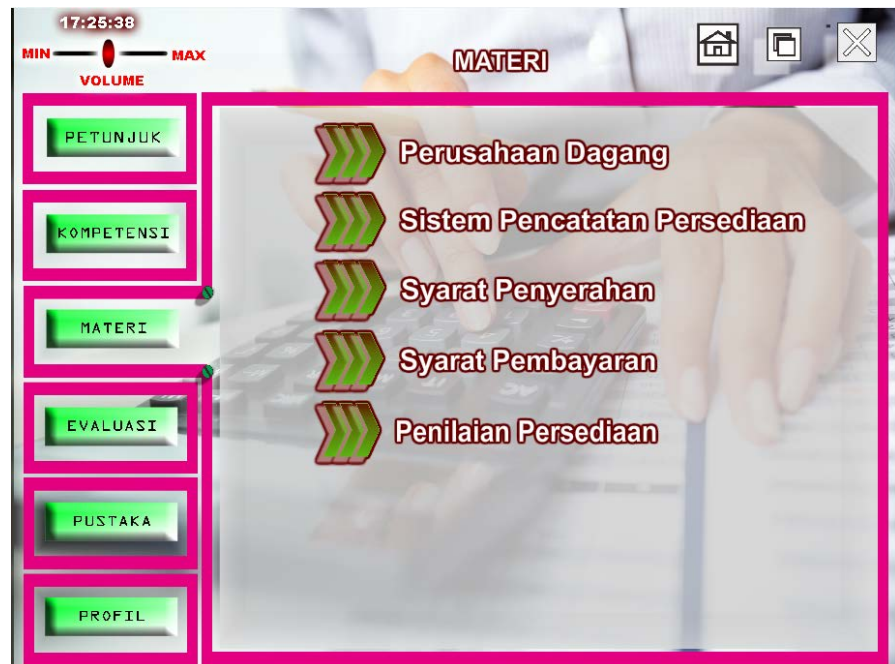
Gambar 5. Halaman Petunjuk

Pada menu kedua yaitu kompetensi. Pada menu ini berisikan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pelajaran akuntansi perusahaan dagang, Materi 1: Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup perusahaan dagang. Materi 2 : Menjelaskan system pencatatan persediaan. Materi 3 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang. Materi 4 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan syarat pembayaran seperti: potongan penjualan, retur & keringanan harga. Materi 5 : Menjelaskan sistem penilaian persediaan.



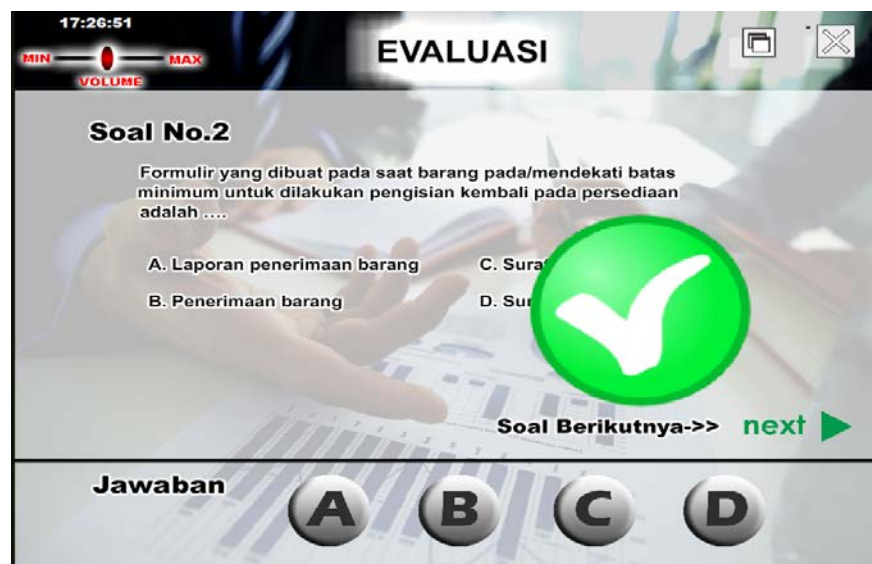
Gambar 6. Halaman Kompetensi

Pada menu ketiga yaitu Materi. Yang berisi tentang penjabaran materi dari kompetensi dasar dan kompetensi inti yang disertakan dengan Video.



Gambar 7. Halaman Materi

Pada menu keempat yaitu Evaluasi. Menu tersebut mengenai evaluasi berisikan 20 soal pilihan ganda disertai jawaban.



Gambar 8. Halaman Evaluasi

Pada menu yang kelima yaitu menu pustaka. Berisi tentang daftar pustaka dari mana di kutip materi-materi tersebut.



Gambar 9. Halaman Pustaka

Pada menu yang terakhir yaitu menu profil, berisi tentang profil pembuat pengembangan media dan profil dari dosen pembimbing serta profil dari dosen narasumber.



Gambar 10. Halaman Profil

Setelah semuanya jadi kemudian di *save* dengan format .fla, dengan bentuk .fla tersebut file masih bisa di edit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan format .fla di ekspor ke format .swf melalui *Adobe Flash*. Format swf sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan jika komputer sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash*. Untuk memudahkan maka dari format .swf diconvert ke .exe. Dalam format .exe ini Media Pembelajaran ini bisa dijalankan hanya dengan *double* klik pada icon media yang ada pada satu folder dengan isinya yang berupa video.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. Rekapitulasi Hasil Validasi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3 (halaman 162). Di samping penilaian kelayakan, Ahli Materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

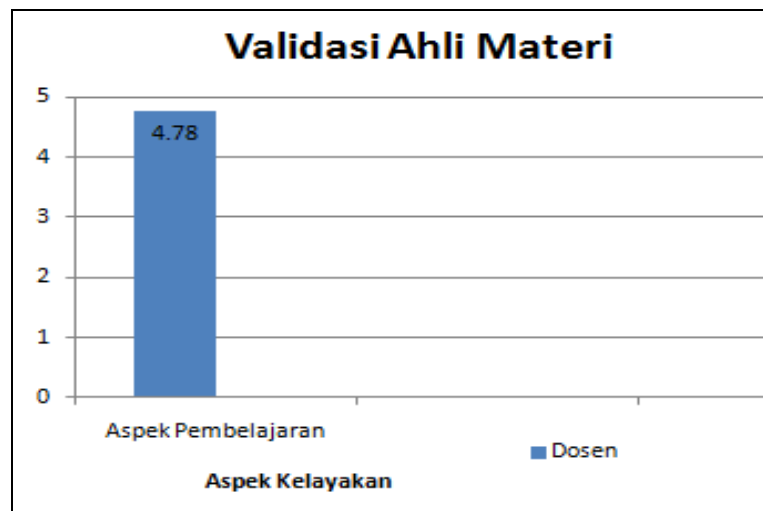
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Rerata Nilai	Komentar
	Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	
3	Peningkatan interaktif belajar	5	
4	Peningkatan aktivitas belajar	5	
5	Aktualitas materi yang disajikan	5	
6	Aktualitas soal yang disajikan	5	
7	Kelengkapan materi yang disajikan	5	
8	Kelengkapan soal yang disajikan	5	
9	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	5	
10	Kejelasan penyampaian materi	5	
11	Kemudahan memahami materi yang disajikan	4	
12	Kemudahan memahami soal yang disajikan	5	

No	Aspek yang dinilai	Rerata Nilai	Komentar
13	Keruntutan alur pikir	4	
14	Keruntutan soal secara teori dan konsep	5	
15	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	5	
16	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5	
17	Pemberian umpan balik terhadap materi	4	
18	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4	
Total Rerata Skor		86	Sangat Layak
Rerata Skor		4,78	

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 7 mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 4,78 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

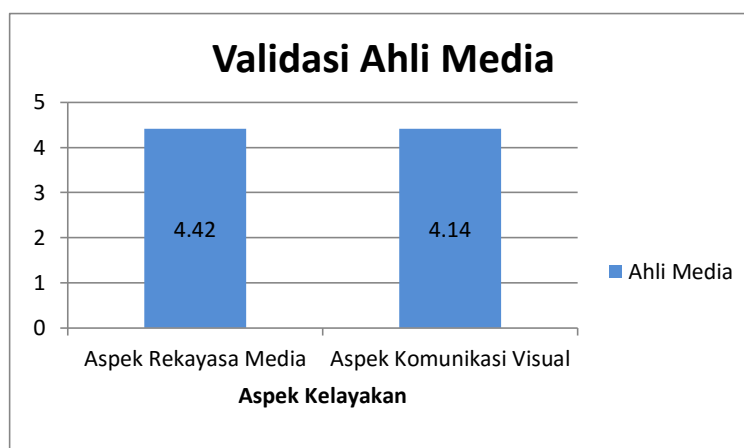
Ahli Media adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3 (halaman 165). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Rerata Nilai	Komentar
	Aspek Rekayasa Media		
1	Kemudahan pemakaian media	5	
2	Kemudahan penginstalan media	5	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	
4	Ketepatan pemilihan media	4	
5	Ketepatan pemilihan aplikasi pengembangan media	4	
6	Pemanfaatan ulang media	4	
7	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media	5	
		4.42	
	Aspek Komunikasi Visual		
8	Kemudahan dalam memahami media	5	
9	Penggunaan bahasa dan istilah	4	
10	Kreativitas media	4	
11	Inovasi media	4	
12	Kesederhanaan tampilan media	4	
13	Kesederhanaan penggunaan media	5	
14	Pemilihan jenis huruf	4	
15	Penggunaan ukuran dan jenis huruf	4	
16	Tampilan gambar yang disajikan	4	
17	Ketepatan penempatan gambar	4	
18	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4	
19	Ketepatan pemilihan warna	4	
20	Kemenarikan desain media yang disajikan	4	
21	Kerapian Desain Media	4	
		4.14	
Total Rerata Skor		89	Sangat Layak
Rerata Skor		4.24	

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Penilaian Ahli Media terhadap produk ini adalah **“A”** dengan kategori **“Sangat Layak”** sesuai tabel 7. yaitu rata-rata skor (\bar{X}) 4,24 terletak pada rentang $\bar{X} > 4,20$. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual layak untuk diujicobakan sesuai komentar dan saran tersebut di atas. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Validasi Praktisi Pembelajaran akuntansi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yaitu Tuti Herawati, S.Pd. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Guru selengkapnya dapat dilihat pada

Lampiran 3 (halaman 169). Disamping penilaian kelayakan, Guru memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh guru:

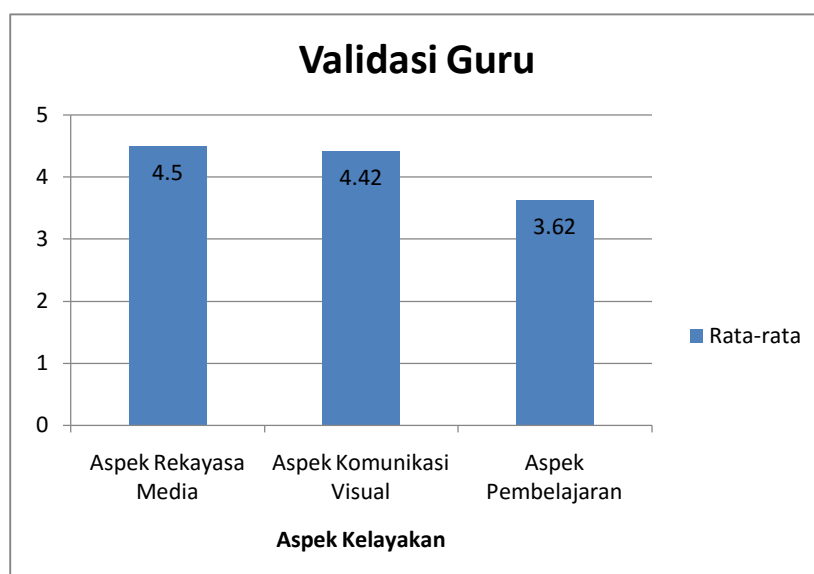
Tabel 9. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Aspek Rekayasa Media				
1	Keefektifan	8	4	Sangat layak
2	Kemudahan penggunaan	9	4.5	Sangat layak
3	Pemanfaatan kembali	10	5	Sangat layak
		27	4.5	
Aspek komunikasi visual				
4	Komunikatif	8	4	Sangat layak
5	Kreatif dan inovatif	8	4	Sangat layak
6	Sederhana	10	5	Sangat layak
7	Pemilihan tipografi (huruf dan susunannya)	10	5	Sangat layak
8	Pemilihan gambar	9	4.5	Sangat layak
9	Pemilihan Warna	8	4	Sangat layak
10	Kemenarikan desain	9	4.5	Sangat layak
		62	4.42	
Aspek Pembelajaran				
11	Kesesuaian dengan materi	8	4	Sangat layak
12	Penumbuhan motivasi belajar	8	4	Sangat layak
13	Kemudahan untuk dipahami	7	3.5	Layak
14	Kejelasan uraian materi dan soal	6	3	Sangat layak
		29	3.62	
Total		29	4.21	Sangat layak

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang sudah diolah

Berdasarkan tabel 6 mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,21 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A”

dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi oleh Guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, aspek pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 11. Diagram Batang Hasil Validasi Guru

c. Revisi

Berdasarkan masukan pada tahap validasi, revisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru).

