

**PENGEMBANGAN *ROLL SPIN ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR  
JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI  
DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

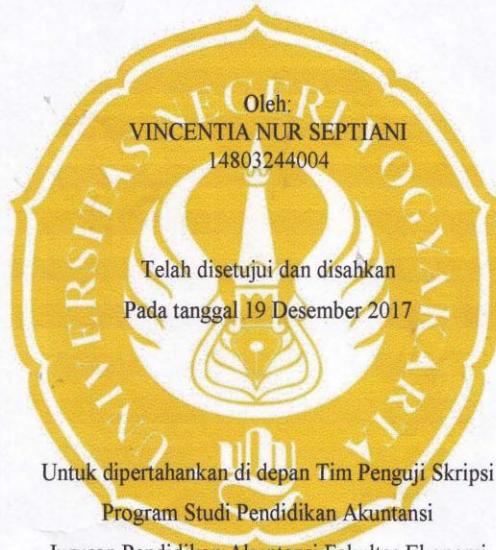
VINCENTIA NUR SEPTIANI

14803244004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

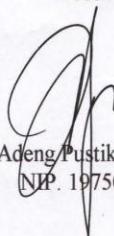
**PENGEMBANGAN *ROLL SPIN ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR  
JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI  
DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**



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

Dosen Pembimbing

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

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN *ROLL SPIN ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR  
JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI  
DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh :  
VINCENTIA NUR SEPTIANI  
14803244004

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 18 Januari 2018 dan  
dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, SE.Ak.,M.Si.,C.A	Ketua Penguji		19/01/2018
Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si	Sekretaris		19/01/2018
Sukanti, M.Pd	Penguji Utama		06-01-2018

Yogyakarta, 22 Januari 2018  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



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

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vincentia Nur Septiani  
NIM : 14803244004  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

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

Yogyakarta, 19 Desember 2017  
Penulis,



Vincentia Nur Septiani  
NIM. 14803244004

## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka Apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kau berharap”

**(Q.S. Al Insyirah, 6-8)**

“ Di dalam hidup selalu akan ada ‘di’ dan ‘me’. Jalani saja apa yang ada di depanmu, lakukan yang terbaik yang kamu bisa sekarang juga. Karena itulah yang akan berbalik kepadamu”

**( Penulis )**

## **PERSEMPAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, dengan air mata penuh haru saya persembahkan skripsi ini sebagai tanda terimakasih saya untuk kedua orang tua saya, Papa dan Mama ( Mujiyono dan Sumarmi, S.Sos ) yang senantiasa mendo’akan, dan selalu menjadi alasan saya untuk segera menyelesaikan Skripsi ini dan kembali pulang. Terimakasih telah merawat dan menjaga saya hingga kini saya dapat melangkah sejauh ini, semoga saya masih diberikan kesempatan oleh Allah SWT untuk menggapai impian saya membahagiakan Papa dan Mama dengan cara saya sendiri. Terimakasih juga kepada Adik-adik saya ( Sabrina Nur Fadillah dan M.Azizu Azmi.F ) yang sudah menjadi penghibur saya.

Tidak lupa saya bingkiskan skripsi ini untuk :

1. Sahabat terbaik saya Nur Fauziyyah Eka Pratiwi, Nur Azizah dan Tri Handika Putra yang sudah meluangkan waktu, fikiran, tenaga untuk mendengarkan keluh kesah saya, selalu mendorong dan menyemangati saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Akuntansi B 2014, keluarga besar HIMA DIKSI 2015 dan 2016, keluarga DPO HIMA DIKSI 2017 terimakasih telah mengajari arti penting rasa kekeluargaan.

**PENGEMBANGAN *ROLL SPIN ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR  
JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI  
DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Oleh :**  
**Vincentia Nur Septiani**  
**14803244004**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Koperasi, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Koperasi berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi, 3) Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Koperasi.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang diadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 27 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* memberikan manfaat pada proses belajar mengajar sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi jurnal penyesuaian; 2) Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian: a) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,56 yang termasuk dalam kategori sangat layak, b) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori sangat layak, c) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 3) Penilaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi diperoleh skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, *Roll Spin Accounting*, ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF ROLL SPIN ACCOUNTING AS A LEARNING  
LEARNING MEDIA IN BASIC COMPETENCE JOURNAL OF  
ADJUSTMENT FOR CLASS X ACCOUNTING IN  
SMK KOPERASI ACADEMIC YEAR 2017/2018**

*By :*  
**Vincentia Nur Septiani**  
**14803244004**

**ABSTRACT**

*The aims of this research are: 1) Develop Roll Spin Accounting as a learning media of accounting on competence adjusting journal material for class X Accounting in SMK Koperasi, 2) Determine the feasibility of instructional learning media of Roll Spin Accounting on competence adjusting journal material for class X Accounting in SMK Koperasi based on validity/evaluation by subject experts, media experts, and accounting learning practitioners, 3) To know students' evaluation of game education Roll Spin Accounting as a learning media of accounting on competence adjusting journal material for class X Accounting in SMK Koperasi.*

*This research is the development adapted the model development ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but only up to the stage of implementation. Media validity is evaluated by subject experts, media experts, and accounting learning practitioners. The media developed are given to 27 students of class X Accounting 1 SMK Koperasi. Data collection applied in this research is questionnaire. Data collected through the questionnaire are then analyzed by using descriptive qualitative and quantitative methods.*

*Based on the results of this study concluded that 1) Development of learning media Roll Spin Accounting provides benefits to the teaching and learning process that can help students to better understand the material adjusting journal; 2) The result of research of learning media development shows that the feasibility level of learning media based on the assessment: a) Subject Experts gave 4,56 average score, which goes into very feasible category, b) Media Experts gave 4,21 average score, which goes into very feasible category, c) Accounting Learning Practitioners gave 4,33 average score which goes into very feasible category, 3) Student Assessment shows of 4,33 average score, which goes into very feasible category. This, game education Roll Spin Accounting developed is very feasible as means of accounting learning.*

**Keywords :** *Learning Media, Roll Spin Accounting, ADDIE.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

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

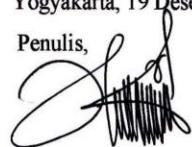
1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
3. RR.Indah Mustikawati, SE. Akt, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
4. Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu disela kesibukannya untuk membimbing, memberi arahan, masukan dengan sabar selama penyusunan skripsi.
5. Sukanti, M.Pd., Dosen Narasumber yang telah mendampingi dan memberikan masukan serta saran dalam seminar proposal, menguji dan mengoreksi skripsi ini.
6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama menimba ilmu.

7. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd dan Dhyah Setyorini M.Si, A.k., yang memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Aris Budiyanto, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMK Koperasi yang telah bekerjasama dengan baik selama proses observasi hingga penelitian.
9. Seluruh siswa-siswi kelas X Akuntansi SMK Koperasi
10. Imam Al Azhari dan Gusti Aji Perdana yang sudah bekerjasama dengan baik untuk membantu dalam pembuatan media.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 19 Desember 2017

Penulis,



Vincentia Nur Septiani

NIM. 14803244004

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<u>BAB I PENDAHULUAN</u> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
G. Manfaat Penelitian .....	11
H. Asumsi Pengembangan .....	12
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u> .....	14
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Tinjauan tentang Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....	14
2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran .....	16
3. Model dan Pengembangan Media Pembelajaran .....	29
4. Tinjauan tentang Pembelajaran Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian.....	39
B. Penelitian yang Relevan .....	41

C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Paradigma Penelitian.....	47
E. Pertanyaan Penelitian .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	50
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Deskripsi Penelitian .....	62
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	62
3. Deskripsi Waktu Penelitian .....	62
B. Hasil Penelitian .....	63
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Roll Spin Accounting</i> .....	63
2. Penilaian Kelayakan Media <i>Roll Spin Accounting</i> .....	90
3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Roll Spin Accounting</i> .....	94
C. Pembahasan.....	96
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Roll Spin Accounting</i> .....	96
2. Kelayakan Media Pembelajaran <i>Roll Spin Accounting</i> .....	98
3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran <i>Roll Spin Accounting</i> .....	99
D. Keterbatasan Pengembangan Media <i>Roll Spin Accounting</i> .....	100
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Rangkuman aktivitas model <i>ADDIE</i> .....	32
Tabel 2. KD dan Tujuan Pembelajaran kelas X Akuntansi .....	40
Tabel 3. kisi-kisi angket Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 4. kisi-kisi angket Validasi Ahli Media .....	56
Tabel 5. Kisi-kisi angket validasi praktisi pembelajaran .....	57
Tabel 6. Kisi-kisi angket validasi penilaian siswa .....	58
Tabel 7. Ketentuan Pemberian Nilai .....	59
Tabel 8. Rumus konversi jumlah rerata skor pada skala lima.....	60
Tabel 9. Pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dan klasifikasi dengan lima kategori.....	60
Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan .....	62
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	69
Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Media.....	73
Tabel 13. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran .....	77
Tabel 14. Hasil Validasi Keseluruhan Ahli.....	81
Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 dan 3 Uji Coba Kelompok Kecil .....	88
Tabel 16. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan .....	89
Tabel 17. Hasil Rata-rata skor penilian ahli materi.....	91
Tabel 18. Hasil Rata-rata skor penilian ahli media .....	92
Tabel 19. Hasil Rata-rata skor penilaian praktisi pembelajaran .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Paradigma penelitian pengembangan <i>Roll Spin Accounting</i> .....	47
Gambar 2. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi .....	70
Gambar 3. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi .....	71
Gambar 4. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media.....	74
Gambar 5. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media .....	74
Gambar 6. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran .....	78
Gambar 7. Validasi Aspek Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran.....	79
Gambar 8. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Praktisi Pembelajaran .....	79
Gambar 9. Tulisan kartu spesial diubah menjadi warna putih .....	83
Gambar 10. Revisi ukuran tulisan dan <i>font</i> disamakan sesuai panjang soal .....	84
Gambar 11. Revisi tulisan <i>point</i> dan jawaban lebih diperbesar .....	84
Gambar 12. Desain langkah-langkah permainan dan keterangan kartu.....	85
Gambar 13. Revisi penambahan logo pada <i>space</i> yang masih kosong.....	86
Gambar 14. Tempat penyimpanan kartu .....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Silabus SMK Koperasi .....	109
Lampiran 2. Petunjuk Permainan .....	114
Lampiran 3. Soal dan Kunci Jawaban .....	117
Lampiran 4. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	142
Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	145
Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi (Revisi) .....	148
Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran .....	151
Lampiran 8. Instrumen Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Siswa .....	154
Lampiran 9. Instrumen Validasi Uji Lapangan Siswa .....	157
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi .....	160
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media .....	164
Lampiran 12. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran .....	169
Lampiran 13. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil .....	174
Lampiran 14. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....	176
Lampiran 15. Daftar Hadir Uji Lapangan .....	178
Lampiran 16. Hasil Penilaian Uji Lapangan .....	180
Lampiran 17. Produk Akhir Media Pembelajaran <i>Roll Spin Accounting</i> .....	183
Lampiran 18. Dokumentasi .....	187
Lampiran 19. Surat Permohonan Validasi .....	188
Lampiran 20. Surat Ijin Penelitian .....	190

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan-perubahan dalam kehidupan manusia. Kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berdampak pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya.

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik. Dengan demikian pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan semua potensi pada diri manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi :

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

Tujuan pendidikan nasional tercapai jika proses pembelajaran berjalan dengan baik karena upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan akan proses pembelajaran. Salah satu masalah yang dihadapi

dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk aktif. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal pelajaran dan guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir. Guru pada umumnya hanya mengajar dengan model ceramah dan latihan saja. Jika kondisi tersebut terus terjadi, dikhawatirkan akan menurunkan keberhasilan proses pembelajaran. Pada dasarnya, proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang berubah dengan cepat melalui sejumlah kompetensi yang dimiliki, yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal (Wina Sanjaya, 2014: 106).

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses tersebut akan banyak dipengaruhi oleh lingkungannya yang terdiri dari pendidik, peserta didik, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pihak manajemen lembaga pendidikan tersebut. Dunia pendidikan selalu berupaya untuk mencetak generasi penerus bangsa yang lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan yang senyatanya yaitu bersaing dengan masyarakat lainnya. Salah satu komponen utama yang

mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas adalah seorang pendidik baik di sekolah maupun di lembaga pendidikan non formal lainnya. Pendidik sangat berperan dalam hal tersebut karena pendidik terlibat langsung dalam interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Pendidik yang menyampaikan pengetahuan, nilai dan norma, serta informasi lainnya kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mengetahui bagaimana cara dan dengan apa ia menyampaikan informasi agar peserta didik dapat menyerap dan mengamalkan apa yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di dalam kelas maupun saat di luar kelas. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar. Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran akuntansi yang sedikit, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau alat penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut

Wina Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungannya. Selain itu media pembelajaran mempunyai peran untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, dan menambah semangat belajar siswa. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya buku, *powerpoint*, kartu, kaset, *video camera*, film, gambar, televisi, komputer, dan permainan.

Jenis-jenis media pembelajaran yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual*, Multimedia, dan sebagainya. Jenis media tersebut memiliki peranan masing-masing serta memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu ketepatan dalam pemilihan media sesuai dengan materi yang diajarkan akan menentukan keberhasilan proses belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus menggunakan media yang berbasis komputer atau media yang mahal, tetapi bisa juga dengan menggunakan media yang sederhana yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah permainan. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk

mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Kelebihan permainan (*game*) sebagai media pembelajaran adalah: (1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat menghibur (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dan dapat memberikan umpan balik langsung (3) Permainan bersifat luwes, dapat dibuat dan diperbanyak dengan mudah. Dengan adanya media pembelajaran dengan permainan maka dapat menarik perhatian siswa, membuat lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa lebih memahami materinya serta dapat melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). SMK Koperasi merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Swasta yang ada di Yogyakarta. SMK Koperasi beralamat di Jalan Kapas No.5, Semaki, Umbulharjo, Yogyakarta. SMK Koperasi memiliki tiga program keahlian yaitu Akuntansi, Pemasaran, dan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang semuanya terakreditasi A.

Mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa merupakan mata pelajaran yang wajib tuntas untuk satuan pendidikan SMK kelas X semester 1. Akuntansi perusahaan jasa adalah seni pencatatan, pengolongan, peringkasan, pengiktisaran dan pelaporan informasi keuangan untuk

mengambil keputusan dalam bidang perusahaan jasa. Berdasarkan wawancara dengan guru akuntansi pada bulan Juli 2017, materi pelajaran yang dirasa cukup sulit dipahami adalah materi perusahaan jasa kompetensi jurnal penyesuaian. Dari hasil wawancara dengan guru juga, diketahui bahwa saat memasuki materi jurnal penyesuaian, guru harus lebih ekstra dalam menerangkan materi dan biasanya melewati target dari jam pertemuan yang seharusnya sudah disusun oleh guru. Materi tersebut akan lebih mudah dipahami jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mampu membangkitkan semangat dan melibatkan siswa langsung.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi mengenai pentingnya media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media *power point*, buku paket dan soal latihan. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan satu arah akan mengakibatkan siswa mudah bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman serta beberapa siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan kurang antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam penyampaian materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil

bermain yaitu melalui pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Pengembangan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi ini diharapkan dapat mengurangi kesulitan belajar siswa pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian dan mendukung siswa SMK Koperasi untuk belajar mandiri.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa tertarik, maka diciptakanlah suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk permainan. *Roll Spin* atau biasa yang dikenal dengan *Roulette* merupakan permainan yang cukup digemari karena mudah dimainkan dan bisa dimainkan dimana saja, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dengan kepopuleran permainan ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat suasana belajar yang menyenangkan dengan beberapa penyesuaian di dalam peraturan permainan. Dalam papan *Roll Spin Accounting* ini terdiri jarum penunjuk arah dan bagian-bagian yang terbagi dari beberapa warna yang menunjukkan tingkat kesukaran soal dan *point* yang akan didapat. Tidak hanya berupa soal dan *point*, di dalam papan *Roll Spin Accounting* juga terdapat bagian-bagian yang dirancang agar suasana bermain tidak monoton, namun tetap menyenangkan karena terdapat tantangan.

Media *Roll Spin Accounting* dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian. Susunan dari gambar dan kartu pada permainan tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran yang menarik. Tujuan pemilihan permainan *Roll Spin Accounting* dalam mengembangkan media pembelajaran ini karena permainan ini sangat populer dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penilitian yang berjudul “Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan belajar akuntansi khususnya pada materi jurnal penyesuaian sehingga guru harus lebih ekstra dalam menerangkan pada materi tersebut.
2. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum variatif.

4. Guru masih menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran sehingga siswa cepat bosan atau jemu.
5. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dengan konsep belajar sambil bermain khususnya pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi, media pembelajaran yang dibuat yaitu pada mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian. Penelitian ini difokuskan pada pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi, sedangkan ujicoba media dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil dan penelitian lapangan dengan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas X SMK Koperasi ?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk SMK kelas X ini berdasarkan

penilaian/validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi) ?

3. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk SMK kelas X ini berdasarkan penilaian/validasi dari siswa ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *Roll Spin Accounting* pada Kompetensi Dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi.
2. Mengetahui kelayakan *Roll Spin Accounting* sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa kelas X yang dikembangkan berdasarkan penilaian/validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi).
3. Mengetahui kelayakan *Roll Spin Accounting* sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa kelas X yang dikembangkan berdasarkan penilaian/validasi dari siswa.

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

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan kurikulum yang digunakan di SMK Koperasi.
2. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* disajikan dalam bentuk permainan memutar papan *roll* yang memuat soal-soal kompetensi dasar jurnal penyesuaian dengan penyajian belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* dibuat menarik dan berwarna.
4. Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi di dalam maupun di luar kelas.

## **G. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Akuntansi dalam penelitian media pembelajaran Akuntansi selanjutnya.
  - b. Memberi kontribusi di bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran Akuntansi.
2. Manfaat Praktis
  - a. Peneliti
    - 1) Menerapkan teori ilmu yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi dan mengaplikasikannya.

- 2) Mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman bagi peneliti untuk bekal menjadi seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

b.Guru

- 1) Menambah wawasan guru tentang media pembelajaran Akuntansi.
- 2) Memberi dorongan kepada guru terhadap pengembangan Media pembelajaran Akuntansi.

c.Siswa

- 1) Menambah pengetahuan bagi siswa terhadap pengembangan Media Pembelajaran.
- 2) Permainan ini dapat digunakan sebagai media latihan soal-soal yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar seperti kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, dan kejemuhan siswa dalam proses pembelajaran.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

2. Validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi SMK memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang baik atau layak.
3. Penggunaan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil bermain diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dan mengerjakan soal kompetensi jurnal penyesuaian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan tentang Hakekat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Azhar Arsyad (2015: 1) belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Belajar tidak terlepas kaitannya dengan proses yang nantinya akan terjadi perubahan tingkah laku seseorang di dalam segala situasi. Seperti disampaikan oleh Oemar Hamalik (2011: 27) bahwa “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”.

Menurut Santrock dan Yussen dalam Sugihartono (2012: 74) “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Wina Sanjaya (2014: 112) juga mendefinisikan belajar

sebagai proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan.

Menurut Gregory A. Kimble dalam Purwa Atmaja Prawira (2014: 227) belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam potensialitas tingkah laku yang terjadi pada seseorang atau individu sebagai suatu hasil latihan atau praktik yang diperkuat dengan diberi hadiah. Dari pengertian beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia khususnya siswa untuk mendapatkan ilmu yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

### **b. Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono, dkk (2012: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sebagai suatu proses kerjasama, pembelajaran tidak menitikberatkan pada aktivitas guru atau aktivitas siswa saja melainkan guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Oemar Hamalik (2011: 54) kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan

meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran:

- 1) Tujuan pembelajaran.
- 2) Siswa yang belajar.
- 3) Guru yang mengajar.
- 4) Metode pembelajaran.
- 5) Alat bantu atau media pembelajaran.
- 6) Penilaian.
- 7) Situasi pembelajaran.

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Saling ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam satu keseluruhan.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai yaitu agar siswa belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, guru harus kreatif dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

## **2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas,

namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media adalah pembawa pesan atau informasi yang umumnya berupa gagasan manusia. Menurut Wina Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2015: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik untuk mendapatkan informasi atau materi yang disampaikan.

## **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Daryanto (2010: 4), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

Fungsi media pembelajaran menurut Levie an Lentz (1982) dalam Arsyad (2015: 20-21) adalah

- 1) Fungsi Atensi  
Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif  
Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif  
Fungsi menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris  
Media berfungsi memberikan konteks untuk memahami teks, sehingga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca danpat mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran disebutkan oleh Arsyad (2015: 29-30) adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, pendapat lain manfaat media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2013: 171) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas, maksudnya media dapat menghadirkan isi pelajaran yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 3) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 5) Media pembelajaran menghasilkan kesamaan pengamatan.
- 6) Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
- 7) Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dalam memperhatikan proses pembelajaran. Manfaatnya adalah untuk membuat siswa agar lebih tertarik, fokus dan mandiri dalam proses pembelajaran.

### **c. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2015: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, kartu, video, kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut diuraikan media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2015: 81-101) :

- 1) Media berbasis manusia  
Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.
- 2) Media berbasis cetakan  
Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, majalah, kartu dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.
- 3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

- 4) Media berbasis audio visual  
Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memediasinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan storyboard.
- 5) Media berbasis komputer  
Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (Computer Asisted Instruction). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

Pendapat lain menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 38-39),

media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan).
- 2) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong kedalam kategori:
  - a. Media proyeksi (*overhead projector, slide, film, dan LCD*),
  - b. Media non-proyeksi (papan tulis, poster, komik, grafik, dan lain-lain),
  - c. Benda tiga dimensi antara lain: benda tiruan, diorama, boneka, globe, dan lain-lain).
- 3) Media yang menggunakan teknik, yaitu *slide, radio, televisi, video, dan lain-lain.*

- 4) Kumpulan benda-benda yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, dan lain-lain.
- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk klasifikasi media audio-visual yang tergolong benda tiga dimensi. Jenis media berupa *Roll Spin Accounting* ini dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media lain tergantung dari sudut mana memandang. Penggunaan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* diharapkan dapat memunculkan aktivitas siswa seperti mengamati, mendengar, dan berdiskusi sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media**

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan. Menurut Wina Sanjaya (2014: 173), prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.