1) Revisi Ahli Materi

- a. Materi yang terdapat dalam media yang di buat masih kurang lengkap. Revisi materinya yaitu menambah materi mengenai contoh dari jurnal dan dasar pencatatannya di dalam persediaan barang dagangan. Awalnya materi hanya menjelaskan tentang pengertian system pencatatan permanen dan isinya yang berupa pembelian barang dagang, pembayaran beban angkut pembelian, pengembalian barang yang dibeli, penjualan barang dagang, pembayaran beban angkut penjualan, pengembalian barang yang dijual. Dari materi tersebut revisannya menambahkan tentang contoh-contoh jurnalnya dari pembelian barang dagang sampai ke pengembalian barang dijual.
- b. Soal yang diberikan ada yang salah kurang penjelasan antara soal dengan metode FIFO atau LIFO. Revisi contoh soal yaitu membenarkan soal yang salah itu tadi dan menambahkan soal yang kurang berbobot diganti dengan soal yang berbobot dan sesuai dengan kompetensi dasarnya. Contoh salah satu soal sebelum direvisi dan sesudahnya :

Contoh salah satu soal sebelum direvisi oleh ahli materi;

Diketahui data persediaan PD TIARA sebagai berikut :

Desember 1. Persediaan	5 unit	@Rp 2.000,00
Desember 3. Pembelian	10 unit	@Rp 2.500,00
Desember 10. Penjualan	12 unit	

Besarnya harga pokok penjualan jika menggunakan metode FIFO adalah

- a. Rp 10.000,00
- b. Rp 25.000,00
- c. Rp 27.000,00
- d. Rp 29.000,00**
- e. Rp 35.000,00

Setelah direvisi soal menjadi seperti berikut;

Diketahui data persediaan milik perusahaan PD MANDIRI selama bulan Maret 2013 sebagai berikut :

Maret 1. Saldo persediaan	1.750 unit	@Rp 6.000,00
Maret 5. Pembelian	1.000 unit	@Rp 6.200,00
Maret 10. Pembelian	2.000 unit	@Rp 6.250,00
Maret 15. Pembelian	1.500 unit	@Rp 6.400,00
Maret 25. Pembelian	2.500 unit	@Rp 6.500,00
Maret 30. Pembelian	2.000 unit	@Rp 6.400,00

Jika berdasarkan perhitungan fisik sisa persediaan barang dagangan yang masih ada sebanyak 3.500 unti dan metode penilaian dengan system FIFO berapa nilai persediaan barang dagangan per 31 Maret 2013

- a. Rp 18.262.500,00
- b. Rp 21.387.500,00
- c. Rp 16.450.000,00
- d. Rp 22.550.000,00**
- e. Rp 21.350.000,00

2) Revisi Ahli Media

- a. Permasalahan yang utama yaitu sesuaikan tema dengan materi, semua konten harus terkait antara satu dengan yang lainnya.
- b. Lebih baiknya media ditambahkan volume instrument dan dapat didengar maupun tidak oleh pengguna.
- c. Dalam perancangan materi sesuaikan rata kanan dengan kiri kemudian font dalam penulisan materi dibedakan antara yang judul dengan isi materi.
- d. Buat background lebih berwarna agar siswa yang menggunakan media tidak jenuh dan senang dalam belajar melalui media tersebut.
- e. Tambahkan daftar pustaka yang sesuai dengan materi dan sesuai dengan video yang dicantumkan dalam media.
- f. Ahli media memberikan saran jika media ini akan di publikasikan dan sebaiknya video yang ditampilkan adalah video buatan sendiri, bukan mengambil dari instansi atau pihak lain. Jika video ambil dari pihak lain maka cantumkan nama pembuat serta buat daftar pustakanya.
- g. Gambar pada tampilan awal harus sesuai dengan sikon materi yang dibuat. Dan pembuatan media harus cerah dan menarik sehingga pengguna dapat menggunakan

dan senang melihatnya saat membuka media untuk belajar. Tidak terkesan menjenuhkan dan terlihat hanya monoton.



Gambar 14. Halaman awal sebelum revisi

Pada saat sebelum direvisi halaman awal terdapat background warna hitam dan bingkai warna hijau sehingga terkesan gelap dan datar media yang dibuat, sehingga harus ada perbaikan dari media awal sebelum media diuji cobakan maka lebih dahulu pembuat media memperbaiki ulang agar pada saat ujicoba media kelihatan sudah benar-benar jadi, meskipun banyak memiliki kekurangan dalam perancangan dan pembuatannya.



Gambar 15. Halaman awal sesudah revisi

3) Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

Guru menyarankan sebagai perbaikan yaitu media pembelajaran ini perlu dikembangkan lagi agar anak lebih termotivasi dalam menggunakan media ini dan untuk proses belajar. Dari saran guru tersebut masih bersifat menyeluruh, kurang konkret dalam penyampaian saran sehingga dalam pembuatan media pembelajaran ini oleh peneliti putusan tanpa ada revisi dari guru, namun hanya sebatas saran yang di terima peneliti.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilaksanakan jumlahnya ada 39 siswa pada tanggal 17 Maret 2016 yang di khususkan pada kelas XI AK I SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Sebelum media pembelajaran diujicobakan, peneliti memindahkan file media dari flashdisk ke seluruh komputer yang ada di Laboratorium komputer sekolah. Siswa

yang membawa laptop boleh langsung mengcopy file ke laptop masing-masing. Penilaian siswa guna untuk menentukan kelayakan media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 3 (halaman 176). Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari penilaian siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil Validasi Siswa

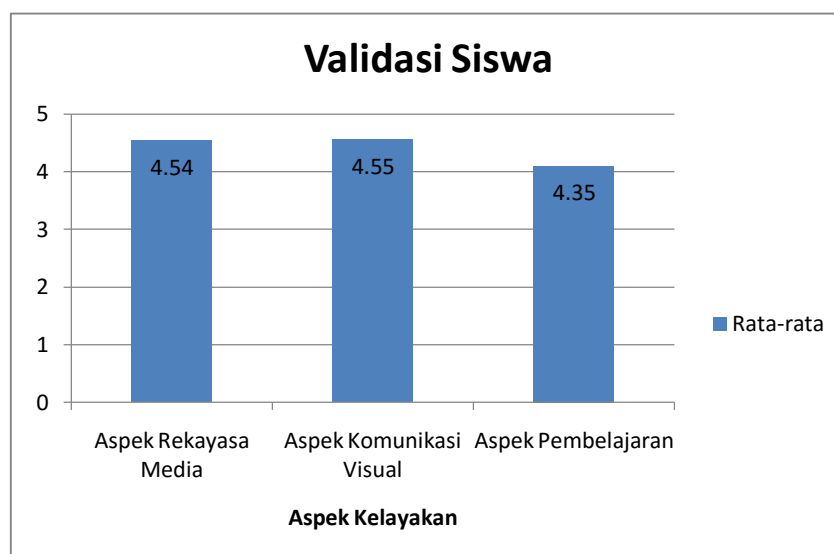
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Aspek Rekayasa Media				
1	Keefektifan	357	4.58	Sangat layak
2	Kemudahan penggunaan	354	4.54	Sangat layak
3	Pemanfaatan kembali	353	4.5	Sangat layak
		1064	4.54	
Aspek komunikasi visual				
4	Komunikatif	353	4.53	Sangat layak
5	Kreatif dan inovatif	366	4.69	Sangat layak
6	Sederhana	337	4.3	Sangat layak
7	Pemilihan tipografi (huruf dan susunannya)	356	4.6	Sangat layak
8	Pemilihan gambar	358	4.59	Sangat layak
9	Pemilihan Warna	346	4.44	Sangat layak
10	Kemenarikan desain	370	4.7	Sangat layak
		2486	4.55	
Aspek Pembelajaran				
11	Kesesuaian dengan materi	343	4,4	Sangat layak
12	Penumbuhan motivasi belajar	349	4,5	Sangat layak
13	Kemudahan untuk dipahami	328	4,2	Layak
14	Kejelasan uraian materi dan soal	340	4,36	Sangat layak
		1360	4.35	
Total		4910	4,50	Sangat layak

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Dari hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yang dikembangkan,

berdasarkan aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, aspek pembelajaran mendapatkan nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” yaitu rata-rata skor (\bar{X}) 4,50 terletak pada rentang $\bar{X} > 4,20$.

Rekapitulasi Hasil validasi siswa jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 16. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa

Selain siswa memberikan penilaian, siswa juga memberikan komentar/saran antara lain :

1. Media yang disajikan sangat menarik sehingga dapat mempermudah dan tidak merasa jenuh saat proses belajar dikelas maupun diluar kelas karena terdapat tampilan-tampilan menarik.
2. Media yang dibuat sangat bagus serta bisa menambah siswa semangat untuk belajar.
3. Materi sudah jelas dan baik.

4. Media pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan siswa dalam belajar.

5. Media ini dapat menambah wawasan guru dan siswa.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengenai media yang dikembangkan ini dilakukan melalui observasi didalam kelas terlebih dahulu sehingga peneliti mengetahui apa saja yang dibutuhkan didalam kelas untuk menunjang proses belajar mengajar agar siswa tidak merasakan kejenuhan dalam belajar akuntansi khususnya pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Dalam menunjang pembelajaran tersebut maka peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran akuntansi khususnya pada materi persediaan. Siswa sangat antusias dengan adanya media pembelajaran yang menurutnya dapat merubah cara belajar mereka yang setiap harinya monoton sehingga terkesan jenuh dalam belajar. Dengan terciptanya media tersebut siswa terlihat aktif untuk belajar mandiri maupun kelompok didalam pembahasan mengenai materi materi yang disajikan dan evaluasi soal-soal yang dibuat oleh peneliti. Media tersebut memberikan dampak positif pada siswa untuk belajar lebih giat lagi, contohnya dalam penggunaan media tersebut sebagai sarana belajar siswa mampu memecahkan soal dengan media pembelajaran. Hal tersebut membuat suatu peningkatan pada diri siswa untuk merubah pola pikirnya dalam belajar itu tidak hanya menggunakan buku yang disediakan oleh guru. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan prosedur pengembangan produk tersebut dengan adaptasi dan modifikasi

dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200) yaitu : 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi, peneliti membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dibahas sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Kegiatan observasi berlangsung pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari bulan Agustus sampai September 2015. Kegiatan observasi ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama, peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas XI, dan tahap kedua mengamati lingkungan sekolah dan ketersediaan fasilitas dalam mendukung proses belajar mengajar dikelas. Observasi pada tahap pertama dilakukan pada siswa kelas XI AK 1 disaat pembelajaran akuntansi perusahaan dagang. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran. Guru baru menggunakan buku pelajaran sebagai sumber untuk menyampaikan materi kepada siswanya. Siswa sendiri tidak mempunyai buku pelajaran. Siswa dapat memperoleh buku pelajaran sebagai sumber belajar dengan cara meminjam buku di perpustakaan. Buku pelajaran tersebut hanya dapat digunakan pada saat jam

pelajaran saja, setelah jam pelajaran selesai buku tersebut dikembalikan ke perpustakaan. Buku tersebut digunakan bergantian pada masing-masing kelas setiap mata pelajaran yang bersangkutan. Hal tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efisien karena waktu terbatas untuk mengambil buku dan membagikan kepada siswa yang berada di dalam kelas. Dalam menyampaikan materi guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Observasi yang kedua mengamati fasilitas di sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dari observasi yang dilakukan di dalam kelas sudah terpasang LCD proyektor sebagai media guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Di sekolah juga terdapat laboratorium komputer yang memadai dan di dalamnya juga terdapat LCD proyektor. Laboratorium tersebut menunjang penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang membuat siswa tidak jenuh dan menyenangkan serta mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar sedang berlangsung. Media pembelajaran ini dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar

kelas. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa Laboratorium Komputer Akuntansi yang sudah disediakan.

Rangkuman dari tahap analisis yaitu :

c. Analisis kebutuhan siswa

Setelah melakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang berbeda dan bervariasi yang bisa membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton.

d. Analisis kurikulum

Penyesuaian isi materi media pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas. Sehingga siswa tidak hanya terpaku dengan apa yang di berikan guru di dalam kelas saja.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan yang kedua dari pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang di buat. Informasi tersebut antara lain :

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang media pembelajaran berawal dari *storyboard*. Materi yang akan disampaikan pada media ini

diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Materi yang digunakan pada media ini adalah materi yang disajikan dalam beberapa pertemuan pada kompetensi dasar persediaan akuntansi perusahaan dagang. Peneliti mencari buku akuntansi untuk referensi dalam pembuatan materi dan soal-soal yang dimasukkan dalam media pembelajaran. Kemudian peneliti menyusun kompetensi dasar, materi, soal, dan kunci jawaban yang ada di dalam media ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan dibagi ke dalam lima sub bagian materi yang tertera pada kompetensi dasar. Materi 1: Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup perusahaan dagang. Materi 2 : Menjelaskan system pencatatan persediaan. Materi 3 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang. Materi 4 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan syarat pembayaran seperti: potongan penjualan, retur & keringanan harga. Materi 5 : Menjelaskan sistem penilaian persediaan. Kompetensi dasar, materi , soal, dan kunci jawaban tersebut dibuat dalam format *PowerPoint* terlebih dahulu agar mudah digabungkan ke dalam media yang dibuat. Pembuatan objek media pembelajar ada beberapa perangkat yang perlu dipersiapkan antara lain dari perancangan dalam *story board* tersebut yang akan dimasukkan ke media pembelajaran. Setelah

story board jadi maka kita perlu mencari bahan-bahan seperti; gambar background, instrument lagu, tanda-tanda didalam media yang akan dibuat, perancangan bingkai melalui corel draw, mencari video dan referensi yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Dalam pembuatan media awalnya melalui suatu *storyboard* atau bisa disebut sebagai gambaran awal yang tergambar dikertas kemudian baru kelangkah yang pertama yaitu pembuatan media dengan membuat *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama pada media ini. Pada intro tersebut termuat nama media pembelajaran. Setelah halaman intro, masuk ke halaman selanjutnya dengan menekan tombol merah yang tertuliskan “masuk yuk”, Lalu muncul logo UNY untuk proses loading awal. Pada menu utama ini terdiri dari 6 menu, yaitu 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Materi; 4) Evaluasi; 5) Pustaka; 6) Profil. Pada menu pertama yaitu petunjuk, yaitu mengenai pengertian penggunaan simbol-simbol yang terdapat media tersebut. Pada menu kedua yaitu kompetensi. Pada menu ini berisikan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pelajaran akuntansi perusahaan dagang, Materi 1: Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup perusahaan dagang. Materi 2 : Menjelaskan system pencatatan persediaan. Materi 3 :

Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang. Materi 4 : Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan syarat pembayaran seperti: potongan penjualan, retur & keringanan harga. Materi 5 : Menjelaskan sistem penilaian persediaan. Pada menu ketiga yaitu memasuki menu materi yang berisi tentang penjabaran materi dari kompetensi dasar dan kompetensi inti yang disertakan dengan Video. Pada menu keempat yaitu Evaluasi. Menu tersebut mengenai evaluasi berisikan 20 soal pilihan ganda disertakan jawaban. Pada menu yang kelima yaitu menu pustaka. Berisi tentang daftar pustaka dari mana di kutip materi-materi tersebut. Pada menu yang terakhir yaitu menu profil, berisi tentang profil pembuat pengembangan media dan profil dari dosen pembimbing serta profil dari dosen narasumber. Setelah semuanya jadi kemudian di *save* dengan format .fla, dengan bentuk .fla tersebut file masih bisa diedit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan format .fla di ekspor ke format .swf melalui *Adobe Flash*. Format swf sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan jika komputer sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash*. Untuk memudahkan maka dari format .swf diconvert ke .exe. Dalam format .exe ini Media Pembelajaran ini bisa dijalankan hanya dengan *double* klik pada

icon media yang ada pada satu folder dengan isinya yang berupa video.

b. Validasi

1. Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. Validasi dilakukan terkait dengan aspek pembelajaran dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Sebelum memberikan penilaian kelayakan ahli materi terlebih dahulu membaca dan memahami materi serta soal-soal yang di buat oleh peneliti kemudian ahli materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran. Mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif. Setelah mendapatkan hasil dari angket ahli materi peneliti melakukan penghitungan dengan rata-rata skor yang di hasilkan sangat layak atau dengan kata lain dapat digunakan sebagai media pembelajaran selain buku teks yang disediakan disekolah.

2. Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Validasi dilakukan terkait dengan aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dari media pembelajaran

yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Ahli media melakukan penilaian validasi awalnya dengan memahami media yang dibuat peneliti kemudian Ahli Media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media karena masih ada kekurangan dalam ketentuan pembuatan media pembelajaran. Peneliti memberikan angket validasi kepada ahli media kemudian dihasilkan data dan peneliti baru dapat menghitungnya kembali skor yang didapat dengan rata-rata skor dari beberapa indikator yang berada pada aspek-aspek yang disajikan dalam angket. Kemudian diketahui rata-rata skor tersebut dan hasilnya media pembelajaran tersebut dapat digunakan sesuai kebutuhan belajar siswa dan guru yang berada pada SMK sebagai sarana penunjang belajar yang berbeda dari buku teks yang hanya berisikan tulisan dan angka. Namun ini berikan materi dan soal disertai video yang tercantum dalam media tersebut.

3. Validasi Praktisi Pembelajaran akuntansi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yaitu Tuti Herawati, S.Pd. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari siswa yaitu aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, aspek

pembelajaran dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Peneliti melakukan penelitian dengan memberikan media pembelajaran kepada guru terlebih dahulu dan memberikan arahan cara penggunaan media, kemudian guru mengikuti peneliti untuk menggunakan saat peneliti melakukan uji media terhadap siswa. Guru tersebut juga oleh peneliti diberikan angket penilaian kelayakan media pembelajaran untuk memberikan masukan berupa penilaian kelayakan, Guru juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Dari hasil tersebut peneliti mendapatkan angka skor dari angket yang diberikan ke guru kemudian peneliti melakukan perbaikan dan melakukan penghitungan skor yang hasilnya media pembelajaran ini dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk proses pembelajran yang ada disekolah tersebut. Guru juga menerima dengan baik atas penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai pengembangan media pembelajaran tersebut. Sehingga manfaatnya bagi guru jelas yaitu membantu pembelajaran disekolah agar siswa tidak hanya belajar pada satu bidang referensi saja sebagai penunjang belajar mereka.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilaksanakan jumlahnya ada 39 siswa pada tanggal 17 Maret 2016 yang di khususkan pada kelas XI AK I SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Sebelum media pembelajaran diujicobakan, peneliti memindahkan file media dari flashdisk ke seluruh komputer yang ada di Laboratorium komputer sekolah. Siswa yang membawa laptop boleh langsung mengcopy file ke laptop masing-masing. Langkah pertama siswa dibimbing oleh peneliti dalam menggunakan media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang tersebut dengan diberi petunjuk serta arahan sejak pertama kali membuka media menggunakannya sampai evaluasi soal-soal yang ada di dalamnya kemudian cara untuk keluar dari media tersebut. Setelah siswa mencoba menggunakan media, siswa tidak langsung keluar dari laboratorium komputer, namun siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti untuk mengutarakan penilaian dan pendapat terhadap media tersebut yang sudah digunakan tersebut.

Penilaian siswa guna untuk menentukan kelayakan media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Dari hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yang dikembangkan dapat digunakan siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang. Selain siswa memberikan penilaian, siswa juga memberikan

komentar/saran antara lain : Media yang disajikan sangat menarik sehingga dapat mempermudah dan tidak merasa jenuh saat proses belajar dikelas maupun diluar kelas karena terdapat tampilan-tampilan menarik, Media yang dibuat sangat bagus serta bisa menambah siswa semangat untuk belajar, Media pembelajaran ini dapat menambah pengetahuan siswa dalam belajar.

D. Kajian Produk Akhir

Produk yang dikembangkan ini berupa media pembelajaran yang pengembang utamanya menggunakan *software Adobe Flash* dan telah selesai dikembangkan. Dengan melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru) dan uji coba untuk memperoleh data untuk revisi produk. Media ini berisi materi dan latihan soal mengenai akuntansi perusahaan Dagang. Materi yang disajikan materi satu siklus akuntansi perusahaan dagang sesuai dengan silabus di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Produk yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi dan uji coba. Berdasarkan uji coba dan penilaian yang diberikan oleh siswa diperoleh hasil bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang. Media ini juga belum sempurna pada beberapa aspek yang telah dinilai oleh siswa. Pada aspek pengorganisasian materi dalam media ini masih lemah indikator penyampaian materi sistematis dan kejelasan contoh soal yang diberikan, sehingga perlu perbaikan agar media ini sempurna. Keunggulan pada aspek ini yaitu kemenarikan penyampaian materi. Pada aspek bahasa indikator

yang kurang adalah kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa, tetapi kuat pada ketepatan penggunaan istilah sehingga siswa mampu memahaminya. Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran lemah pada indikator dukungan media bagi kemandirian belajar dikarenakan tidak semua siswa memiliki komputer di rumah. Jadi, siswa harus menggunakannya di warnet atau belajar kelompok dengan siswa lain yang memiliki komputer atau memiliki laptop.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang karena terdapat sedikit kelemahan pada masing-masing indikator pada setiap aspek penilaian yang disajikan.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan, terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran akuntansi perusahaan Dagang ini. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

1. Perbedaan spesifikasi dan kondisi komputer yang ada di sekolah, sehingga perlu perlakuan berbeda dalam menanganinya. Ada beberapa komputer yang belum terinstal *flash player* sehingga tidak dapat untuk membuka media pembelajaran tersebut.
2. Penentuan standar kelayakan media dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Pernyataan kelayakan

media baru sebatas dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) dan siswa kelas XI AK 1.

3. Tahapan pada pengembangan ini tidak sampai evaluasi namun melainkan hanya sampai pada tahap implementasi saja, karena peneliti hanya melakukan penelitian sebatas kelayakan media pembelajaran tersebut.
4. Produk media pembelajaran yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar yaitu persediaan akuntansi perusahaan dagang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang peneliti menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu;
 - a. *Analysis*, pemikiran tentang produk (model,metode,media, bahan ajar) yang akan dikembangkan.dengan menetapkan tujuan, merancang materi dan mengidentifikasi produk yang sesuai dalam pengembangan.
 - b. *Desain*, dalam pengembangan media pembelajaran peneliti membuat *storyboard* terlebih dahulu dan menyusun materi serta mencari software utama penunjang media ini berupa *Adobe Flash*.
 - c. *Development*, yang dimulai perancangan dari story board dengan aplikasi *adobe flash*, validasi oleh ahli Materi, Ahli Media, revisi, dan uji coba lapangan.
 - d. *Implementation*, pada tahapan ini penerapan media pembelajaran persediaan akuntansi perusahaan dagang dikelas XI Ak 1 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo di ujikan di laboratorium sekolah

- e. *Evaluation*, penelitian tidak sampai tahap ini, hanya membatasi sampai tahap implementasi saja karena tidak mengukur peningkatan motivasi belajar.
2. Hasil dari tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang, ditinjau berdasarkan validasi penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,78 dengan kategori Sangat Layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,24 dengan kategori Sangat Layak. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor 4,21 dengan kategori Sangat Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 4,50 dengan kategori “Sangat Layak”. Dan bisa diambil kesimpulan semua layak digunakan untuk media pembelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang.

B. Saran

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

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran serta untuk

mendapatkan masukan, saran, dan temuan uji lapangan yang lebih banyak agar dihasilkan media yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran Akuntansi perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
3. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya selain mengukur kelayakan dari media pembelajarannya juga menghitung tingkat efektivitas penggunaan media pembelajarannya.
4. Sesuai dari ahli media, Media Pembelajaran tersebut perlu dikembangkan pada *smartphone* karena sekarang semua sudah mengenal dan banyak yang menggunakan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldhy Purwanto. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Komputer*. Diakses dari <http://http://aldhypurwanto.blogspot.com/2014/03/model-pembelajaran-berbasis-komputer.html> pada tanggal 30 Oktober 2015.
- Anis Nur Wahyuni dan Susanti (2014). Jurnal Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Surabaya.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2003). *Termonologi Populer Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Dwi Siswoyo. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta :UNY Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Endang S. Rahayu & I Made Nuryata. (2010). *Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Sekarmita
- Febrianto Dwi Saputro, Euis Ismayati. (2013).Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan model *Computer Based Instruction (CBI)* Pada Materi Fisika Gelombang.
- Fitri. (2013). *Skor PISA Indonesia nyaris Jadi Juru Kunci*. Diakses dari <http://www.kopertis12.or.id/2013/12/05/skor-pisa-posisi-indonesia-nyaris-jadi-juru-kunci.html> pada tanggal 30 November 2014
- Gandi. (2011). *FIFO-LIFO Persediaan Barang Dagang*. Diakses melalui https://www.youtube.com/watch?v=KpX9ZMbbxyw&ebs=ANyPxKq-eY15NATJXUcVFEIg1PfSNlbZj0Lx9N-9kUgIdMtnYKyOFnPsKJnPPbrZeXK00AZ0wRNG5konY_Pwxnwg9LbWVjCVrg pada 18/2/2016 09.45 PM.

- Hendi Soemantri, (2009). *Akuntansi SMK : Pengelolaan Administrasi Kas Bank, Kas Kecil, Kartu Piutang, dan Kartu Persediaan*. Bandung : CV Armico
- Iyandri. (2011). *Multimedia Interaktif*. Diakses dari <http://gudangartikels.blogspot.com/2011/05/multimedia-interaktif.html> pada tanggal 30 Januari 2015
- Latief. (2011). *Indeks Pendidikan Indonesia Menurun*. Diakses dari <http://edukasi.kompas.com/read/2011/03/02/18555569/Indeks.Pendidikan.Indonesia.Menurun> pada tanggal 30 Oktober 2015.
- Moh. Faisal Alwi dan Lusia Rakhmawati. (2014). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Intruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash CS4 dan DSCH* pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mullis, I.V.S. (2011). *TIMSS & PIRLS International Result in Mathematics*. Diakses dari <http://timssandpirls.bc.edu> pada tanggal 30 November 2015.
- Nana Syaodih. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Republik Indonesia, (2003), *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Romi Satria Wahono. (2006). aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. pada tanggal 25 oktober 2015.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- SobriSutikno. (2013). *BelajardanPembelajaran*. Lombok: Holistika
- Syaiful Bahri, Djamarah, dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problema Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Supriyatna. (2008). *Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Drill and Practice Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (Dkktm)*. Bandung: Tidak Diterbitkan
- Toto Sucipto, dkk. (2011). *Akuntansi 1: Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang Untuk SMK Kelas X*. Jakarta: Yudhistira.

LAMPIRAN 1

1. Silabus
2. Story Board
3. Produk Akhir
4. Materi Media
5. Soal Media

1. SILABUS

SILABUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

Satuan Pendidikan : SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO

Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen

Program Keahlian : Keuangan

Paket Keahlian : Akuntansi

Kelas /Semester : XI /2

Kompetensi Inti:

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Perusahaan dagang: 1. Pengertian perusahaan dagang 2. Ruang lingkup operasi dan karakteristik 3. Jenis transaksi keuangan 4. Klasifikasi transaksi keuangan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Perusahaan dagang Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Perusahaan dagang Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Perusahaan dagang Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Perusahaan dagang menyimpulkan keseluruhan materi 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok	10 Minggu	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup operasi serta karakteristik perusahaan dagang.</p> <p>4.1 Mengidentifikasi karakteristik khusus perusahaan dagang</p>		<p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Perusahaan dagang dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun,</p>	<p>Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Akun (Rekening) 2. Jurnal Khusus dan Jurnal Umum 3. Macam dan Bentuk Jurnal Khusus 4. Buku Pembantu: Persediaan, Piutang Dagang, Utang Dagang. 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	10 Minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akun-tansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>		<p>Mengesplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu dan mempresentasikan-nya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>3.2. Menjelaskan penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.</p>					
<p>4.2 Menggunakan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang.</p>					
Semester 2					

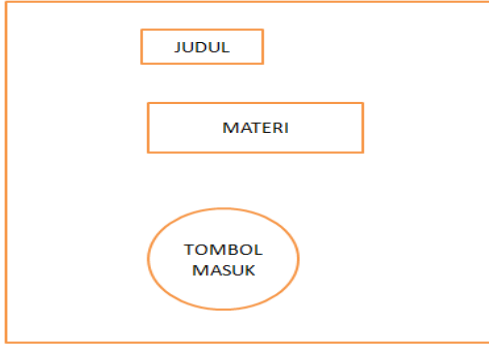
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penyerahan hak kepemilikan barang/syarat penyerahan: <ul style="list-style-type: none"> Free On Board (FOB) Shipping Point Free On Board (FOB) Destination Insentif pelunasan/syarat pembayaran: <ul style="list-style-type: none"> p/10, n/20 p/10, EOM 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah 	<p>5 Minggu</p>	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>		<p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang</p> <p>Mengesplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang menyimpulkan keseluruhan 	<p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p>		

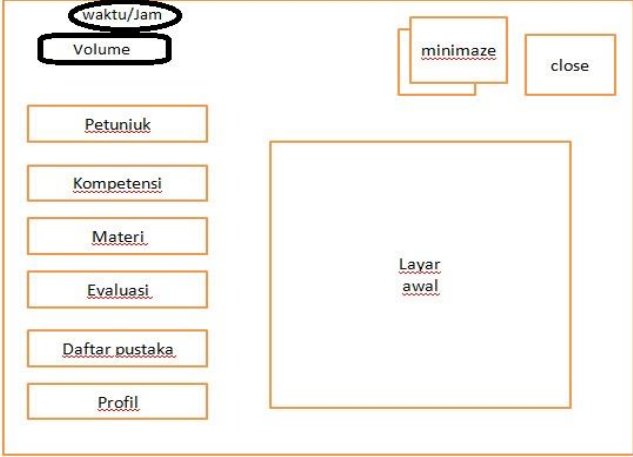
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Menjelaskan ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang.		materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang ketentuan bisnis untuk perusahaan dagang dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
4.3 Menentukan hak milik barang dagangan dalam proses jual beli dan menghitung insentif pelunasan.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	Potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga: 1. Potongan pemasaran: • Potongan kuantitas (quantity discount) • Potongan dagang (trade discount) 2. Retur dan keringanan harga: • Retur barang dagangan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga Menanya Merumuskan pertanyaan untuk	Tugas • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah Observasi	5 Minggu	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK

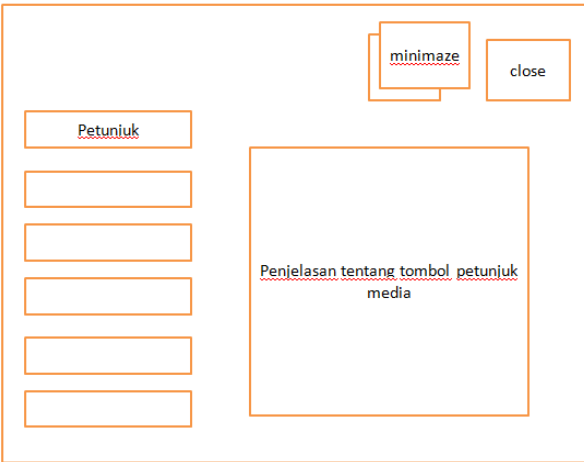
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.4 Menghitung potongan penjualan dan retur & keringan harga		<ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang potongan pemasaran dan retur & pemotongan harga dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Informasi persediaan barang: 1. Informasi keuangan perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> Informasi persediaan barang Informasi laba bruto Informasi transaksi pembelian dan penjualan barang dagangan 2. Penyediaan informasi persediaan barang: <ul style="list-style-type: none"> Metode periodik (metode 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Informasi persediaan barang</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Informasi persediaan barang</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	8 Minggu	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar					

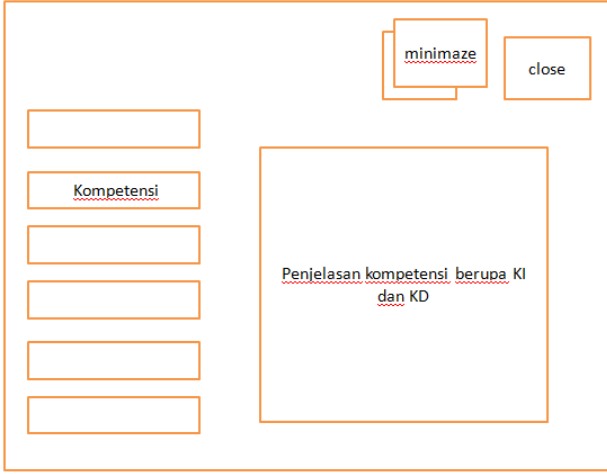
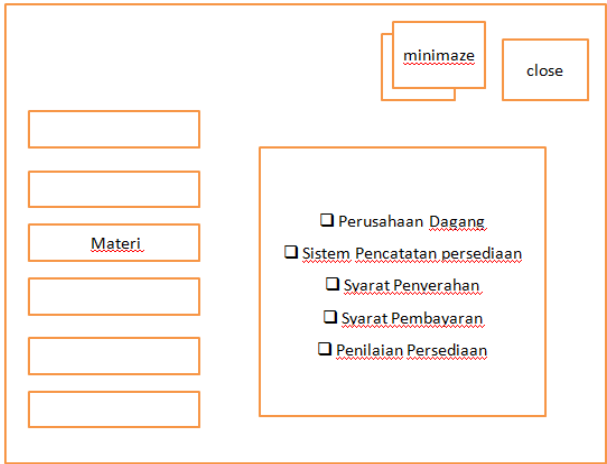
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.2. tentang komputer akuntansi. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>	<p>fisik) baik secara FIFO, LIFO, Rata-rata sederhana, Rata-rata tertimbang, dan Pengenal /identifikasi *khusus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode perpetual (metode permanen) baik secara FIFO, LIFO, Rata-rata Bergerak. <p>3. Perbedaan metode periodik dan metode perpetual</p>	<p>Mengesplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Informasi persediaan barang</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Informasi persediaan barang • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Informasi persediaan barang dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
3.5. Menjelaskan sistem periodik dan sistem perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang.					
4.5 Mengidentifikasi perbedaan sistem periodik dan sistem perpetual didasarkan pada transaksi-transaksi khusus perusahaan dagang.					

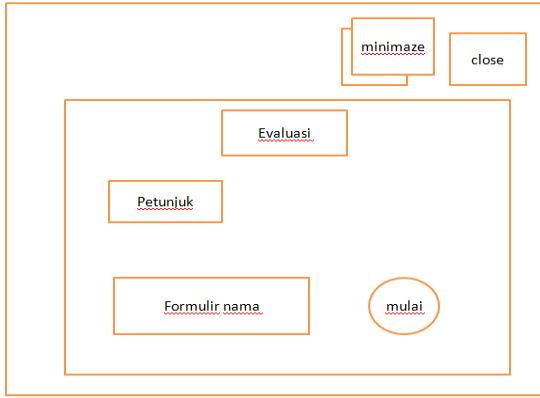
2. STORY BOARD

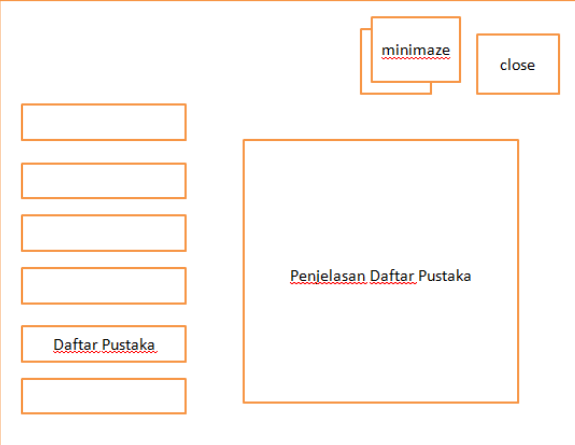
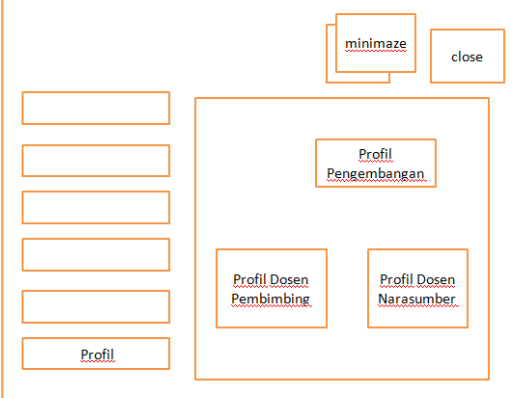
No	Halaman	Desain	Keterangan
1	<i>Preface</i>	 <p>The design shows a large rectangular frame containing three elements arranged vertically: a small rectangle labeled 'JUDUL', a medium rectangle labeled 'MATERI', and an oval labeled 'TOMBOL MASUK'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Judul menjelaskan nama multimedia.. - Bagian materi menjelaskan tentang kompetensi dasarnya yang ada pada judul - Tombol masuk untuk masuk ke menu multimedia

2	Halaman Menu		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia. - Bagian jam untuk melihat waktu. - Minimize untuk memperbesar dan memperkecil halaman tampilan. - Close bagian Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia. - Backsound muncul jika halaman ini dibuka - Gambar layar awal berupa judul dari media pembelajaran itu. - Bagian Petunjuk merupakan tombol untuk masuk ke halaman menu petunjuk mengenai simbol dan fungsi yang terdapat pada multimedia. - Bagian kompetensi merupakan bagian dari isi kompetensi dasar kompetensi inti dari media tersebut. - Bagian Materi merupakan tombol untuk masuk ke halaman menu materi - Bagian Evaluasi merupakan tombol untuk masuk ke halaman latihan soal - Bagian daftar pustaka merupakan isi dari daftar pustaka yang diambil untuk materi media pembelajaran - Bagian Profil merupakan tombol untuk masuk ke halaman profil pengembang,
---	--------------	--	--

			dosen pembimbing, dan dosen narasumber.
3	Halaman petunjuk		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Petunjuk merupakan penjelasan mengenai simbol dan fungsi yang terdapat pada multimedia - Apabila ingin melanjutkan tinggal milih di kolom yang di sediakan seperti materi evaluasi dll.

4	Halaman Kompetensi		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian kompetensi merupakan tombol menu masuk ke halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar - Apabila ingin melanjutkan tinggal milih di kolom yang di sediakan seperti materi evaluasi dll.
5	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Materi apabila di pillih maka akan muncul beberapa pilihan materi. - Pertama akan muncul perusahaan dagang dan gambar panah kecil lalu di tekan pada judul tersebut maka akan muncul materi yang dipelajari. - kedua akan muncul materi system pencatatan persediaan dan gambar panah kecil lalu di tekan pada judul tersebut maka akan muncul materi yang dipelajari. - ketiga akan muncul materi saat penyerahan perusahaan dagang dan gambar panah kecil lalu di tekan pada judul tersebut maka akan muncul materi yang dipelajari.

			<ul style="list-style-type: none"> - keempat akan muncul materi syarat pembayaran dan gambar panah kecil lalu di tekan pada judul tersebut maka akan muncul materi yang dipelajari. - kelima akan muncul materi penilaian persediaan dan gambar panah kecil lalu di tekan pada judul tersebut maka akan muncul materi yang dipelajari
6	Halaman Evaluasi		<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi merupakan judul dari halaman - Bagian Petunjuk merupakan petunjuk tentang latihan. - Bagian Form Nama merupakan tempat untuk memasukkan nama. - Bagian Mulai merupakan tombol untuk masuk ke halaman soal.

7	Halaman Pustaka		<ul style="list-style-type: none"> - Daftar pustaka merupakan menu untuk masuk melihat daftar pustaka yang terdapat dalam materi tersebut. - Penjelasan dari daftar pustaka
8	Halaman Profil		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Pengembang merupakan profil dari pengembang. - Bagian Dosen Pembimbing merupakan profil dari dosen pembimbing. - Bagian Dosen Narasumber merupakan profil dari dosen narasumber. - menu Profil merupakan detail profil yang dipilih.