- 5) Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan guru terkait teknis penggunannya.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa, dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

#### **e. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran**

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) sebagai berikut :

##### **1) Aspek Rekayasa Perangkat**

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b) *Reliable* (handal)
- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan

- f) Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap) *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dengan program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

## 2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e) Interaktivitas
- f) Pemberian motivasi belajar
- g) Kontekstualitas dan aktualitas

- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j) Kedalaman materi yang dimuat dalam media
- k) Kemudahan materi untuk dipahami walaupun disajikan dalam bentuk *game*
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, urut, dan alur logikanya jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi.

### 3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan saran
- b) Kreatif
- c) Sederhana
- d) Audio (narasi, *sound effect, backsound, music*)
- e) Visual (*layout, design, typography, warna*)
- f) Media bergerak (animasi, *movie*)
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli tersebut mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran dimodifikasi dari aspek kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan kriteria media yang dibuat. Di dalam angket memiliki beberapa aspek yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan dan ditinjau dari aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual.

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi yaitu aspek desain pembelajaran. Untuk aspek desain pembelajaran meliputi:

- 1) Kesesuaian materi
- 2) Kontekstual dan aktualitas
- 3) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar
- 4) Kemudahan untuk dipelajari
- 5) Kejelasan uraian
- 6) Ketetapan alat evaluasi
- 7) Interaktivitas

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

- 1) Kreatifitas
- 2) *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
- 3) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- 4) Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami
- 5) *Reusable* (dapat dimanfaatkan kembali)
- 6) Ketepatan media dengan materi

Untuk aspek komunikasi visual meliputi:

- 1) Komunikatif
- 2) Ukuran media
- 3) Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa
- 4) Pemilihan jenis huruf dalam media
- 5) Kesesuaian ukuran huruf
- 6) Ketepatan penempatan angka dalam media
- 7) Kesesuaian ukuran angka
- 8) Komposisi warna dalam media
- 9) Keserasian pemilihan warna
- 10) Kerapian desain
- 11) Kemenarikan desain

- 12) Pengaturan tata letak
- 13) Desain logo (menarik)

Aspek penilaian untuk praktisi pembelajar akuntansi meliputi tiga aspek, yaitu aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual. Untuk aspek rekayasa media meliputi:

- 1) *Maintainable* (mudah dipelihara/dikelola)
- 2) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- 3) Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami

Untuk aspek desain pembelajaran meliputi:

- 1) Konstektual
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 3) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- 4) Tingkat kesukaran soal
- 5) Variasi soal
- 6) Kebenaran kunci jawaban
- 7) Kebermanfaatan media

Untuk aspek komunikasi visual meliputi:

- 1) Komunikatif
- 2) Tampilan media
- 3) Kemenarikan media
- 4) Kerapian desain

- 5) Kemenarikan desain

### **3. Model dan Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **a. Model Pengembangan**

Terdapat beberapa model pengembangan media pembelajaran.

Masing-masing model memiliki perbedaan dalam tahapan pengembangan. Model pengembangan media tersebut yakni:

- 1) ADDIE

Model pengembangan media pembelajaran ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry, model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 199-201) kelima tahapan tersebut yaitu:

- a) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis

kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

*b) Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

*c) Development*

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

*d) Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang

sebenarnya. Jumlah siswa pada ujicoba perorangan yaitu dua sampai tiga orang, ujicoba kelompok kecil berjumlah lebih dari lima orang sampai dua puluh orang, dan ujicoba lapangan berjumlah lima belas sampai tiga puluh orang. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

e) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir pada mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Rangkuman aktivitas model ADDIE terdapat pada halaman selanjutnya.

Tabel 1. Rangkuman aktivitas model *ADDIE*

Tahap pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Merancang konsep produk baru di atas kertas.</li> <li>b. Merancang perangkat pengembangan produk baru</li> <li>c. Petunjuk penerapan desain</li> </ul>
<i>Develop</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya yang sesuai dengan struktur model</li> <li>b. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk</li> </ul>
<i>Implementation</i>	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan nyata.
<i>Evaluation</i>	Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk

## 2) Model Borg & Gall

Borg & Gall merupakan pengembang dalam model ini. Pada model ini terdapat sepuluh tahap yang harus dilalui dalam metode penelitian R & D. Tahap tersebut dijelaskan dalam bukunya Endang Mulyatiningsih (2012: 163-165) sebagai berikut:

### a) *Research and Information Collection*

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan, menelaah kajian pustaka, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang

menimbulkan permasalahan sehingga diperlukan pengembangan model yang baru.

b) *Planning*

Tahap planning peneliti mulai membuat rancangan model yang akan dikembangkan. Hal yang direncanakan diantaranya yaitu penetapan model, perumusan tujuan, kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahap, dan menguji kelayakan rancangan model.

c) *Develop Preliminary Form of Product*

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

d) *Preliminary Field Testing*

Pada tahap ini model dan perangkatnya siap digunakan, kemudian dilakukan uji coba rancangan model. Uji coba yang dilakukan adalah dalam skala kecil, berkisar antara 6-12 orang responden. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuisioner. Data yang diperoleh

dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki model pada tahap selanjutnya.

e) *Main Product Revision*

Revisi yang dilakukan didasarkan pada uji coba sebelumnya.

Produk dianalisis kekurangannya dan diperbaiki.

f) *Main Field Testing*

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

g) *Operasional Product Revision*

Produk direvisi kembali setelah diuji cobakan. Hal ini dilakukan terutama jika ada kendala baru yang belum terpikirkan.

h) *Operational Field Testing*

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

i) *Final Product Revision*

Tahap ini dilakukan revisi terakhir sebelum produk dipublikasikan. Dengan adanya revisi terakhir ini model terbebas dari kekurangan dan layak digunakan.

j) *Dissemination and Implementation*

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

3) Model 4D

Model 4D merupakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). 4D merupakan singkatan dari *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* yang juga merupakan tahapan-tahapan penelitian. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 195) tahapan dalam model 4D yaitu:

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

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

b) Tahap Perancangan (*Design*)

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

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan pengembangan dilakukan dengan langkah validasi model oleh ahli, revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi, uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, revisi model berdasarkan hasil uji coba, dan implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

d) Tahap penyebaran (*Disseminate*)

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

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* menggunakan model ADDIE sebagai dasar untuk meneliti, namun hanya sampai pada tahap implementasi karena pada penelitian ini sebatas untuk menguji kelayakan media.

**b. Media *Roll Spin Accounting***

**1) Definisi Permainan**

*Roll Spin Accounting* merupakan media pembelajaran yang mengadopsi dari permainan *Roulette* pada umumnya. Menurut Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 75) permainan adalah setiap kontes

antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 76) juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu :

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

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes. Berdasarkan sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif. Sebagai media pembelajaran, menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 78-81) permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu antara lain :

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi yang belum tau siapa pemenangnya.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.

- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes yang dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

**2) *Roll Spin Accounting* sebagai Media Pembelajaran**

*Roll spin* merupakan salah satu permainan yang cukup digemari, karena mengandung peluang yang diharapkan mampu menarik dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Roll Spin Accounting* merupakan media pembelajaran audio visual yang dibuat dengan mengadaptasi *roulette*/roda berputar. Permainan *Roll Spin Accounting* ini hampir sama dengan *Roulette* biasa. Perbedaannya terletak dalam isi dari *Roll Spin Accounting* yang menyediakan soal-soal latihan berfokus pada bahasan materi yang spesifik mengenai materi dengan standar kompetensi jurnal penyesuaian. Dalam papan *Roll Spin Accounting* ini terdiri jarum penunjuk arah dan bagian-bagian yang terbagi dari beberapa warna yang menunjukkan tingkat kesukaran soal dan *point* yang akan didapat. Tidak hanya berupa soal dan *point*, di dalam papan *Roll Spin*

*Accounting* juga terdapat bagian-bagian yang dirancang agar suasana bermain tidak monoton, namun tetap menyenangkan karena terdapat tantangan. Di akhir permainan total *point* yang dikumpulkan akan dijumlahkan, dan pemain yang mendapatkan *point* paling banyak akan menjadi pemenangnya

#### **4. Tinjauan tentang Pembelajaran Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian**

##### **a. Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian**

Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa merupakan salah satu standar kompetensi mata pelajaran Akuntansi SMK Kelas X Akuntansi. Standar kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa terdiri dari beberapa kompetensi dasar, salah satunya yaitu membukukan jurnal penyesuaian. Kompetensi dasar ini diajarkan pada semester ganjil kelas X pada kurikulum KTSP Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berikut standar kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa di Kelas X Keuangan SMK Koperasi Yogyakarta.

Tabel 2. KD dan Tujuan Pembelajaran kelas X Akuntansi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
Membukukan Jurnal Penyesuaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun-akun yang memerlukan penyesuaian teridentifikasi</li> <li>▪ Dokumen jurnal penyesuaian teridentifikasi</li> <li>▪ Transaksi penyesuaian tercatat dalam jurnal penyesuaian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa dapat mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian</li> <li>▪ Siswa dapat mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian</li> <li>▪ Siswa dapat melakukan penyesuaian atas transaksi</li> </ul>

Sumber : Silabus SMK Koperasi

### **b. Materi Jurnal Penyesuaian**

Menurut Suwardjono (2014: 101-102) jurnal penyesuaian adalah pencatatan atau pengakuan (penjurnalan dan pengakuan) data-data transaksi tertentu pada akhir periode sehingga jumlah rupiah yang terdapat dalam tiap akun sesuai dengan kenyataan pada akhir periode tersebut dan statemen keuangan yang dihasilkan menggambarkan keadaan yang senyatanya.

Alasan perlunya penyesuaian adalah :

#### 1) Kepraktisan

Dalam hal tertentu tidaklah praktis untuk mencatat suatu transaksi setiap kali terjadi karena transaksi tersebut hanya menyangkut jumlah rupiah yang kecil dan berkali-kali terjadi.

Hal ini biasanya berkaitan dengan pemakaian bahan habis pakai atau semacamnya. Pemakaian bahan ini tentunya menghendaki pencatatan pengeluaran sumber ekonomik menjadi biaya. Karena tidak setiap hari menyusun laporan keuangan pencatatan bahan seperti itu dapat dilakukan sekaligus pada akhir periode tertentu demi kepraktisan.

2) Alokasi Periodik

Dalam hal tertentu pencatatan biaya tertentu baru dapat dilakukan pada akhir periode karena jumlahnya tergantung pada pemakaian selama satu periode.

3) Akuntansi menganut asas akrual

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

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bayu Saputro Aji (2016) 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” hasil dari penelitian ini menunjukkan: 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. Persamaan dengan penelitian yang relevan ini terdapat pada jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan model pengembangan ADDIE. Persamaan lainnya yaitu pengembangan media sampai pada tahap implementasi. Perbedaannya adalah dalam media yang dikembangkan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda Galuh Suasari (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SD Wonosari Baru Gunungkidul. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media pembelajaran roda jelajah Indonesia yang dikembangkan menggunakan model Borg dan Gall sudah dikatakan layak.

Menurut ahli media, media ini termasuk kategori sangat baik dengan skor 4,85. Menurut ahli materi, media ini termasuk kategori sangat baik dengan skor 4,7. Menurut uji coba, media ini termasuk kategori sangat baik. Uji coba lapangan awal dengan skor 4,27. Uji coba lapangan utama dengan skor 4,68. Uji coba lapangan operasional dengan skor 4,354. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda Galuh Suasari termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Borg dan Gall melalui 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan media roda berputar (*roll spin*). Perbedaannya terletak pada model pengembangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Setya Pembudi (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” hasil dari penelitian ini menunjukkan: 1) *Analysis*,

pada tahap ini Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi mengelola kas kecil 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* di atas papan *dart board* yang biasa di jual di pasaran 3) *Development* pada tahap ini peneliti merancang ulang Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dengan menggunakan Corel Draw X6 4) *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* 5) *Evaluation*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Klaten sebesar 0,35. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran sebagai media pembelajaran *Dart Game Accounting* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,80 dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,90 dalam kategori Layak, 3) Praktisi Pembelajaran diperoleh rerata skor 4,20 termasuk dalam kategori Layak, 4) Penilaian siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,15 yang termasuk dalam kategori Layak, sehingga Media Pembelajaran *Dart game Accounting* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Dart game*

*Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten sebesar 0,35. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori sedang karena nilai  $gain$   $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Artinya, media *Dart game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi belajar Siswa. Persamaan dengan penelitian yang relevan ini terdapat pada jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan model pengembangan *ADDIE*. Persamaan lainnya yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis audio-visual. Perbedaannya adalah dalam media yang dikembangkan.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran adalah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran maka guru membutuhkan alat untuk mencapainya. Alat tersebut dinamakan media pembelajaran.

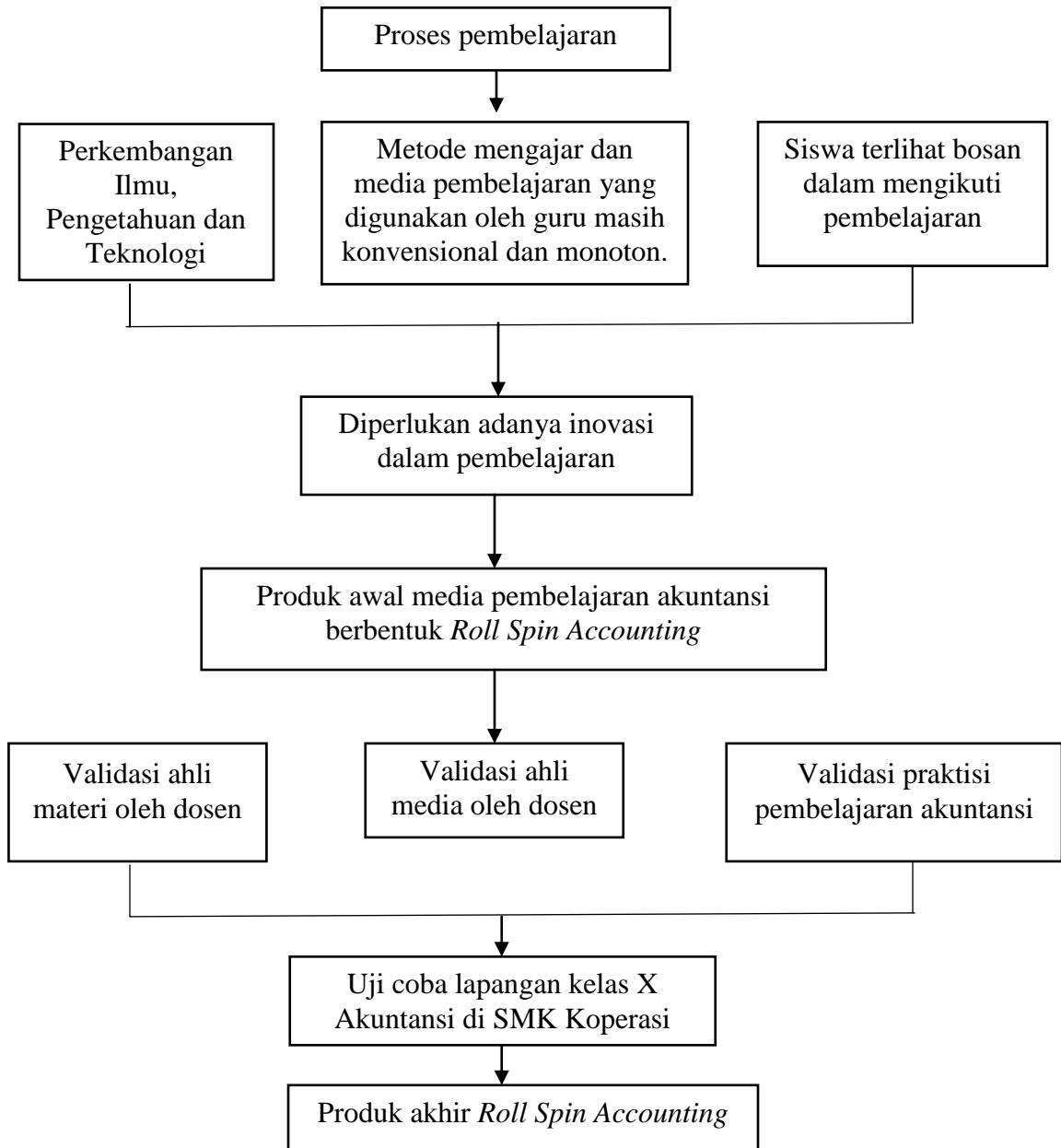
Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan praktisi pembelajaran terhadap peserta didik. Bila materi yang disampaikan dapat diterima dengan persepsi yang sama oleh peserta didik, maka komunikasi berjalan efektif.

Proses belajar mengajar pada mata pelajaran akuntansi di kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi berjalan baik pada umumnya. Namun guru dalam

prosesnya belum mengembangkan media pembelajaran dengan maksimal. Guru hanya menggunakan media *power point*, buku paket dan latihan soal. Dalam hal ini siswa juga mengalami kesulitan belajar khususnya pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian. Adanya situasi demikian perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran. Agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak monoton dan membosankan, guru memerlukan media pembelajaran yang kreatif, praktis, *flexible* dan mempunyai konsep belajar sambil bermain. Dengan adanya media yang berkonsep belajar sambil bermain maka siswa mempunyai suasana baru yang menyenangkan dalam belajar sekaligus dapat membantu siswa untuk memahami materi ketika sulit belajar.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Media *Roll Spin Accounting* merupakan media yang didesain dengan menarik dan mempunyai konsep belajar sambil bermain yang diharapkan dapat membantu kesulitan siswa dalam belajar khususnya pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

#### D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma penelitian pengembangan *Roll Spin Accounting*

## **E. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana cara dan tahapan pengembangan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk Siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian/validasi ahli media?
3. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk Siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian/validasi ahli materi?
4. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk SMK kelas X Akuntansi SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian/validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi)?
5. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk Siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian/validasi siswa?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berupa *Roll Spin Accounting* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* sampai tahap akhir karena peneliti juga menguji pengembangan produk media pembelajaran *Roll Spin Accounting* untuk mengukur kelayakan media.

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

Validasi media pembelajaran dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi dari Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Tempat pelaksanaan uji coba produk dilakukan di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu

bulan Juli 2017 sampai bulan Desember 2017 yang meliputi tahap penyusunan proposal skripsi, pelaksanaan penelitian, dan pembuatan laporan.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian yang terlibat adalah satu orang ahli media ( Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd), satu orang ahli materi (Dhyah Setyorini, M.Si, Ak), praktisi pembelajaran Akuntansi (Aris Budiyanto, S.Pd) dan siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi yang terdiri dari 27 siswa. Sedangkan objek yang diteliti adalah kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang meliputi aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, aspek keterlaksanaan, serta aspek desain pembelajaran.

### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 183-184) model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan media *Roll Spin Accounting* sesuai dengan adopsi model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan di kelas X Akuntansi SMK Koperasi. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar khususnya pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian dengan berkonsep belajar sambil bermain. Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi yaitu tersedianya variasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dengan berkonsep belajar sambil bermain.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap kedua yaitu tahap design atau perancangan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* meliputi pembuatan desain media, menetapkan materi, penyusunan soal dan jawaban, dan validasi kisi-kisi instrumen. Peneliti akan mengolah data dari hasil analisis awal sehingga menghasilkan:

a. Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

b. Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Pada tahap ini penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama dengan penerapan *game roulette*, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat

permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

c. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Pada tahap pembuatan papan *roll spin* dan kartu, peneliti akan menyesuaikan dengan materi yang disajikan, tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik. Pada pembuatan ini peneliti menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.

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

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi ahli media dan ahli materi, serta validasi praktisi pembelajaran akuntansi.

a. Membuat Produk Media Pembelajaran Berupa *Roll Spin Accounting*.

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

b. Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK Koperasi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK Koperasi.

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

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi yang dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok 3 orang yang terdiri dari 1 siswa pintar, 1 siswa sedang dan 1 siswa kurang pintar. Pada tahap ini juga peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan.

b. Revisi II (jika diperlukan)

Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari 6 siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

c. Uji coba Lapangan

Pada tahap ini media diujicobakan kepada 27 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai media pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

## **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.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket ini digunakan untuk menilai media berdasarkan ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa.

### **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 data 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 pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket. Angket kelayakan media *Roll Spin Accounting* melibatkan 2 orang dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli media dan ahli materi, 1 orang praktisi pembelajar akuntansi yang merupakan guru akuntansi SMK Koperasi dan siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi. Penilaian pada angket menggunakan skala Likert (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu : SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, KS (Kurang Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1.

Berikut beberapa kisi-kisi angket penilaian kelayakan Media *Roll Spin Accounting* di halaman selanjutnya.