2. PRODUK AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PERSEDIAAN PERUSAHAAN DAGANG

1. Halaman Preface



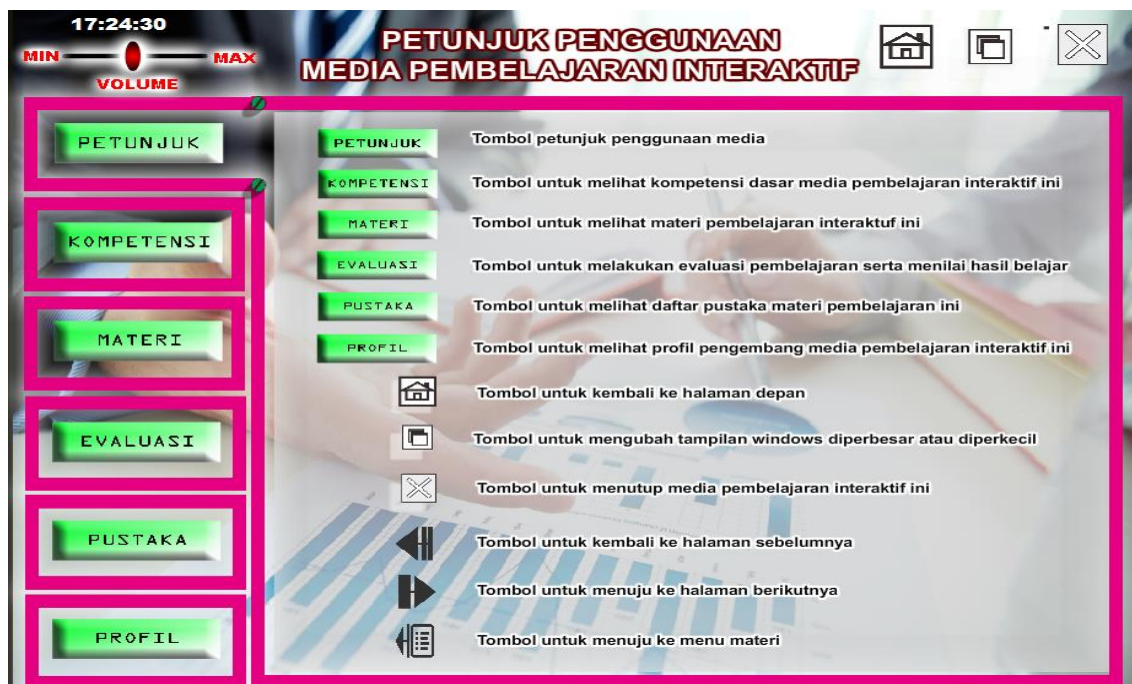
2. Halaman proses membuka awal



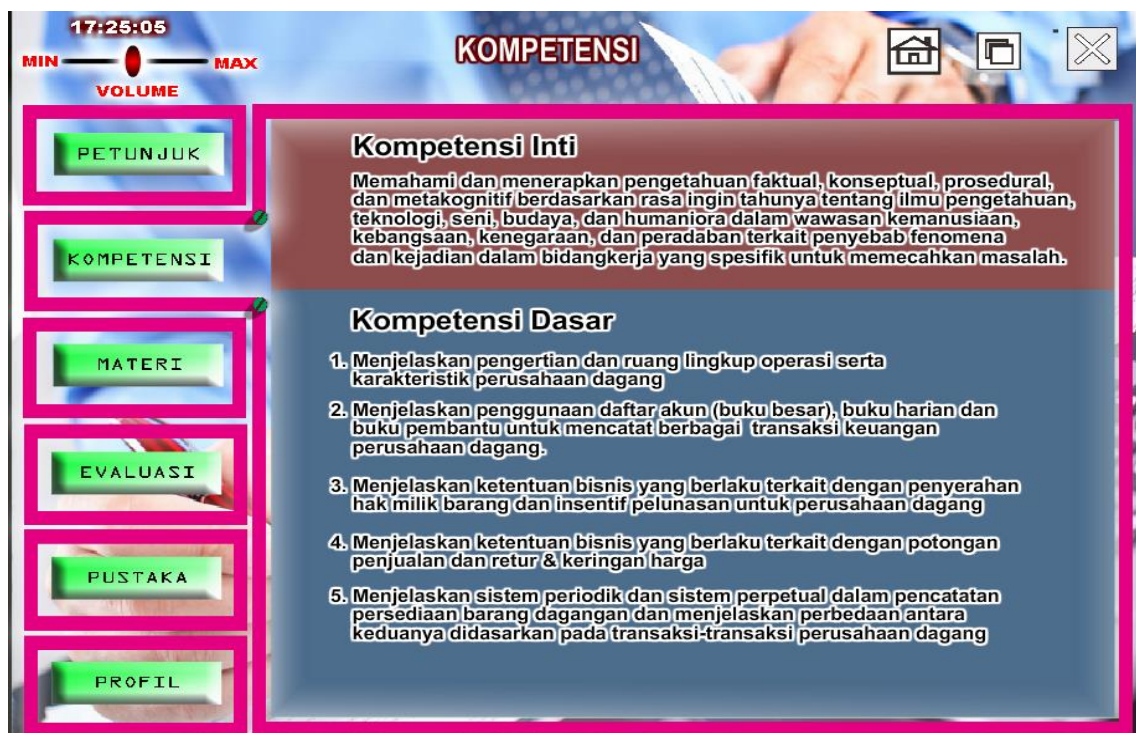
3. Halaman Menu Awal



4. Halaman Petunjuk



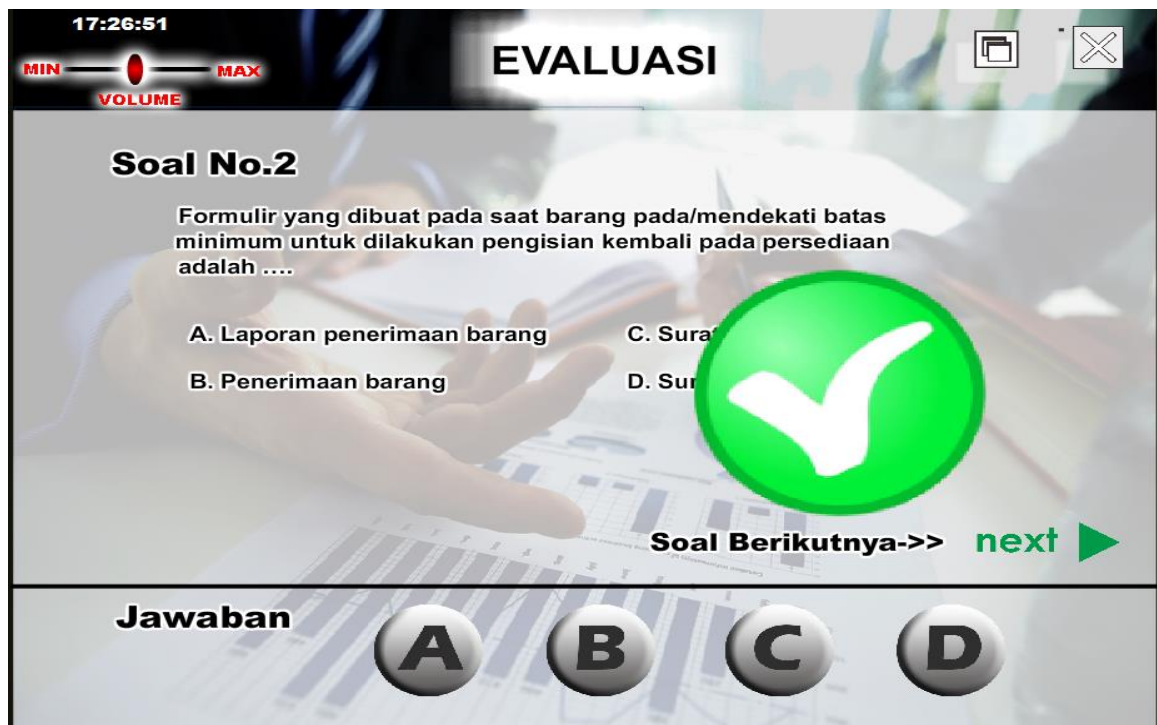
5. Halaman Kompetensi



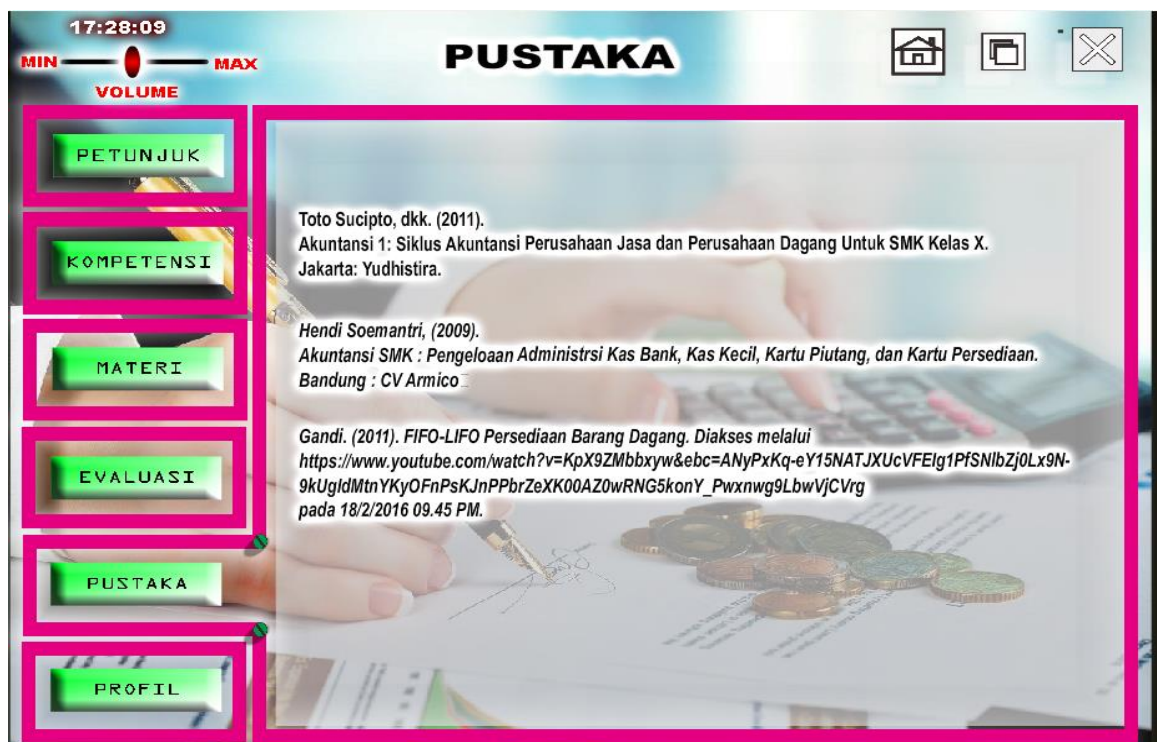
6. Halaman Materi



7. Halaman Evaluasi



8. Halaman Pustaka



9. Halaman Profil



4. MATERI MEDIA

MATERI 1

A. Perusahaan Dagang

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan utamanya melakukan pembelian barang dagang untuk dijual kembali tanpa mengubah bentuknya.

Usaha yang dapat digolongkan sebagai perusahaan dagang antara lain distributor, agen tunggal, pengecer, toko swalayan, dan lain-lain.

Ciri-ciri perusahaan dagang antara lain :

1. Kegiatan usahanya melakukan pembelian barang untuk dijual kembali tanpa melakukan proses produksi.
2. Pendapatan pokoknya diperoleh dari penjualan barang.
3. Harga pokok barang yang dijual diitung dari nilai persediaan awal ditambah pembelian bersih dikurangi persediaan akhir.
4. Laba kotor diperoleh dari penjualan bersih dikurangi harga pokok barang yang dijual.

MATERI 2

B. Sistem Pencatatan Persediaan

1. Sistem Periodik

Dalam sistem periodik, pencatatan persediaan barang dagang hanya dilakukan pada akhir periode. Pembelian dan penjualan dicatat dalam akun pembelian dan penjualan. Pengambilan barang untuk keperluan pribadi dicatat akun prive sisi debit dan akun penjualan sisi kredit sebesar harga pokok.

2. Sistem Pencatatan Permanen (Perpetual)

Pencatatan ata persediaan barang dagang dilakukan secara kontinu atau terus menerus, yaitu setiap transaksi yang memengaruhi persediaan barang dagang dicatat ke dalam akun persediaan barang dagang.

a. Pembelian Barang Dagang

Pembelian barang dagang tidak dicatat di akun persediaan barang dagang, tetapi di sisi debit akun pembelian dan di sisi kredit akun utang usaha/ kas. Akun pembelian digunakan untuk menampung transaksi pembelian barang dagang, baik tunai maupun kredit.

Misalnya :

- 1) Tanggal 2 Januari 2010 dibeli tunai dari PT. Aji Jaya barang dagangan Rp1.900.000,00
 - 2) Tanggal 8 Januari 2010 dibeli secara kredit dari PT. Jaya Abadi, barang dagang senilai Rp1.500.000,00 (faktur no. 021)
- Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal:

Jan 2	Pembelian	Rp1.900.000,00	
	Kas		-Rp1.900.000,00
8	Pembelian	Rp1.500.000,00	
	Utang Dagang		-Rp1.500.000,00

b. Pembayaran Beban Angkut Pembelian

Pembayaran beban angkut pembelian barang dicatat di sisi debit akun beban angkut pembelian dan di sisi kredit akun kas.

Misalnya : tanggal 10 januari 2010 dibayar beban angkut pembelian barang tanggal 8 januari 2010 senilai Rp.60.000 transaksi tersebut di catat dalam jurnal :

Jan 12	utang dagang	Rp. 60.000	
	Kas		Rp. 60.000

c. Pengembalian Barang yang Dibeli (Retur Pembelian)

Kadang-kadang barang yang dibeli ada sebagian yang rusak atau mutunya tidak sesuai dengan pesanan. Barang tersebut biasanya dikembalikan ke penjual. Akibatnya, utang usaha berkurang atau uang yang telah dibayarkan dikembalikan sebagian. Kejadian demikian dicatat pada retur pembelian dan pengurangan harga di sisi kredit dan utang usaha di sisi debit. Misalnya, tanggal 12 Januari 2010 dikirim

kembali kepada PT. Jaya Abadi, barang yang dibeli tanggal 8 Januari 2010 senilai Rp100.000,00. Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal:

Jan 12	Utang Dagang	Rp100.000,00
	Retur pembelian dan pengurangan harga	Rp100.000,00

d. Penjualan Barang Dagang

Penjualan barang dagang dicatat disisi debit akun kas/piutang usaha dan di sisi kredit akun penjualan. Akun penjualan digunakan untuk mencatat transaksi penjualan barang dagang, baik tunai maupun kredit. Misalnya :

- 1) Tanggal 15 januari 2010 dijual tunai kepada Fa. Sejati, Barang dagang Rp.800.000,00
- 2) Tanggal 8 januari 2010 dijual secara kredit kepada Fa. Sejahtera barang dagang senilai Rp.1.200.000,00 (faktur no. 004)

Transaksi tersebut di catat dalam jurnal:

Jan 15	kas	Rp.1.800.000,00
	Penjualan	Rp.1.800.000,00
20	Piutang dagang	Rp.1.200.000,00
	Penjualan	Rp.1.200.000,00

e. Pembayaran Beban Angkut Penjualan

Pembayaran beban angkut yang dijual dicatat di sisi akun beban angkut penjualan dan sisi kredit akun kas.

Misalnya, tanggal 24 januari 2010 di bayar beban angkut penjualan barang tanggal 20 januari 2010 Rp.50.000,00. Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal :

Jan 24	Beban angkut penjuln	Rp.50.000,00
	Kas	Rp.50.000,00

f. Pengembalian Barang yang Dijual (Retur Penjualan)

Kadang-kadang barang yang dijual ada sebagian yang rusak atau mutunya kurang baik. Kejadian tersebut akan dicatat pada sisi debit akun retur penjualan dan pengurangan harga dan sisi kredit akun piutang usaha.

Misalnya, tanggal 25 Januari 2010 diterima kembali dari Fa. Sejahtera, Barang yang dijual tanggal 20 Januari 2010 senilai Rp.100.000,00.

Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal :

Jan 25 Retur penjualan dan pengurangan harga	Rp.100.000,00
Piutang dagang	Rp.100.000,00

Menurut sistem periodik ini terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk menilai harga perolehan persediaan pada akhir tahun antara lain:

➤ **Metode masuk pertama keluar pertama (FIFO)**

Contoh :

PD Nusantara selama bulan Februari 1995 mempunyai catatan mengenai barang dagangan sebagai berikut:

Feb. 1 Persediaan	3.000 unit @ Rp. 6.400/ unit
Feb. 6 Pembelian	2.000 unit @ Rp. 6.500/ unit
Feb. 11 Pembelian	4.000 unit @ Rp. 6.300/ unit
Feb. 16 Pembelian	5.000 unit @ Rp. 6.600/ unit
Feb. 21 Pembelian	2.500 unit @ Rp. 6.800/ unit
Feb. 26 Pembelian	4.000 unit @ Rp. 6.2500/ unit

Berdasarkan inventarisasi secara fisik, persediaan barang dagang pada tanggal 28 Februari 1995 sebanyak 7.000 unit.

Hitunglah nilai persediaan barang dagang pada tanggal 28 Februari 1995 jika menggunakan metode FIFO!

Jawab:

Jumlah persediaan 7.000 unit terdiri dari:

Persediaan tgl 1 Februari 1995 = 3.000 x Rp. 6.400 =Rp.19.200.000

Pembelian tgl 6 Februari 1995 = 2.000 x Rp.6.500 =Rp.13.000.000

$$\begin{aligned}\text{Pembelian tgl 11 Februari 1995} &= 2.000 \times \text{Rp. } 6.300 = \underline{\text{Rp. } 12.600.000} \\ &= \text{Rp. } 44.800.000\end{aligned}$$

Jadi, nilai dari persediaan 7.000 unit adalah Rp. 44.800.000

➤ **Metode rata-rata tertimbang (weighted average method)**

Jumlah persediaan 7.000 unit

Harga rata-rata per unit:

$$\begin{aligned}&= (3.000 \times \text{Rp. } 6.400) + (2.000 \times \text{Rp. } 6.500) + \underline{(4.000 \times \text{Rp. } 6.300)} + \\ &\underline{(5.000 \times \text{Rp. } 6.600)} + \underline{(2.500 \times \text{Rp. } 6.800)} + \underline{(4.000 \times \text{Rp. } 6.250)} \\ &3.000+2.000+4.000+5.000+2.500+4.000 \\ &= \text{Rp. } 19.000.000 + \text{Rp. } 13.000.000 \\ &\underline{+ \text{Rp. } 200.000 + \text{Rp. } 33.000.000 + \text{Rp. } 17.000.000 + \text{Rp. } 25.000.000} \\ &20.500 \\ &= \underline{\text{Rp. } 132.400.000} \\ &20.500 \\ &= \text{Rp. } 6.458,54\end{aligned}$$

Nilai persediaan = 7.000 x Rp. 6.458,54 = Rp. 45.209.780

➤ **Metode masuk terakhir keluar pertama (LIFO)**

Jumlah persediaan 7.000 unit terdiri dari:

$$\begin{aligned}\text{Pembelian 26 Februari 1995} &= 4.000 \times \text{Rp. } 6.250 = \text{Rp. } 25.000.000 \\ \text{Pembelian 21 Februari 1995} &= 2.500 \times \text{Rp. } 6.800 = \text{Rp. } 17.000.000 \\ \text{Pembelian 16 Februari 1995} &= 500 \times \text{Rp. } 6.600 = \underline{\text{Rp. } 3.300.000} \\ &= \text{Rp. } 45.300.000\end{aligned}$$

Jadi nilai persediaan 7.000 unit adalah Rp. 45.300.000

➤ **Metode rata-rata tertimbang (weighted average method)**

Jumlah persediaan 7.000 unit

Harga rata-rata per unit:

$$\begin{aligned}&= (3.000 \times \text{Rp. } 6.400) + (2.000 \times \text{Rp. } 6.500) + \\ &\underline{(4.000 \times \text{Rp. } 6.300)} + \underline{(5.000 \times \text{Rp. } 6.600)} + \underline{(2.500 \times \text{Rp. } 6.800)} + \underline{(4.000} \\ &\underline{\times \text{Rp. } 6.250)} \\ &3.000+2.000+4.000+5.000+2.500+4.000\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \text{Rp.}19.000.000 + \text{Rp.}13.000.000 \\
&+ \frac{\text{Rp.}200.000 + \text{Rp.}33.000.000 + \text{Rp.}17.000.000 + \text{Rp.}25.000.000}{20.500} \\
&= \frac{\text{Rp.}132.400.000}{20.500} \\
&= \text{Rp.}6.458,54 \\
&\text{Nilai persediaan} = 7.000 \times \text{Rp.}6.458,54 = \text{Rp.}45.209.780
\end{aligned}$$

➤ **Metode Persediaan dasar**

Persediaan dasar merupakan penetapan jumlah minimal persediaan yang harus ada setiap saat, baik mengenai kuantitasnya maupun mengenai harga satuannya. Nilai persediaan pada akhir periode dihitung sebagai berikut:

1. Jika kuantitas lebih banyak daripada kuantitas persediaan dasar, nilai persediaan adalah nilai persediaan dasar tambah dengan harga pasar kelebihannya.
2. Jika kuantitas lebih kecil daripada kuantitas persediaan dasarnya, nilai persediaan adalah nilai persediaan dasar dikurangi harga pasar kekurangannya.