Tabel 3. kisi-kisi angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	No. pernyataan
		Aspek Pembelajaran
1	Kesesuaian materi	1,2,3,4
2	Kontekstual dan aktualitas	5
3	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan ajar	6,7,8,9,10,11
5	Kemudahan untuk dipelajari	12
6	Kejelasan uraian	13
7	Ketetapan alat evaluasi	14,15,16
Aspek Keterlaksanaan		
8	Interaktivitas	17,18

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 4. kisi-kisi angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	No. pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	Kreatifitas	1
2	<i>Maintainable</i> ( mudah dipelihara/dikelola )	2
3	<i>Usabilitas</i> ( mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya )	3
4	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah di pahami	4
5	<i>Reusable</i> ( dapat dimanfaatkan kembali )	5
6	Ketepatan media dengan materi	6
Aspek Komunikasi Visual		
7	Komunikatif	7
8	Ukuran media	8
9	Ketepatan penggunaan istilah dalam bahasa	9
10	Pemilihan jenis huruf dalam media	10
11	Kesesuaian ukuran huruf	11
12	Ketepatan penempatan angka dalam media	12
13	Kesesuaian ukuran angka	13
14	Komposisi warna dalam media	14
15	Keserasian pemilihan warna	15
16	Kerapian desain	16
17	Kemenarikan desain	17
18	Pengaturan tata letak	18
19	Desain logo ( menarik )	19

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 5. Kisi-kisi angket validasi praktisi pembelajaran

No	Aspek	No. pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintainable</i> ( mudah dipelihara/dikelola )	1
2	<i>Usabilitas</i> ( mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya )	2
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	3
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Kontekstual	4
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
6	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	6
7	Tingkat kesukaran soal	7
8	Variasi soal	8
9	Kebenaran kunci jawaban	9
10	Kebermanfaatan media	10
Aspek Komunikasi Visual		
11	Komunikatif	11
12	Tampilan media	12
13	Kemenarikan media	13
14	Kerapian desain	14
15	Kemenarikan desain	15

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

Tabel 6. Kisi-kisi angket validasi penilaian siswa

No	Aspek	No. pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintainable</i> ( mudah dipelihara/dikelola )	1
2	<i>Usabilitas</i> ( mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya )	2
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	3
4	Pengemasan media	4
Aspek Desain Pembelajaran		
5	Kesesuaian materi	5
6	Kelengkapan cakupan soal	6
7	Bahasa soal untuk dipahami	7
8	Kejelasan uraian soal	8
9	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	9
Aspek Komunikasi Visual		
10	Komunikatif	10
11	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	11
12	Keterbacaan teks	12
13	Pengaturan tata letak	13
14	Keserasian pemilihan warna	14
15	Kerapian desain	15
16	Kemenarikan desain	16

Sumber : Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

## F. Teknik Analisis Data

Data dan informasi yang diperoleh, maka analisis data yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut :

### 1. Data Kualitatif

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

## 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi (guru) dan siswa. Data kualitas *game* tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kualitas *game*, maka data kualitatif tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

Analisis data kuantitatif dilakukan sesuai skor penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), dan angket penilaian siswa dengan acuan tabel konversi sebagai berikut :

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Nilai

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

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus :

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah nilai

$n$  = jumlah subjek

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan *Roll Spin Accounting* sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas *Roll Spin Accounting* berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 8. Rumus konversi jumlah rerata skor pada skala lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,60 SBi < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SBi$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,60 SBi < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SBi$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SBi < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SBi$	D	Tidak Layak
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SBi$	E	Sangat Tidak Layak

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2011:238)

Keterangan :

$X$	= jumlah skor yang diperoleh
$skor maksimal ideal$	= jumlah indikator x skor tertinggi
$skor minimal ideal$	= jumlah indikator x skor terendah
$\bar{X}_i$	= $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)
	= $\frac{1}{2} (5+1)$
	= 3
$SBi$	= $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal - skor min ideal)
	= $\frac{1}{6} (5-1)$
	= 0,67

Tabel 9. Pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dan klasifikasi dengan lima kategori.

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	A	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$1,80 < X \leq 2,60$	D	Tidak Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2011:238)

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dari setiap aspek sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- 2) Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- 3) Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- 5) Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Sangat Kurang 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 ini dilakukan di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta.

##### **2. Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media *Roll Spin Accounting* ini adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta yang terdiri dari 27 siswa.

##### **3. Deskripsi Waktu Penelitian**

Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* dilaksanakan selama 6 bulan, yakni dari bulan Juli 2017 sampai dengan Desember 2017. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam Tabel

Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

<b>No</b>	<b>Prosedur Pengembangan</b>	<b>Waktu Pelaksanaan</b>
1.	<i>Analysis</i>	Juli - Agustus 2017
2.	<i>Design</i>	Agustus – September 2017
3.	<i>Development</i>	September 2017 – Desember 2017
4.	<i>Implementation</i>	Desember 2017

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting***

Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu dengan tahapan 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (Pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Peneliti hanya membatasi sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

#### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Observasi dilakukan tanggal 20 Juli 2017. Jumlah siswa yang hadir ada 27 siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi mengenai pentingnya media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media *power point*, buku paket dan soal latihan. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan satu arah akan mengakibatkan siswa mudah bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman serta beberapa siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar. Hal

tersebut menunjukkan kurang antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam penyampaian materi.

b. 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 :

1) Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran

Konsep awal dari Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* terinspirasi dari permainan *Roulette* yang dikenal pada umumnya. Namun, pada media *Roll Spin Accounting* terdapat beberapa modifikasi seperti desain *roll*, dan tambahan kartu-kartu yang memuat soal-soal mengenai akuntansi khususnya pada materi jurnal penyesuaian. Kartu-kartu tersebut juga memiliki warna yang setiap warna pada kartu memuat soal sesuai dengan kategori kesukaran soal. Keterangan kartu terdapat di dalam petunjuk permainan pada lampiran 2 halaman 121.

2) Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Aturan main pada Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* merupakan penerapan *game roulette* yang telah dimodifikasi. Pada permainan ini siswa ditugaskan untuk memutar papan *roll spin* yang sudah disiapkan. Di dalam papan *roll spin* terdapat

*slide-slide* warna yang menunjukkan perintah untuk mengambil kartu sesuai dengan warna yang di dapat. Di dalam papan *roll spin* juga tidak hanya berisi warna dan perintah untuk mengambil kartu, namun juga ada tantangan seperti *boom* yang di desain agar permainan lebih menarik. Dalam permainan ini terdapat satu juri yang bertugas mengambilkan kartu, membacakan soal sesuai dengan warna yang didapatkan, memberikan keputusan jawaban benar atau salah, dan menghitung *point*. Pada setiap soal terdapat *point* yang berbeda sesuai dengan kategori soal yang didapatkan. Ketika siswa mampu menjawab dengan benar, maka besaran point yang didapatkan sesuai dengan point yang ada di kartu, namun apabila jawaban siswa tidak benar maka mendapatkan *point* -1. Kategori soal yang terdapat pada kartu pada permainan ini yaitu : kartu merah untuk kategori soal sulit, kartu kuning untuk kategori soal sedang, kartu hijau untuk kategori soal mudah, kartu hitam untuk kategori soal acak, kartu take/throw berisi kategori soal acak, dan kartu spesial berisi ketentuan-ketentuan lain yaitu +10 *point*, *reverse*, dan lain-lain yang terdapat di petunjuk permainan bagian keterangan pada lampiran 2 halaman 121.

### 3) Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Pembuatan desain papan *Roll Spin Accounting* dan kartu berasal dari vektor yang dikonversikan ke dalam *bitmap* dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*. Pada desain produk peneliti memodifikasi dari desain *Roullete* pada umumnya. Produk tersebut didesain semenarik mungkin agar tercipta kesan yang baik untuk siswa. Setiap kartu yang dimuat dalam media *Roll Spin Accounting* didesain dengan gambar dan warna yang berbeda, yang disesuaikan dengan kategori soal yang akan didapatkan pemain dalam media *Roll Spin Accounting*. Berikut peneliti uraikan kelengkapan permainan *Roll Spin Accounting* yaitu :

- 1 buah media *Roll Spin Accounting* (papan *Roll*, dan tempat penyimpanan kelengkapan permainan)
- 1 lembar petunjuk permainan
- 1 set kartu merah (15 buah kartu kategori soal sulit)
- 1 set kartu kuning (15 buah kartu kategori soal sedang)
- 1 set kartu hijau (15 buah kartu kategori soal mudah)
- 1 set kartu hitam (10 buah kartu kategori soal acak)
- 1 set kartu *take/throw* (10 buah kartu kategori soal acak)
- 1 set kartu spesial (12 buah kartu)

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Media

Pada proses ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Semua komponen yang dimuat dalam *Roll Spin Accounting* didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*. Pada kartu didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 7 x 10,5 cm. Pada *Roll* sendiri berdiameter 30cm yang ditempel dengan bahan *alvaboard*. Kemudian media penyanggah media *roll spin* berbentuk trapesium yang berukuran 40 x 15 x30 cm yang berbahan triplek dilengkapi dengan tempat penyimpanan kelengkapan media yang terpasang di sisi dan kiri media berukuran 15,5 x 3 x 8 cm.

Proses pembuatan produk berlangsung selama 4 bulan yaitu dari bulan September – Desember 2017. Setelah desain kartu dan desain *roll spin* telah selesai kemudian dicetak dengan menggunakan mesin *presisi*. Untuk desain penyanggah *roll spin* dibuat dengan menyusun kayu triplek hingga berbentuk trapesium yang kemudian di cat dengan menggunakan cat kayu. Untuk semua jenis kartu dan petunjuk permainan, peneliti menggunakan kertas *ivory* 230. Sedangkan untuk semua tempelan stiker yang ada di media *roll spin*, peneliti menggunakan stiker jenis *cromo*.

## 2) Validasi

Media awal yang telah dibuat kemudian divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan dari seorang ahli. Validasi ini dilakukan kepada ahli materi (dosen), ahli media (dosen) dan praktisi pembelajaran (guru).

### a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Dhyah Setyorini, M.Si, Ak (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah ditinjau dari aspek pembelajaran dan keterlaksanaan. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli materi memiliki 18 indikator. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 167, untuk hasil rata-rata penilaian validasi dari ahli materi di halaman selanjutnya.

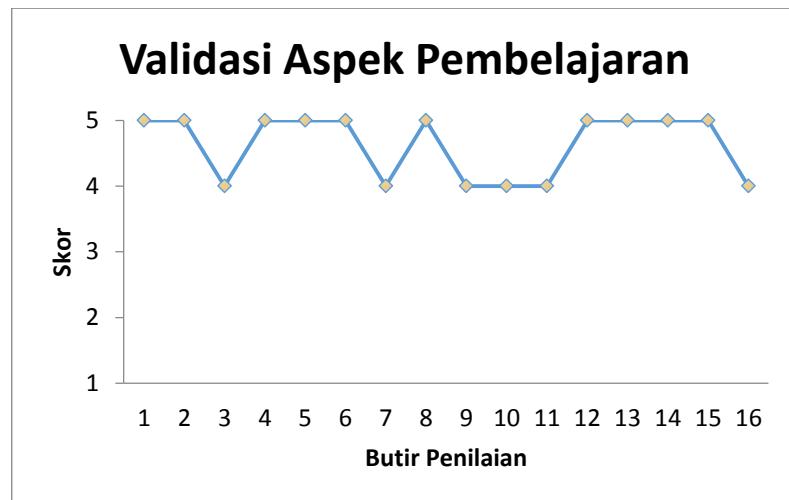
Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	74	4,63	Sangat Layak
2	Aspek Keterlaksanaan	8	4,00	Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,56	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,63. Ditinjau dari aspek keterlaksanaan oleh ahli materi (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,00. Berdasarkan tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan keterlaksanaan rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 4,56 yang berada pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Dengan demikian media *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek keterlaksanaan. Berdasarkan lampiran 10 halaman 167 skor

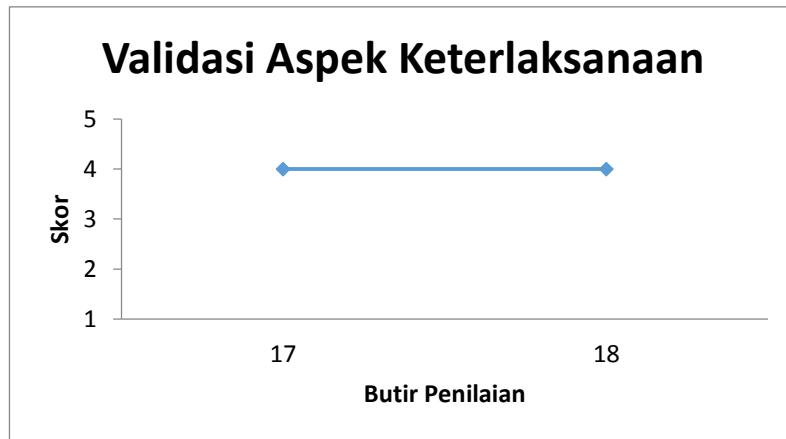
validasi penilaian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan keterlaksanaan apabila disajikan dalam diagram, maka akan tampak sebagai berikut :



Gambar 2. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Keterangan :

1. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi
2. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
3. Kesesuaian materi dengan indikator
4. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
5. Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa
6. Kelengkapan cakupan soal
7. Variasi soal
8. Keberagaman tingkat kesulitan soal
9. Kemenarikan sajian soal
10. Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan
11. Materi menyangkut berbagai jenis transaksi di perusahaan jasa
12. Bahasa soal mudah dipahami
13. Kejelasan uraian soal
14. Kesesuaian evaluasi dengan materi
15. Kebenaran kunci jawaban
16. Bahasa kunci jawaban mudah dipahami



Gambar 3. Validasi Aspek Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Keterangan :

17. Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri
18. Media dapat menarik perhatian siswa

Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran atau jenis kesalahan yang harus diperbaiki. Saran tersebut dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu agar jawaban pada soal uraian ada deskripsinya. Hasil validasi dari ahli materi (dosen) memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan”.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd (Dosen pengembangan media pembelajaran akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik). Pada tahap angket validasi ahli media ini, peneliti melakukan revisi angket validasi ahli media. Revisi ini dilakukan karena terdapat butir pernyataan yang kurang sesuai untuk dinilai oleh ahli media, sehingga beberapa butir harus dihilangkan (lampiran 5 halaman 152). Butir yang dihilangkan adalah butir 1. Pernyataan untuk butir yang lain masih sama.

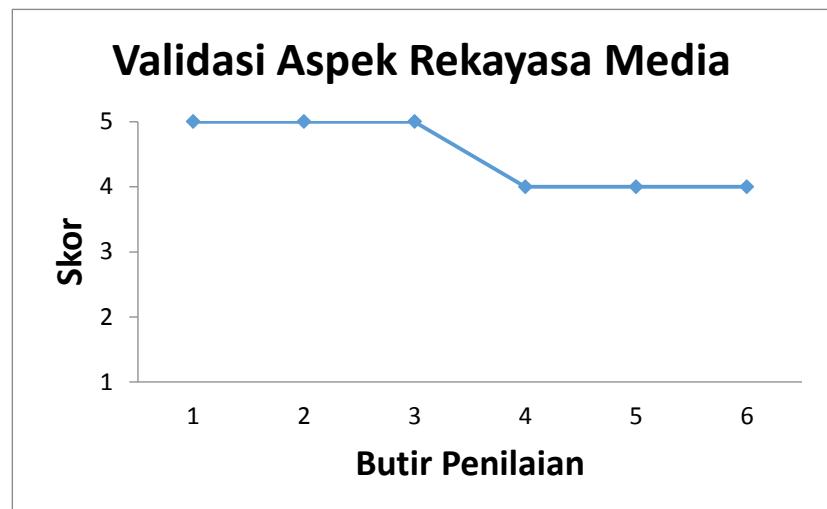
Berdasarkan angket yang sudah direvisi (lampiran 6 halaman 155), angket untuk ahli media memiliki 19 indikator. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 171, untuk hasil rata-rata penilaian validasi dari Ahli Media di halaman selanjutnya.

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	27	4,50	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	53	4,08	Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,21	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah

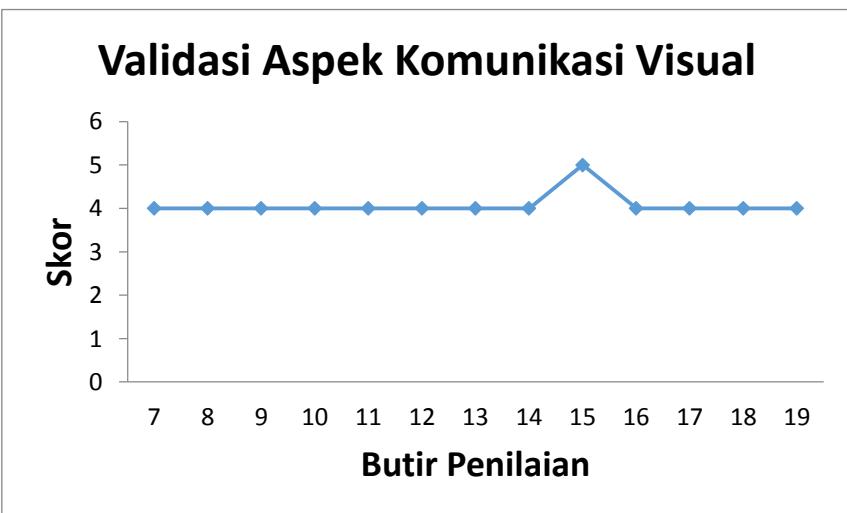
Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,50. Ditinjau dari aspek komunikasi visual oleh ahli media (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,08. Berdasarkan tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,21 yang berada pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan data pada lampiran 11 halaman 171 skor penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut :



Gambar 4. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Ahli Media

Keterangan :

1. Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran
2. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
3. *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
4. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami
5. *Reusable* (dapat digunakan kembali)
6. Ketepatan media dengan materi



Gambar 5. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Ahli Media

Keterangan :

7. Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)
8. Ukuran media
9. Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa
10. Pemilihan jenis huruf dalam media
11. Kesesuaian ukuran huruf
12. Ketepatan penempatan angka dalam media
13. Kesesuaian ukuran angka
14. Komposisi warna dalam media
15. Keserasian pemilihan warna
16. Kerapian desain
17. Kemenarikan desain
18. Pengaturan tata letak
19. Desain logo ( menarik )

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

- (1) Tulisan kartu spesial tidak terlihat
- (2) Ukuran tulisan dan *font* di kartu tidak sama
- (3) Tulisan *Point* dan jawaban pada kartu tidak proporsional
- (4) Langkah-langkah permainan sampai keterangan kartu belum dimasukkan
- (5) Masih banyak *space* yang kosong di desain peraturan permainan dan aturan *point*
- (6) Belum ada tempat penyimpanan kartu
- (7) Ukuran kartu terlalu kecil

Dari jenis kesalahan tersebut selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang

dikembangkan pada tahap revisi. Oleh sebab itu saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Tulisan kartu spesial di beri warna putih agar terlihat jelas
- (2) Disamakan ukuran dan *font* menggunakan ukuran sesuai dengan panjang soal dan jawaban
- (3) Tulisan *Point* dan jawaban lebih diperbesar
- (4) Buat desain untuk langkah-langkah permainan sampai keterangan kartu
- (5) Tambahkan logo jika masih banyak *space* kosong
- (6) Buat penyimpanan kartu di tempat yang masih ada *space*
- (7) Memperbesar ukuran kartu

Hasil validasi dari ahli media (dosen) memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan dengan revisi”.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Aris Budiyanto, S.Pd (Guru akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta). Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran adalah ditinjau dari materi ataupun medianya.

Aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi praktisi pembelajaran, peneliti menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 15 indikator. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 176, untuk hasil rata-rata skor penilaian validasi dari praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

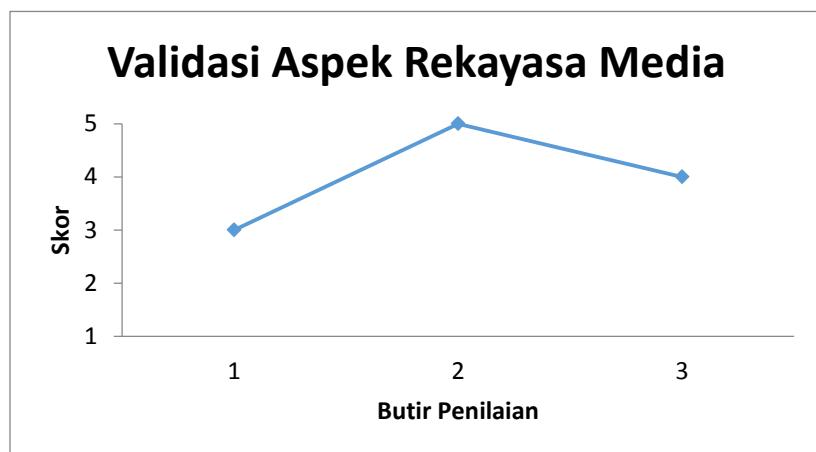
Tabel 13. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	12	4,00	Layak
2	Aspek Pembelajaran	29	4,14	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	24	4,80	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,33	Sangat Layak	

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 13 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media diperoleh rata-rata 4,00. Aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 4,14. Aspek komunikasi visual 4,80.