Contoh 1:

Persediaan dasar ditentukan sebanyak 6.000 kg dengan harga Rp. 1.000 tiap kg. Nilai persediaan pada 31 januari 199 sebanyak 7.500 kg dengan harga pasar Rp.1.400 per kg. Berapa nilai persediaannya?

Jawab:

Nilai persediaan akhir :

persediaan dasar, $6.000 \times \text{Rp.}1.000 = \text{Rp.}6.000.000$
ditambah dengan kelebihannya, $1.500 \times \text{Rp.}1.400 = \underline{\text{Rp.}2.100.000}$
jumlah.....= Rp. 8.100.000

MATERI 3

C. Syarat Penyerahan

Perjanjian dalam jual-beli barang dagang harus jelas menyebutkan kapan dan dimana barang diserahkan, kapan harus dibayar, serta bagaimana pembayarannya. Syarat penyerahan barang dagang harus jelas menyebutkan pihak mana yang harus menanggung beban yang mungkin timbul setelah penyerahan barang tersebut. Syarat penyerahan barang yang biasa digunakan antara lain sebagai berikut :

1. FOB Shipping Point atau Franko Gudang Penjual

Barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang penjual. Semua beban dan risiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pembeli.

2. FOB Destination Point atau Franko Gudang Pembeli

Barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang pembeli. Ini berarti pemilikan barang berpindah dari penjual kepada pembeli saat barang sampai di gudang pembeli. Semua beban dan risiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh penjual.

MATERI 4

D. Syarat Pembayaran

Syarat pembayaran dalam perdagangan harus jelas menyebutkan kapan suatu transaksi harus dibayar, bagaimana cara pembayarannya, dan berapa potongan yang akan diberikan jika pembeli membayar tunai pada batas waktu tertentu. Pedagang umumnya memberikan potongan kepada pelanggan atau pembeli dengan tujuan :

1. Mengurangi risiko tidak terbayarnya tagihan
2. Meningkatkan jumlah uang yang diterima supaya dapat segera dioperasikan untuk meningkatkan laba/keuntungan, dan
3. Meningkatkan omzet penjualan.

MATERI 5

E. Penilaian Persediaan

Ada berbagai macam metode penilaian persediaan yang dapat digunakan baik dalam pencatatan periodik maupun perpetual.

1. Dalam Pencatatan Sistem Periodik (fisik)

Dalam pencatatan sistem periodik, nilai persediaan barang akhir periode diketahui setelah kuantitas barang yang tersedia dihitung secara fisik, kemudian dikalikan dengan harga satuannya. Harga satuan barang yang digunakan sebagai dasar penilaian persediaan, bergantung pada metode penilaian yang digunakan. Metode penilaian yang digunakan dalam sistem periodik adalah sebagai berikut :

a. Metode tanda pengenal khusus

Dalam penerapan metode ini, setiap barang yang masuk (dibeli) diberi tanda pengenal yang menunjukkan harga satuan sesuai dengan faktur yang diterima

b. Metode rata-rata

1. Metode rata-rata sederhana

Dengan metode ini, harga rata-rata per satuan barang dihitung dengan cara membagi total harga per satuan setiap transaksi pembelian dengan jumlah transaksi pembelian termasuk persediaan awal periode.

2. Metode rata-rata tertimbang

Harga pokok rata-rata per satuan barang dihitung dengan cara membagi jumlah harga pembelian barang yang disediakan untuk dijual, dengan jumlah satuannya (kuantitas). Nilai persediaan akhir periode adalah hasil kali kuantitas sediaan dengan harga rata-rata per satuan.

c. Metode masuk pertama keluar pertama (MPKP)

Menurut metode MPKP atau metode FIFO (First-In, First Out), barang yang lebih dulu masuk (dibeli) dianggap barang yang lebih dulu keluar (dijual). Sehingga, persediaan barang pada akhir

periode adalah sebagian atau seluruhnya berasal dari barang yang masuk terakhir dalam periode yang bersangkutan.

d. Metode masuk terakhir keluar pertama (MTKP)

Menurut MTKP atau LIFO (Last-In First Out), barang yang terakhir masuk dianggap barang yang lebih dulu keluar. Sehingga persediaan pada akhir periode adalah seluruh atau sebagian dari barang yang paling dulu masuk pada periode yang bersangkutan.

e. Metode persediaan dasar

Adakalanya perusahaan menetapkan jumlah minimum persediaan yang harus ada setiap saat, baik mengenai kuantitasnya maupun harga satuannya. Persediaan tersebut adalah “persediaan dasar”. Dalam penerapan metode ini, nilai persediaan barang pada akhir periode dihitung sebagai berikut :

1. Apabila kuantitasnya lebih banyak daripada kuantitas persediaan dasar, nilai persediaan adalah nilai persediaan dasar ditambah dengan harga pasar kelebihanannya.
2. Apabila kuantitasnya lebih rendah daripada kuantitas persediaan dasar, nilai persediaan adalah nilai persediaan dasar dikurangi dengan harga pasar kekurangannya.

f. Metode taksiran

Penerapan metode taksiran dapat dilakukan dengan menggunakan metode laba kotor atau dengan menggunakan metode Harga Eceran.

1. Dalam penggunaan metode Laba Kotor (Gross Profit Method), untuk menentukan nilai persediaan barang pada akhir periode, selain data yang diperoleh dari catatan mengenai persediaan, diperlukan juga data mengenai :
 - a. Hasil penjualan bersih (neto) pada periode yang bersangkutan

- b. Presentase laba kotor dari hasil penjualan neto. Biasanya diperoleh berdasarkan pengalaman pada periode-periode sebelumnya.

2. Metode harga taksiran

Dalam penerapan metode ini, diperlukan data mengenai :

- a. Taksiran harga jual seluruh barang yang disediakan dalam suatu periode berdasarkan harga ecerannya, sehingga dapat diketahui perbandingan (ratio) antara jumlah harga pembelian dengan jumlah taksiran harga ecerannya.
- b. Jumlah penjualannya yang telah terjadi dalam periode yang bersangkutan.

2. Dalam Pencatatan Sistem Perpetual

Setiap terjadi transaksi penjualan barang, harga pokok barang yang dijual harus dihitung dan dicatat debit pada akun Harga Pokok Penjualan. Artinya metode penilaian sediaan diterapkan pada saat terjadi transaksi penjualan, untuk menentukan harga pokok barang yang dijual.

a. Penerapan metode masuk pertama keluar pertama

Menurut metode MPKP, harga pokok barang yang dijual dihitung dengan anggapan bahwa barang yang pertama masuk adalah barang yang dijual lebih dulu. Kekurangannya diambil dari barang yang masuk berikutnya.

b. Penerapan metode masuk terakhir keluar pertama

Menurut metode MTKP, harga pokok barang yang dijual dihitung dengan anggapan bahwa barang yang terakhir masuk adalah barang yang dijual lebih dulu. Kekurangannya diambil dari barang yang masuk sebelumnya.

c. Penerapan metode rata-rata

Penerapan metode rata-rata dalam sistem pencatatan perpetual, disebut metode Rata-rata Bergerak. Disebut demikian karena tiap terjadi transaksi pembelian, harga rata-rata per satuan barang harus dihitung, sehingga harga rata-rata per satuan akan berubah-ubah. Harga pokok rata-rata per satuan barang yang dijual adalah harga pokok rata-rata per satuan yang berlaku pada saat terjadi transaksi penjualan.

Perbedaan paling mencolok antara sistim periodik dengan sistim perpetual ada pada 2 hal:

1. Penentuan Nilai Saldo Akhir Persediaan di Neraca:

(a) Sistim Periodik

Jika perusahaan menerapkan sistim periodik, nilai saldo akhir persediaan di Neraca ditentukan dengan cara melakukan penghitungan fisik persediaan yang lumrah dikenal dengan istilah “stok opname” sederhananya; di akhir periode, fisik barang bersediaan (bahan baku, bahan penolong, barang dalam proses dan barang jadi) dihitung jumlahnya. Jumlah fisik barang lalu dikalikan dengan Harga Pokok Penjualan (HPP) satuan barang.

(b) Sistim Perpetual

Jika yang diterapkan adalah sistim perpetual, perusahaan tidak perlu melakukan penghitungan fisik untuk menentukan nilai saldo akhir persediaan., karena setiap transaksi terkait dengan persediaan baik kenaikan maupun penurunan—telah dicatat melalui penjurnalan. Meskipun demikian, penghitungan fisik tetap dilakukan untuk kemudian dibandingkan dengan saldo akhir yang ditunjukkan oleh buku persediaan. Jika terjadi perbedaan antara saldo akhir hasil penghitungan fisik dengan saldo akhir yang ditunjukkan oleh buku persediaan, maka dibuatkan rekonsiliasi persediaan dengan memasukkan jurnal penyesuaian persediaan (inventory adjustment entry).

Penentuan Persediaan Digunakan (atau Terjual) dalam Harga Pokok Penjualan:

(a) Sistim Periodik

Jika perusahaan menggunakan sistim periodik, maka nilai persediaan yang digunakan (dan terjual)—untuk dibebankan sebagai “Harga Pokok Penjualan”, dihitung dengan cara menjumlahkan saldo awal persediaan dengan total pembelian (atau persediaan masuk) lalu dikurangi dengan saldo akhir persediaan yang diperoleh melalui penghitungan fisik. Misalnya: Data persediaan JAK Mart (perusahaan dagang) untuk tahun 2012 adalah sbb:

Saldo awal = Rp 20,000,000

Pembelian Bersih Jan s/d Des 2012 = Rp 150,000,000

Saldo akhir 31 Desember 2012 (diketahui setelah penghitungan fisik) = Rp 22,000,000

Harga Pokok Penjualan = 20,000,000 + 150,000,000 – 22,000,000 = 148,000,000. Selanjutnya harga pokok ini dimasukan dengan journal penyesuaian (sebentar lagi kita bahas di perbandingan jurnal.)

(b) Sistim Perpetual

Dengan sistim perpetual, perusahaan tidak perlu lagi membuat perhitungan seperti pada sistim periodik karena penggunaan persediaan langsung diakui setiap kali ada penjualan dengan mendebit akun “Harga Pokok Penjualan” dan mengkredit “Persediaan” di sisi lainnya, seperti jurnal di bawah ini:

[Debit]. Harga Pokok Penjualan = xxx

[Kredit]. Persediaan = xxx

5. SOAL-SOAL MEDIA

1. PD SINAR membeli barang dari PT.CAHAYA seharga Rp 4.000.000,00
Pembayaran kredit, bukti transaksi yang dijadikan dokumen akuntansi PD SINAR untuk transaksi tersebut adalah....
 - a. Kuitansi yang diterima dari PT. CAHAYA
 - b. Copy (tembusan) kuitansi yang diserahkan kepada PT CAHAYA.
 - c. Faktur yang dibuat oleh PT CAHAYA
 - d. Copy faktur yang diterima dari PT CAHAYA
 - e. Struk cek yang lembar utamanya diserahkan kepada PT CAHAYA.

2. Data kuitansi yang dibuat perusahaan bengkel "MUDA KARYA" untuk pelanggannya, antara lain sebagai berikut :
Jumlah uang : Rp 1.800.000,00
Untuk Pembayaran : perbaikan sebuah kendaraan No. Pol B. 212 SNN
Catatan yang harus dibuat dalam persamaan dasar akuntansi adalah.....
 - a. Akun pendapatan jasa debet dan kas kredit berjumlah Rp 1.800.000,00
 - b. Akun pendapatan jasa debet dan Modal kredit masing-masing Rp 1.800.000,00
 - c. Akun Modal debet dan akun pendapatan jasa kredit sebesar Rp 1.800.000,00
 - d. Akun Kas debet dan akun Modal kredit masing-masing sebesar Rp 1.800.000,00
 - e. Akun Kas debet dan akun pendapatan jasa kredit masing-masing sebesar Rp 1.800.000,00

3. Peranan bukti transaksi dalam akuntansi adalah....
 - a. Sebagai kertas kerja
 - b. Sebagai sumber pencatatan
 - c. Sebagai sumber bukti
 - d. Sebagai sumber pembelian
 - e. Sebagai sumber penjualan

4. Posting adalah....
 - a. Proses menutup rekening nominal ke rekening modal
 - b. Proses menyusun laporan keuangan sesuai dengan kebutuhan pengguna informasi
 - c. Proses pemindahan saldo buku besar ke daftar saldo sesuai dengan urutan rekening