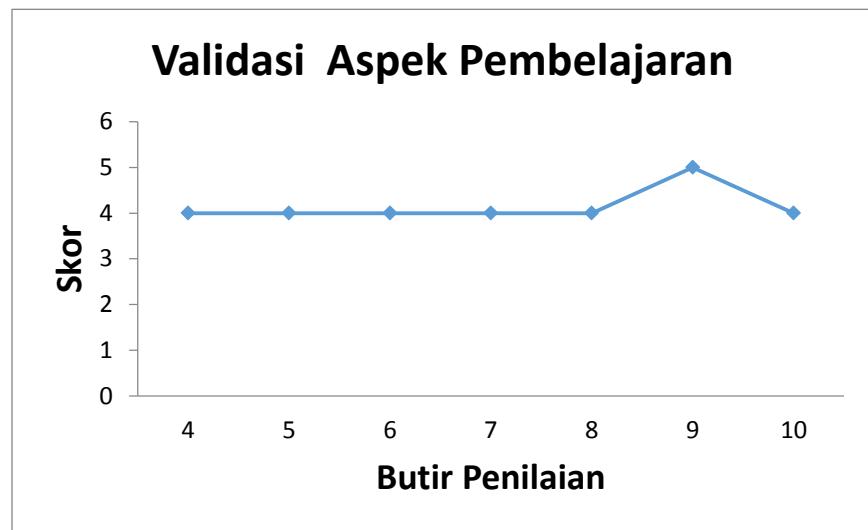
Berdasarkan tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi praktisi pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,33 yang berada pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Berdasarkan data pada lampiran 12 halaman 176 skor penilaian praktisi pembelajaran pada aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut :



Gambar 6. Validasi Aspek Rekayasa Media oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan :

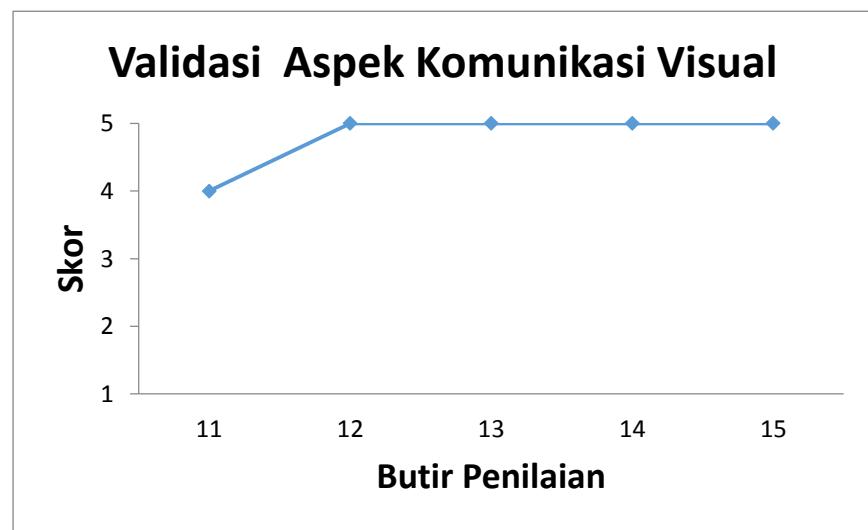
1. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
2. *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
3. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami



Gambar 7. Validasi Aspek Pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan :

4. Pemilihan Materi
5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
6. Kelengkapan materi pada soal
7. Tingkat kesukaran soal
8. Variasi soal
9. Kebenaran kunci jawaban
10. Kebermanfaatan media



Gambar 8. Validasi Aspek Komunikasi Visual oleh Praktisi Pembelajaran

Keterangan :

11. Komunikatif ( bahasa mudah dipahami)
12. Kemenarikan media
13. Tampilan media
14. Kerapian desain
15. Kemenarikan desain

Selain memberikan penilaian, praktisi pembelajaran juga memberikan komentar mengenai media yang dikembangkan. Namun karena bersifat tidak berhubungan dalam hal perbaikan komentar maka tidak dilakukan revisi. Adapun komentar tersebut yaitu bagus, kreatif dan inovatif. Hasil validasi dari praktisi pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan”.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap media *Roll spin Accounting* yang dikembangkan, diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator pada tabel di halaman selanjutnya.

Tabel 14. Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4.63	4.5	4.14	4.42	A	Sangat Layak
2	Aspek Rekayasa Media			4.00	4.00	B	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual			4.80	4.44	A	Sangat Layak
4	Aspek Keterlaksanaan	4.00			4.00	B	Layak
Rata-rata Keseluruhan					4.22	A	Sangat Layak

Sumber : Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 14 menunjukan bahwa rata-rata skor hasil validasi keseluruhan ahli, hasil rata-rata skor tertinggi diperoleh pada aspek komunikasi visual dengan rata-rata skor 4,44. Hasil kedua diperoleh pada aspek pembelajaran dengan rata-rata skor 4,42 dan hasil terakhir diperoleh pada aspek rekayasa media dan aspek keterlaksanaan dengan rata-rata skor 4,00. Mengacu pada tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka 4,22 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  yaitu “Sangat Layak”. Kesimpulannya Media Pembelajaran *Roll Spin*

*Accounting* yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

3) Revisi

a) Revisi Ahli Materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait materi. Saran dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada soal dan jawaban. Pada penelitian ini ahli materi menyarankan untuk agar jawaban pada soal uraian ada deskripsinya. Berdasarkan saran perbaikan tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan memberikan deskripsi pada soal uraian.

b) Revisi Ahli Media

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

- (1) Tulisan kartu spesial di beri warna putih agar terlihat jelas
- (2) Disamakan ukuran dan *font* menggunakan dengan ukuran sesuai dengan panjang soal dan jawaban
- (3) Tulisan *Point* dan jawaban lebih diperbesar

- (4) Buat desain untuk langkah-langkah permainan sampai keterangan kartu
- (5) Tambahkan logo jika masih banyak *space* kosong
- (6) Buat penyimpanan kartu di tempat yang masih ada *space*
- (7) Memperbesar ukuran kartu

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

- (1) Tulisan Kartu Spesial diubah menjadi warna putih



Gambar 9. Tulisan kartu spesial diubah menjadi warna putih

(2) Ukuran tulisan dan *font* disamakan sesuai panjang soal

**Soal:**

Perusahaan XYZ menyimpan uang di bank ABC Rp1.000.000,00 pada tanggal 1 September 2016. Suku bunga 18% diterima 6 bulan sekali (tiap 1 Maret – 1 September). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

**Jawaban:**

a.Pendapatan bunga (D)Rp110,00  
Piutang bunga (K)Rp10,00  
b.Piutang bunga (D)Rp10.000,00  
Pendapatan bunga (K)Rp110.000,00  
c.Pendapatan bunga (D)Rp60.000,00  
Piutang bunga (K)Rp60.000,00  
d.Piutang bunga (D)Rp60.000,00  
Pendapatan bunga (K)Rp60.000,00

**Jawaban :** **D** **+10 POINT**

**Soal:**

Perusahaan XYZ menyimpan uang di bank ABC Rp1.000.000,00 pada tanggal 1 September 2016. Suku bunga 18% diterima 6 bulan sekali (tiap 1 Maret – 1 September). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

**Jawaban:**

a.Pendapatan bunga (D)Rp110,00  
Piutang bunga (K)Rp10,00  
b.Piutang bunga (D)Rp10.000,00  
Pendapatan bunga (K)Rp110.000,00  
c.Pendapatan bunga (D)Rp60.000,00  
Piutang bunga (K)Rp60.000,00  
d.Piutang bunga (D)Rp60.000,00  
Pendapatan bunga (K)Rp60.000,00

**Jawaban :** **D** **+10 POINT**

Sebelum direvisi

Setelah direvisi

Gambar 10. Revisi ukuran tulisan dan *font* disamakan sesuai panjang soal

Keterangan :

Sebelum direvisi *font* yang digunakan menggunakan *Arial* berbeda dengan kartu yang lainnya. Setelah direvisi, *font* disamakan dengan kartu lainnya yaitu menggunakan *font Century Gothic*.

(3) Tulisan *Point* dan jawaban lebih diperbesar

**Soal:**

31 Desember 2016 diketahui nilai perlengkapan sebesar Rp500.000, sedangkan pada neraca saldo diketahui saldo akun perlengkapan Rp3.000.000,00. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

**Jawaban:**

a.Beban perlengkapan (D)Rp500.000,00  
Perlengkapan (K)Rp500.000,00  
b.Perlengkapan (D)Rp2.500.000,00  
Beban perlengkapan (K)Rp2.500.000,00  
c.Perlengkapan (D)Rp500.000,00  
Beban perlengkapan (K)Rp500.000,00  
d.Beban perlengkapan (D)Rp2.500.000,00  
Perlengkapan (K)Rp2.500.000,00

**Jawaban :** **D** **+10 POINT**

**Soal:**

31 Desember 2016 diketahui nilai perlengkapan sebesar Rp500.000, sedangkan pada neraca saldo diketahui saldo akun perlengkapan Rp3.000.000,00. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

**Jawaban:**

a.Beban perlengkapan (D)Rp500.000,00  
Perlengkapan (K)Rp500.000,00  
b.Perlengkapan (D)Rp2.500.000,00  
Beban perlengkapan (K)Rp2.500.000,00  
c.Perlengkapan (D)Rp500.000,00  
Beban perlengkapan (K)Rp500.000,00  
d.Beban perlengkapan (D)Rp2.500.000,00  
Perlengkapan (K)Rp2.500.000,00

**Jawaban :** **D** **+10 POINT**

Sebelum direvisi

Setelah direvisi

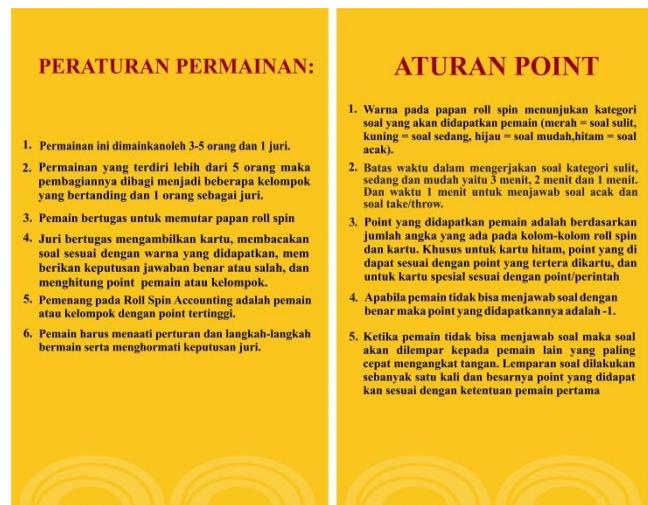
Gambar 11. Revisi tulisan *point* dan jawaban lebih diperbesar

- (4) Buat desain untuk langkah-langkah permainan sampai keterangan kartu



Gambar 12. Desain langkah-langkah permainan dan keterangan kartu

- (5) Tambahkan logo jika masih banyak *space* kosong



Sebelum direvisi



Setelah direvisi

Gambar 13. Revisi penambahan logo pada *space* yang masih kosong

- (6) Buat penyimpanan kartu di tempat yang masih ada *space*



Gambar 14. Tempat penyimpanan kartu

(7) Memperbesar ukuran kartu

Revisi yang dilakukan yaitu merubah ukuran kartu yang pada awalnya 6 cm x 9,5 cm menjadi 7 cm x 10,5 cm.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

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

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada dua kelas yaitu X akuntansi 2 dan X akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 9 Desember 2017. Pada penelitian uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 6 siswa (masing-masing 3 siswa) untuk mencoba media yang dikembangkan. Dari 6 siswa tersebut dibuat 2 kelompok. Pada uji coba kelompok kecil peneliti juga menyebarkan angket penilaian media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil (lampiran 14 halaman 183) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi 2 dan 3 Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	96	4,00	Layak
2	Aspek Pembelajaran	125	4,17	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	183	4,36	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,17	Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran mendapat rata-rata skor 4,17. Ditinjau dari aspek rekyasa media mendapat rata-rata skor 4,00. Ditinjau dari aspek komunikasi visual mendapat rata-rata skor 4,36. Mengacu pada tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan menunjuk pada angka 4,17 yang terletak pada rentang  $3,40 < X \leq 4,20$  yaitu Layak. Kesimpulannya pada penilaian uji coba kelompok kecil siswa, Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Pada tahap ini pada lembar angket siswa diminta untuk memberikan pendapat/komentar mengenai media. Namun karena komentar tersebut bersifat positif dan tidak

berhubungan dengan substansi dari media yang dikembangkan, maka peneliti tidak melakukan revisi.

## 2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan di laksanakan di kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta pada hari Selasa, 12 Desember 2017. Pada pelaksanaan uji coba ini peneliti melibatkan 27 siswa. Dari 27 siswa kemudian dibentuk 7 kelompok masing-masing terbagi menjadi 3-5 siswa untuk mencoba media pembelajaran yang dikembangkan. Pada uji coba ini peneliti juga menyebarkan angket penilaian media yang dikembangkan dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan (lampiran 16 halaman 187) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 16. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	466	4,31	Sangat Layak
2	Aspek Pembelajaran	577	4,27	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	833	4,43	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,34	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek pembelajaran mendapat rata-rata skor 4,27. Ditinjau dari aspek rekyasa media mendapat rata-rata skor 4,31. Ditinjau dari aspek komunikasi visual mendapat rata-rata skor 4,43. Mengacu pada tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan menunjuk pada angka 4,34 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya pada penilaian uji coba lapangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

## 2. Penilaian Kelayakan Media *Roll Spin Accounting*

Hasil validasi kelayakan pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata **4,22** dengan kategori “**Sangat Layak**” (tabel 14). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran dan keterlaksanaan. Penilaian kelayakan oleh ahli materi terdiri dari 18 butir pernyataan. Hasil penilaian tersebut 16 butir pernyataan aspek pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,63

kategori sangat layak dan 2 butir pernyataan aspek keterlaksanaan memperoleh rata-rata skor 4,00 kategori layak. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 167 Berikut merupakan hasil penilaian oleh ahli materi :

Tabel 17. Hasil Rata-rata skor penilaian ahli materi

No	Aspek	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,63	A	Sangat Layak
2	Aspek Keterlaksanaan	4.00	B	Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,56	A	Sangat Layak

Sumber : Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 17 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran dan keterlaksanaan oleh ahli materi rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 4,56 yang berada pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian media *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Hasil penilaian tersebut 6 butir pernyataan aspek rekayasa media memperoleh nilai 4,50 dan 13 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor 4,08. Hasil penilaian oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 171 Berikut merupakan hasil rata-rata skor penilaian aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media :

Tabel 18. Hasil Rata-rata skor penilaian ahli media

No	Aspek	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	4,50	A	Sangat Layak
2	Aspek Komunikasi Visual	4,08	B	Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,21	A	Sangat Layak

Sumber : Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 18 menunjukan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran dan komunikasi visual oleh ahli media rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 4,21 yang berada pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin*

*Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian media *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

c. Praktisi Pembelajaran

Praktisi Pembelajaran menilai kelayakan media ditinjau dari materi ataupun medianya. Aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian tersebut 7 butir pernyataan aspek pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,14 masuk dalam kategori layak, 3 butir pernyataan aspek rekayasa media memperoleh rata-rata skor 4,00 masuk dalam kategori layak, dan 5 butir pernyataan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor 4,80 masuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 176 Berikut merupakan rata-rata skor hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran di halaman selanjutnya.

Tabel 19. Hasil Rata-rata skor penilaian praktisi pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Nilai	Kategori
1	Aspek Rekayasa Media	4,00	B	Layak
2	Aspek Pembelajaran	4,14	B	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	4,80	A	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,33	A	Sangat Layak

Sumber : Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 19 menunjukan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media, aspek pembelajaran dan komunikasi visual oleh ahli materi rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 4,33 yang berada pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian media *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

### 3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*

Pada tahap implementasi siswa kelas X Akuntansi 2 dan X Akuntansi 3 menjadi subjek penelitian dalam tahap uji coba kelompok kecil dan kelas X Akuntansi 1 menjadi subjek penelitian dalam tahap uji coba

lapangan. Penilaian siswa berfungsi untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *Roll Spin Accounting* dari segi materi dan medianya.

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini terdiri dari 6 siswa (masing-masing 3 siswa) dari kelas X Akuntansi 2 dan X Akuntansi 3 yang melakukan penilaian terhadap aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 183. Hasil penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 5 butir pernyataan yang keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,17 masuk dalam kategori “Layak”. Penilaian kelayakan aspek rekayasa media terdiri dari 4 butir pernyataan yang keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,00 masuk dalam kategori “Layak”. Penilaian kelayakan aspek komunikasi visual terdiri dari 7 butir pernyataan yang keseluruhan memperoleh rata-rata skor 4,36 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dari ketiga aspek yang dinilai diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,17 masuk dalam kategori “Layak” (tabel 15).

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari 27 siswa kelas X Akuntansi 1 yang menilai kelayakan dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Adapun hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 187. Hasil penilaian pada aspek rekayasa media terdiri dari 4 butir pernyataan

yang memperoleh rata-rata skor 4,31 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian pada aspek pembelajaran terdiri dari 5 butir pernyataan yang memperoleh rata-rata skor 4,27 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian pada aspek komunikasi visual terdiri dari 7 butir pernyataan yang memperoleh rata-rata skor 4,43 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan rekapitulasi ketiga aspek pada tahap uji coba lapangan diperoleh rata-rata keseluruhan **4,34** masuk dalam kategori “**Sangat Layak**” (tabel 16). Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

## C. Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*

Pengembangan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* mengadaptasi model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori yang Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation* (Implementasi). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam

pengembangan media. Selain itu tahapan dari model ADDIE mudah dipelajari untuk media *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan.

Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* dimulai tahap *analysis*, setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Tahap selanjutnya *design*, peneliti merancang konsep media yang meliputi pembuatan konsep desain media pembelajaran, penyusunan aturan main, soal, kunci jawaban, dan pembuatan desain media pembelajaran. Tahap selanjutnya *development*, pembuatan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* oleh para ahli. Ahli materi menilai kualitas soal yang ada dalam media sedangkan ahli media menilai pengembangan media, dan praktisi pembelajaran menilai dari segi soal dan media. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran berurutan mendapatkan kategori sangat layak. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli sehingga diperoleh Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang layak untuk diterapakan dalam proses pembelajaran di SMK. Tahap selanjutnya *implementation*, Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dipilih karena model ADDIE terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting***

Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinilai kelayakannya oleh satu orang ahli materi (Dhyah Setyorini, M.Si, Ak), satu orang ahli media (Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd), dan satu orang praktisi pembelajaran (Aris Budiyanto, S.Pd). Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 14 diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,22 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media Pembelajaran dapat diimplementasikan setelah mendapatkan penilaian validasi produk dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dengan

minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak, seperti pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang mendapatkan rerata skor penilaian keseluruhan ahli sebesar 4,22 yang masuk kedalam nilai **A** kategori **Sangat Layak** sehingga media tersebut layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.

### **3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting***

Penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Tahap ini merupakan serangkaian dari model pengembangan ADDIE. Tahap implementasi merupakan tahap yang penting karena siswa merupakan sasaran dari uji produk yang dikembangkan. Penilaian siswa dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa (masing-masing 3 siswa) dari kelas X Akuntansi 2 dan 3, dan uji coba lapangan yang melibatkan 27 siswa dari kelas X Akuntansi 1.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil (tabel 15) diperoleh rata-rata keseluruhan 4,17. Mengacu pada tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan ( $X$ ) menunjuk pada angka 4,17 yang terletak pada rentang  $3,40 < X \leq 4,20$  yaitu mendapat nilai B dengan kategori “Layak”, artinya dalam uji coba kelompok kecil media *Roll Spin Accounting* sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, dengan bahasa

penggunaan media yang jelas, membuat siswa tertarik untuk mencoba memainkan, dan memenuhi syarat untuk diuji coba lapangan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba lapangan (tabel 16) diperoleh rata-rata keseluruhan 4,33. Mengacu pada tabel 9 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, Rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka 4,33 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  yaitu mendapat nilai “A” kategori “Sangat Layak”, artinya media Roll Spin Accounting yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat baik sebagai suatu alternatif media baru yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

#### **D. Keterbatasan Pengembangan Media *Roll Spin Accounting***

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian uji coba lapangan terbatas hanya pada kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi.
2. Tahapan pada pengembangan ini tidak sampai evaluasi namun hanya sampai pada tahap implementasi saja, karena peneliti hanya melakukan penelitian sebatas kelayakan media pembelajaran tersebut.
3. Penentuan standar kelayakan media baru sebatas dinilai oleh 1 Ahli Materi, 1 Ahli Media dan 1 Praktisi Pembelajaran.

4. Setiap pemain dalam media *Roll Spin Accounting* memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda sehingga pemain yang memiliki tingkat pemahaman lebih tinggi akan lebih mudah menjawab soal yang disediakan dalam media.
5. Pengembangan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* masih tergolong sederhana terbatas hanya pada penggunaan *roll spin* dan kartu sehingga kartu-kartu tersebut dapat mudah hilang.
6. Produk media pembelajaran yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar yaitu jurnal penyesuaian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* melalui empat tahap sebagai berikut :
  - a. *Analysis*. Berdasarkan pada analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi jurnal penyesuaian adalah Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.
  - b. *Design*. Pada tahap ini menghasilkan konsep desain media pembelajaran, penyusunan aturan permainan, soal, kunci jawaban, dan pembuatan desain Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.
  - c. *Development*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian validasi dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dan sudah direvisi sesuai dengan saran para ahli, sehingga Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* siap di implementasikan.
  - d. *Implementation*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sudah melewati tahap

- penilaian dari siswa baik dari tahap uji kelompok kecil maupun uji coba lapangan.
2. Kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian para ahli yaitu penilaian Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,56 yang masuk dalam kategori sangat layak, penilaian Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,21 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,33 yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,22 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.
  3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,17 terletak pada rentang  $3,40 > X < 4,20$  sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak” dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,33 terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* layak

digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.

## **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 adanya pengembangan lebih lanjut pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* sehingga media tidak mudah rusak dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama.
2. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* dikemas (*packaging*) secara khusus sehingga media pembelajaran ini mempunyai nilai ekonomi dan dapat diperjual-belikan.
3. 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setya Pambudi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Game Accounting untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*: UNY.
- Ananda Galuh Suasari. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia untuk Kelas V SD Wonosari Baru Gunungkidul. *Skripsi*: UNY.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bayu Saputro Aji. (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*: UNY.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prawira, P.A. (2014). *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sadiman,A.S dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kencana
- \_\_\_\_\_. (2014) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suwardjono. (2014). *Akuntansi Pengantar 1 : Proses Penciptaan Data, Pendekatan Sistem*. Yogyakarta : BPFE.

Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diambil dari <http://dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 29 