- d. Proses pemindahbukuan data jurnal ke buku besar
 - e. Proses mencatat transaksi ke dalam buku besar sesuai dengan urutan kejadiannya.
5. Dalam neraca saldo Bengkel Surya per 31 Desember 2009, terdapat perkiraan asuransi dibayar dimuka sebesar Rp 180.000,00. data penyesuaian menyebutkan, asuransi dibayar tanggal 1 Oktober 2009 untuk satu tahun. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat dari data tersebut adalah.....
- a. Beban Asuransi Rp 45.000,00
Asuransi dibayar dimuka Rp 45.000,00
 - b. Asuransi dibayar dimuka Rp 45.000,00
Beban asuransi Rp 45.000,00
 - c. Beban asuransi Rp 135.000,00
Asuransi dibayar di muka Rp 135.000,00
 - d. Asuransi dibayar di muka Rp 135.000,00
Beban Asuransi Rp 135.000,00
 - e. Beban asuransi Rp 30.000,00
Asuransi dibayar di muka Rp 30.000,00
6. Dalam neraca saldo Salon Putri per 31 Desember 2012, tercatat saldo perlengkapan salon sebesar Rp 6.000.000,00. data penyesuaian menyebutkan perlengkapan salon yang masih ada Rp2.400.000,00. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat dari data tersebut adalah.....
- a. Beban Perlengkapan salon Rp 6.000.000,00
Perlengkapan salon Rp 6.000.000,00
 - b. Perlengkapan salon Rp 3.600.000,00
Beban perlengkapan salon Rp 3.600.000,00
 - c. Beban perlengkapan salon Rp 2.400.000,00
Perlengkapan salon Rp 2.400.000,00
 - d. Perlengkapan salon Rp 2.400.000,00
Beban perlengkapan salon Rp 2.400.000,00
 - e. Beban perlengkapan salon Rp 3.600.000,00
Perlengkapan salon Rp 3.600.000,00
7. Neraca lajur atau kertas kerja difungsikan sebagai....
- a. Media pencatatan akun-akun neraca
 - b. Media pembantu untuk menyusun laporan keuangan
 - c. Media pencatatan penyesuaian keuangan
 - d. Salah satu laporan keuangan yang wajib disusun oleh perusahaan
 - e. Media pencatatan laba rugi

8. Dalam neraca lajur, jika pada kolom laba/rugi jumlah kolom debit lebih kecil dari jumlah kolom kredit, maka perusahaan tersebut mengalami dan pengaruhnya terhadap modal
- Rugi, mengurangi modal
 - Rugi, menambah modal
 - Laba, mengurangi modal
 - Laba, menambah modal
 - Rugi, tidak mempengaruhi modal
9. Neraca adalah laporan yang sistematis mengenai....
- Harta perusahaan dan modal pemilik pada periode tertentu
 - Modal pemilik dan pendapat bersih selama periode tertentu
 - Harta, hutang dan modal perusahaan pada periode tertentu
 - Penghasilan-penghasilan dan beban-beban yang terjadi pada suatu saat tertentu
 - Harta yang dimiliki perusahaan dan kewajiban kepada kreditur pada suatu saat tertentu
10. Penjualan aktiva tetap dalam laporan Arus Kas disajikan sebagai....
- Arus kas masuk dari aktivitas investasi
 - Arus kas keluar dari aktivitas operasi
 - Arus kas keluar dari aktivitas investasi
 - Arus kas keluar masuk dari aktivitas pendanaan
 - Arus kas keluar dari aktivitas pendanaan.
11. Suatu perusahaan jasa memperoleh pendapatan Rp 5.000.000. biaya yang harus dikeluarkan Rp 1.750.000,00. Modal yang diperoleh akhir usaha Rp 8.000.000.,00 besar modal awal adalah....
- Rp 2.500.000
 - Rp 4.250.000
 - Rp 4.750.000
 - Rp 5.000.000
 - Rp 5.250.000
12. Pada akhir periode diperoleh data dari usaha pengangkutan “Satria”.
- | | |
|-----------------|------------------|
| Modal awal | Rp 20.000.000,00 |
| Pendapatan jasa | Rp 15.000.000,00 |

Beban usaha Rp 7.000.000,00

Pengambilan prive Rp 3.000.000,00

Laba bersih perusahaan pada periode tersebut ialah sebesar....

- a. Rp 22.500.000,00
- b. Rp 25.000.000,00
- c. Rp 5.000.000,00
- d. Rp 8.000.000,00
- e. Rp 15.000.000,00

13. Berikut tahap tahap pencatatan akuntansi

- 1) Buku besar
- 2) Jurnal umum
- 3) Penyesuaian
- 4) Neraca saldo
- 5) Laporan keuangan

Susunan yang sesuai dengan siklus akuntansi adalah...

- a. 1,5,2,3,4
- b. 2,1,3,4,5
- c. 5,4,3,2,1
- d. 1,2,3,4,5
- e. 2,3,4,5,1

14. Berikut daftar akun akuntansi

- 1) Harta
- 2) Beban
- 3) Pendapatan
- 4) Kewajiban
- 5) Modal

Yang termasuk akun riil adalah...

- a. 1,4,5
- b. 3,4,5
- c. 2,4,5
- d. 1,2,3
- e. 1,2,4

15. Akun – akun yang harus dicatat dalam jurnal penutup antara lain....

- a. Aktiva, pendapatan, beban
- b. Modal, aktiva, beban
- c. Pendapatan, ikhtisar laba rugi, beban
- d. Pendapatan, beban, utang

- e. Pendapatan, ikhtisar laba rugi, utang
16. Jika diketahui harta lancar Rp. 10.645.000,00 dan harta tetap Rp. 1.700.000,00. Modal awal Rp. 2.750.000,00. Prive Rp. 360.000,00 dan laba bersih Rp. 1.855.000,00. Maka kewajiban dalam neraca sebesar....
- Rp 10.210.000,00
 - Rp 8.100.000,00
 - Rp 8.875.000,00
 - Rp 7.380.000,00
 - Rp 9.595.000,00
17. Satu dari perkiraan-perkiraan di bawah ini tidak tercantum dalam neraca saldo setelah penutupan adalah
- Biaya yang masih harus dibayar
 - Pendapatan diterima dimuka
 - Pendapatan yang masih harus diterima
 - Pendapatan lain-lain
 - Kas
18. Pendapatan perusahaan Rp.15.000.000,00 Beban usaha Rp.16.000.000,00 dan Prive Rp.5.000.000,00 maka jurnal penutup yang benar adalah.....
- | | |
|--------------------|------------------|
| Ikhtisar Laba Rugi | Rp 15.000.000,00 |
| Pendapatan | Rp 15.000.000,00 |
 - | | |
|--------------------|------------------|
| Beban | Rp 16.000.000,00 |
| Ikhtisar Laba Rugi | Rp 16.000.000,00 |
 - | | |
|--------------------|-----------------|
| Prive | Rp 5.000.000,00 |
| Ikhtisar Laba Rugi | Rp 5.000.000,00 |
 - | | |
|--------------------|-----------------|
| Modal | Rp 1.000.000,00 |
| Ikhtisar Laba Rugi | Rp 1.000.000,00 |
 - | | |
|--------------------|-----------------|
| Ikhtisar Laba Rugi | Rp 1.000.000,00 |
| Modal | Rp 1.000.000,00 |
19. Jurnal yang diperlukan untuk menyesuaikan akun akun yang mengalami penyesuaian pada periode sebelumnya adalah....
- Jurnal Umum
 - Jurnal Penyesuaian
 - Jurnal Penutup
 - Jurnal Pembalik
 - Jurnal Memorial

20. Setiap perusahaan di Indonesia wajib menyusun laporan keuangan, terutama....
- a. Arus kas dan rekonsiliasi bank
 - b. Neraca dan laporan Laba Rugi
 - c. Laporan perubahan modal dan laporan Laba Rugi
 - d. Neraca dan persediaan barang
 - e. Neraca dan arus kas

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. C |
| 2. E | 12. D |
| 3. B | 13. B |
| 4. D | 14. A |
| 5. B | 15. C |
| 6. E | 16. B |
| 7. B | 17. B |
| 8. D | 18. D |
| 9. C | 19. D |
| 10. A | 20. B |

Lampiran 2

Instrumen Penelitian

1. Angket Validasi Ahli Materi
2. Angket Validasi Ahli Media
3. Angket Validasi Praktisi
Pembelajaran Akuntansi
(Guru)
4. Angket Penilaian Siswa

1. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Ahli Materi :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran . Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

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

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
3	Peningkatan interaktif belajar					
4	Peningkatan aktivitas belajar					

5	Aktualitas materi yang disajikan					
6	Aktualitas soal yang disajikan					
7	Kelengkapan materi yang disajikan					
8	Kelengkapan soal yang disajikan					
9	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran					
10	Kejelasan penyampaian materi					
11	Kemudahan memahami materi yang disajikan					
12	Kemudahan memahami soal yang disajikan					
13	Keruntutan alur pikir					
14	Keruntutan soal secara teori dan konsep					
15	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan					
16	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
17	Pemberian umpan balik terhadap materi					
18	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

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,

Ahli Materi

Adeng Pustikaningsih, M.Si

NIP. 19681014 199802 2 001

ANGKET
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Media terhadap kelayakan media pembelajaran . Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

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

A. Penilaian Media

No.	Aspek Rekayasa Media	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kemudahan pemakaian media					
2	Kemudahan penginstalan media					
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
4	Ketepatan pemilihan media					
5	Ketepatan pemilihan aplikasi pengembangan media					

6	Pemanfaatan ulang media					
7	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media					
Aspek Komunikasi Visual						
8	Kemudahan dalam memahami media					
9	Penggunaan bahasa dan istilah					
10	Kreativitas media					
11	Inovasi media					
12	Kesederhanaan tampilan media					
13	Kesederhanaan penggunaan media					
14	Pemilihan jenis huruf					
15	Penggunaan ukuran dan jenis huruf					
16	Tampilan gambar yang disajikan					
17	Ketepatan penempatan gambar					
18	Kesesuaian pemilihan warna tampilan					
19	Ketepatan pemilihan warna					
20	Kemenarikan desain media yang disajikan					
21	Kerapihan desain media					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

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,

Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

ANGKET

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Praktisi Pembelajaran : Tuti Herawati, S.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) terhadap kelayakan media pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

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

A. Penilaian Materi dan Media

No.	Aspek Rekayasa Media	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Keefektifan dalam pengembangan media					
2	Keefektifan dalam penggunaan media					
3	Kemudahan pemakaian media					
4	Kemudahan penginstalan media					
5	Pemanfaatan ulang media					

6	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media					
Aspek Komunikasi Visual						
7	Kemudahan dalam memahami media					
8	Penggunaan bahasa dan istilah					
9	Kreatifitas media					
10	Inovasi media					
11	Kesederhanaan tampilan media					
12	Kesederhanaan penggunaan media					
13	Pemilihan jenis huruf					
14	Penggunaan ukuran dan jenis huruf					
15	Tampilan gambar yang disajikan					
16	Ketepatan penempatan gambar					
17	Kesesuaian pemilihan warna tampilan					
18	Ketepatan pemilihan warna					
19	Kemenarikan desain media yang disajikan					
20	Kerapihan desain media					
Aspek Pembelajaran						
21	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
22	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
23	Penumbuhan motivasi belajar					
24	Peningkatan motivasi belajar					
25	Kemudahan memahami materi yang disajikan					
26	Kemudahan memahami soal yang disajikan					
27	Kejelasan materi yang disajikan					

28	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran					
----	---------------------------------------	--	--	--	--	--

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

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

Kutoarjo,

Praktisi Pembelajaran
Akuntansi (Guru)

.....

ANGKET

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan media pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

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

Penilaian Materi dan Media

No.	Aspek Rekayasa Media	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Keefektifan dalam pengembangan media					
2	Keefektifan dalam penggunaan media					
3	Kemudahan pemakaian media					
4	Kemudahan penginstalan media					

5	Pemanfaatan ulang media					
6	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media					
Aspek Komunikasi Visual						
7	Kemudahan dalam memahami media					
8	Penggunaan bahasa dan istilah					
9	Kreatifitas media					
10	Inovasi media					
11	Kesederhanaan tampilan media					
12	Kesederhanaan penggunaan media					
13	Pemilihan jenis huruf					
14	Penggunaan ukuran dan jenis huruf					
15	Tampilan gambar yang disajikan					
16	Ketepatan penempatan gambar					
17	Kesesuaian pemilihan warna tampilan					
18	Ketepatan pemilihan warna					
19	Kemenarikan desain media yang disajikan					
20	Kerapihan desain media					
Aspek Pembelajaran						
21	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
22	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
23	Penumbuhan motivasi belajar					
24	Peningkatan motivasi belajar					
25	Kemudahan memahami materi yang disajikan					
26	Kemudahan memahami soal yang disajikan					

27	Kejelasan materi yang disajikan					
28	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran					

E. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

F. Komentar/Saran

G. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Kutoarjo,

Siswa

.....

Lampiran 3

Validasi Ahli Materi

- Hasil Validasi
- Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli

1. HASIL VALIDASI AHLI MATERI

ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan media pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

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

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
3	Peningkatan interaktif belajar	✓				
4	Peningkatan aktivitas belajar	✓				
5	Aktualitas materi yang disajikan	✓				
6	Aktualitas soal yang disajikan	✓				

7	Kelengkapan materi yang disajikan	✓					
8	Kelengkapan soal yang disajikan	✓					
9	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	✓					
10	Kejelasan penyampaian materi	✓					
11	Kemudahan memahami materi yang disajikan	✓	✓				
12	Kemudahan memahami soal yang disajikan	✓					
13	Keruntutan alur pikir		✓				
14	Keruntutan soal secara teori dan konsep	✓					
15	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	✓					
16	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓					
17	Pemberian umpan balik terhadap materi		✓				
18	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Kelengkapan materi	Menambah materi

C. Komentar/Saran

Sesuai dengan media pembelajaran
pembelajaran yang menarik belajar
kontansi dan sunarin menyenangkan.

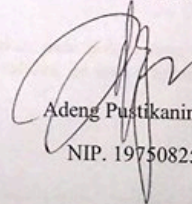
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, Maret 2016

Ahli Materi



Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

NIP. 197508252009122001

2. HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Media terhadap kelayakan media pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

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

A. Penilaian Media

No.	Aspek Rekayasa Media	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kemudahan pemakaian media	✓				
2	Kemudahan penginstalan media	✓				
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
4	Ketepatan pemilihan media		✓			

5	Ketepatan pemilihan aplikasi pengembangan media	✓				
6	Pemanfaatan ulang media	✓				
7	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
8	Kemudahan dalam memahami media	✓				
9	Penggunaan bahasa dan istilah	✓				
10	Kreativitas media	✓				
11	Inovasi media	✓				
12	Kesederhanaan tampilan media	✓				
13	Kesederhanaan penggunaan media	✓				
14	Pemilihan jenis huruf	✓				
15	Penggunaan ukuran dan jenis huruf	✓				
16	Tampilan gambar yang disajikan	✓				
17	Ketepatan penempatan gambar	✓				
18	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	✓				
19	Ketepatan pemilihan warna	✓				
20	Kemenarikan desain media yang disajikan	✓				
21	Kerapian desain media	✓				

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Penggunaan ilustrasi/gambar background	
2	Ketepatan tulisan	
3	Pemilihan musik	

C. Komentar/Saran

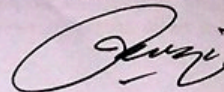
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, Maret 2016

Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

NIP. 19880302 201504 1 002

2. HASIL VALIDASI GURU

ANGKET

LEMBAR VALIDASI PRAKTIKSI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi 1

Mata Pelajaran : Perusahaan Dagang

Peneliti : Bayu Saputro Aji

Praktisi Pembelajaran : Tuti Herawati, S.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) terhadap kelayakan media pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

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

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

A. Penilaian Materi dan Media

No.	Aspek Rekayasa Media	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Keefektifan dalam pengembangan media		√			
2	Keefektifan dalam penggunaan media		√			
3	Kemudahan pemakaian media		√			
4	Kemudahan penginstalan media	√				

5	Pemanfaatan ulang media	✓				
6	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
7	Kemudahan dalam memahami media		✓			
8	Penggunaan bahasa dan istilah		✓			
9	Kreatifitas media		✓			
10	Inovasi media		✓			
11	Kesederhanaan tampilan media	✓				
12	Kesederhanaan penggunaan media	✓				
13	Pemilihan jenis huruf	✓				
14	Penggunaan ukuran dan jenis huruf	✓				
15	Tampilan gambar yang disajikan	✓				
16	Ketepatan penempatan gambar		✓			
17	Kesesuaian pemilihan warna tampilan		✓			
18	Ketepatan pemilihan warna		✓			
19	Kemenarikan desain media yang disajikan		✓			
20	Kerapihan desain media	✓				
Aspek Pembelajaran						
21	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓			
22	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
23	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
24	Peningkatan motivasi belajar		✓			
25	Kemudahan memahami materi yang disajikan		✓			
26	Kemudahan memahami soal yang disajikan			✓		

27	Kejelasan materi yang disajikan			✓		
28	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran			✓		

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	-	- Perlu dikembangkan lagi agar anak lebih termotivasi lagi.

C. Komentar/Saran

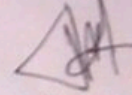
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Kutoarjo, Maret 2016

Praktisi Pembelajaran
Akuntansi (Guru)



Tuti Herawati, S.Pd

4. HASIL REKAPITULASI *SKORING* AHLI MATERI

No	Aspek yang dinilai	Rerata Nilai	Komentar
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	
3	Peningkatan interaktif belajar	5	
4	Peningkatan aktivitas belajar	5	
5	Aktualitas materi yang disajikan	5	
6	Aktualitas soal yang disajikan	5	
7	Kelengkapan materi yang disajikan	5	
8	Kelengkapan soal yang disajikan	5	
9	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	5	
10	Kejelasan penyampaian materi	5	
11	Kemudahan memahami materi yang disajikan	4	
12	Kemudahan memahami soal yang disajikan	5	
13	Keruntutan alur pikir	4	
14	Keruntutan soal secara teori dan konsep	5	
15	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	5	
16	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5	
17	Pemberian umpan balik terhadap materi	4	
18	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4	
Total Rerata Skor		86	Sangat baik
Rerata Skor		4,78	

5. HASIL REKAPITULASI *SKORING* AHLI MEDIA

No	Aspek yang dinilai	Rerata Nilai	Komentar
	Aspek Rekayasa Media		
1	Kemudahan pemakaian media	5	
2	Kemudahan penginstalan media	5	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	
4	Ketepatan pemilihan media	4	
5	Ketepatan pemilihan aplikasi pengembangan media	4	
6	Pemanfaatan ulang media	4	
7	Kemudahan dalam pemanfaatan ulang media	5	
		4.42	
	Aspek Komunikasi Visual		
8	Kemudahan dalam memahami media	5	
9	Penggunaan bahasa dan istilah	4	
10	Kreativitas media	4	
11	Inovasi media	4	
12	Kesederhanaan tampilan media	4	
13	Kesederhanaan penggunaan media	5	
14	Pemilihan jenis huruf	4	
15	Penggunaan ukuran dan jenis huruf	4	
16	Tampilan gambar yang disajikan	4	
17	Ketepatan penempatan gambar	4	
18	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	4	
19	Ketepatan pemilihan warna	4	
20	Kemenarikan desain media yang disajikan	4	
21	Kerapian Desain Media	4	
		4.14	
Total Rerata Skor		89	Sangat Layak
Rerata Skor		4.24	

6. HASIL REKAPITULASI <i>SKORING</i> GURU
--

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Aspek Rekayasa Media				
1	Keefektifan	8	4	Sangat layak
2	Kemudahan penggunaan	9	4.5	Sangat layak
3	Pemanfaatan kembali	10	5	Sangat layak
		27	4.5	
Aspek komunikasi visual				
4	Komunikatif	8	4	Sangat layak
5	Kreatif dan inovatif	8	4	Sangat layak
6	Sederhana	10	5	Sangat layak
7	Pemilihan tipografi (huruf dan susunannya)	10	5	Sangat layak
8	Pemilihan gambar	9	4.5	Sangat layak
9	Pemilihan Warna	8	4	Sangat layak
10	Kemenarikan desain	9	4.5	Sangat layak
		62	4.42	
Aspek Pembelajaran				
11	Kesesuaian dengan materi	8	4	Sangat layak
12	Penumbuhan motivasi belajar	8	4	Sangat layak
13	Kemudahan untuk dipahami	7	3.5	Layak
14	Kejelasan uraian materi dan soal	6	3	Sangat layak
		29	3.62	
Total		29	4.21	Sangat layak

7. HASIL REKAPITULASI SKORING ANGKET SISWA

No	Nama	Aspek Rekayasa Media					Total Aspek Komunikasi Visual					Total Aspek Pembelajaran										Total									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Saraswati	5	5	5	5	5	30	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	63	4	5	4	4	4	4	5	4	34
2	eka novitasari	4	5	5	4	5	27	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	59	3	4	3	4	4	4	4	5	30
3	dea eka prastiwi	4	4	5	4	5	4	26	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	61	4	4	4	4	4	3	4	4	31
4	putri ekawati	4	4	5	4	4	25	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	66	4	4	5	5	4	5	5	5	38
5	suli fajar riyani	4	5	5	4	5	4	27	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	66	4	4	4	4	5	3	4	4	32
6	setiawati	4	5	5	4	4	5	27	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	57	4	4	3	4	3	4	4	4	29
7	Lidya defi lisa	5	5	5	4	5	5	29	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	68	5	5	5	5	4	5	4	5	38
8	sri kamaliyah	4	5	5	4	5	4	27	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	66	4	5	5	3	3	5	4	5	35
9	siti hanifah	4	4	5	4	5	4	26	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	64	4	4	5	5	4	4	4	4	34
10	wahyu septi W	4	4	5	5	5	4	27	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	64	5	5	4	4	3	3	4	4	32
11	kuwat nur walyah	5	4	4	5	5	5	28	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	61	5	4	5	5	3	4	4	5	35
12	yeni kriswanti	5	4	5	4	4	4	26	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	63	5	5	5	5	4	4	4	4	37
13	tri wahyuningasih	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	4	4	5	5	4	5	5	5	37
14	riana risnadayanti	5	5	4	4	5	5	28	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	63	4	5	5	5	4	4	4	4	35
15	kasiatun	5	5	4	5	5	5	29	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	58	3	4	5	5	3	3	3	3	29
16	putri utami	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	66	5	5	5	5	4	5	4	5	38
17	safelyna murni askha	4	5	5	4	4	4	26	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	66	4	5	4	4	4	4	4	4	33
18	alma anastasia	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	5	5	5	5	5	5	5	5	40
19	siti rhodiyatun	4	5	5	4	5	5	28	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	67	4	5	5	5	4	5	5	5	38
20	ineke kusuma	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	5	5	5	5	5	5	5	5	40
21	safitri anggraeni	4	5	5	4	5	4	27	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	65	5	5	5	5	4	5	5	5	39
22	aprilia ayu safita	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	5	5	5	5	5	5	5	5	40
23	fitriani	5	5	4	5	4	5	28	5	4	4	4	3	4	4	3	3	5	5	5	5	58	5	4	3	3	4	4	5	5	33
24	siti munawaroh (b)	4	5	4	4	4	4	27	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	63	4	4	4	4	5	4	3	4	34
25	lisa nur latifah	4	4	4	4	5	4	25	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	66	4	4	5	5	4	4	4	4	34
26	siti munawaroh (a)	5	4	5	5	4	4	27	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	68	4	5	4	4	5	4	5	5	36
27	ravika istanti	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	53	4	5	4	5	4	5	4	5	37
28	mustofiatul	4	4	4	4	4	5	25	4	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	4	5	57	4	4	4	3	4	4	4	4	31
29	sutrisah	5	5	4	4	5	5	29	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	66	5	5	4	5	4	5	4	5	37
30	putri wulandari	5	5	5	4	5	5	29	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68	4	4	5	5	4	5	4	5	37
31	putri susanti	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	63	5	5	4	4	5	4	5	4	36
32	sumilah	5	5	4	4	5	5	28	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	62	4	4	4	5	5	5	4	4	36
33	yuli kristanti	4	5	5	4	5	4	27	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	63	5	5	4	4	5	4	5	4	36
34	kiki eko yuniarsih	5	5	4	4	4	4	26	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	64	4	4	4	4	5	4	3	33	
35	desi novitasari	5	5	5	4	4	4	28	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	65	5	5	5	5	5	4	5	4	38
36	retno wulandari	4	4	5	4	4	4	25	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	4	4	4	4	4	4	5	5	34
37	nur hidayah	3	4	4	5	4	4	24	3	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	63	3	5	4	4	5	3	4	3	32
38	dian ajarwati	4	5	4	5	4	4	26	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	51	4	3	4	4	4	4	4	3	30
39	sri noviatun	174	183	183	171	179	174	1064	173	180	188	178	168	169	178	183	175	174	172	187	183	2486	167	176	174	175	167	161	170	170	1360
Jumlah		357	354	354	353	353	366	337	337	337	337	337	356	356	358	346	370	346	370	346	343	343	349	349	328	340	4.4	4.4	4.4	4.4	4910
Rata-rata		4.6	4.5	4.5	4.5	4.5	4.7	4.3	4.3	4.3	4.3	4.6	4.6	4.6	4.6	4.6	4.7	4.44	4.7	4.44	4.4	4.4	4.5	4.5	4.2	4.2	4.4	4.4	4.4	4.4	4.496

8. ANALISIS KETENTUAN DATA

Data penilaian yang telah diperoleh dianalisis dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai	Kriteria	Interval Skor
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$

Keterangan:

X : Skor empiris

X_i : Rerata skor ideal

S_{bi} : Simpangan baku skor ideal

Ketentuan:

Rerata skor ideal : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto.

Persentase	Penilaian Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Tabel ini menunjukkan bahwa penelitian pengembangan ini dinyatakan berhasil jika kualitas media pembelajaran dinyatakan “Layak” yaitu mencapai 61% atau lebih.

Diketahui:

$$1. \text{Jumlah Indikator} =$$

$$2. \text{Skor maksimal ideal} = (5 \times 9) = 45$$

$$3. \text{Skor minimal ideal} = (1 \times 9) = 9$$

Nilai rata-rata ideal

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$X_i = \frac{1}{2} (5 + 1)$$

$$X_i = \frac{1}{2} (6)$$

$$X_i = 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5 - 1)$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (4)$$

$$S_{bi} = 0,67$$

Dari hasil diatas dapat diketahui interval skor kriteria:

$$\text{Sangat Layak} = X > X_i + 1,80 \cdot S_{bi}$$

$$= X > 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,206$$

$$= X > 4,25$$

$$\text{Layak} = X + 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_i + 1,80 \cdot \text{Sbi}$$

$$= 3 + 0,60 \times 0,67 < X \leq 3 + (1,80 \times 0,67)$$

$$= 3 + 0,402 < X \leq 3 + 1,206$$

$$= 3,4 < X \leq 4,25$$

$$\text{Cukup} = X - 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_i + 0,60 \cdot \text{Sbi}$$

$$= 3 - 0,60 \times 0,67 < X \leq 3 + (0,60 \times 0,67)$$

$$= 3 - 0,402 < X \leq 3 + 0,402$$

$$= 2,6 < X \leq 3,4$$

$$\text{Kurang Baik} = X - 1,80 \cdot \text{Sbi} < X \leq X - 0,60 \cdot \text{Sbi}$$

$$= 3 - (1,80 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,67)$$

$$= 3 - 1,206 < X \leq 3 - 0,402$$

$$= 1,79 < X \leq 2,59$$

$$\text{Sangat Kurang} = X \leq X_i - 1,80 \cdot \text{Sbi}$$

$$= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - 1,206$$

$$= X \leq 1,79$$

Kualitas Media Pembelajaran *boardgames* Berikut ini adalah tabel rentang penilaian yang diperoleh dari perhitungan di atas:

Rentang Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,25$	A	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,25$	B	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup
$1,79 < X \leq 2,59$	D	Kurang
$X \leq 1,79$	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil penilaian akhir dari evaluasi lapangan diperoleh rerata 38,25 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

Kualitas Media Pembelajaran Akuntansi Berdasarkan Persentase Kelayakan:

$$(\%) = \frac{\sum \text{Skor penilaian}}{\sum \text{Skor maksimal Ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{38,25}{45} \times 100\%$$


$$(\%) = 85\%$$

Hasil perhitungan ini menyatakan bahwa kualitas media dari Aspek Pembelajaran oleh siswa berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

Lampiran 4

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
3. Dokumentasi

1. SURAT IZIN PENELITIAN

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 2% /UN34.18/LT/2015 8 Januari 2016
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

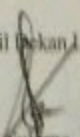
Yth.
Kepala SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo
Jl. Semuwungdaleman, Kutoarjo, Purworejo
Kutoarjo

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bpk/Ibu, bahwa mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Akuntansi angkatan tahun 2012 bermaksud mencari data untuk Tugas Akhir Skripsi, adapun mahasiswa tersebut adalah:


Nama : Bayu Saputro Aji
NIM : 12803244007
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi / Akuntansi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash pada Kompetensi Dasar Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bpk/Ibu berkenan memberi ijin dan bantuan seperlunya.


Atas ijin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.
NIP. 19690414 199403 1 002

2. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



YAYASAN PENDIDIKAN EKONOMI
SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi,
 Adm.Perkantoran, Pemasaran, Busana Butik,
 Teknik Komputer Jaringan, Teknik Sepeda Motor
 Jl. Semawungdaleman Kutoarjo Telp. Fax (0275) 641342
 Website: www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id
 Email : smk_swg_kta@yahoo.com



SURAT KETERANGAN
 Nomor : 405/11/3 SMK Swg. 06/O/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo
 Kabupaten Purworejo Propinsi Jawa Tengah, dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : BAYU SAPUTRO AJI
 NIM : 12803244007
 Program : S1
 Prodi : Pendidikan Akuntansi
 Fakultas : Ekonomi
 Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta


Adalah benar-benar telah mengadakan Penelitian di SMK YPE Sawunggalih
 Kutoarjo Kabupaten Purworejo pada :

Bulan : Februari 2016
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer
 Dengan Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Persediaan
 Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas XI
 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Pelajaran
 2015/2016"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya kepada yang
 bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 4 Maret 2016


 Kepala Sekolah
 Tri Yulianto, S.Kom



3. DOKUMENTASI



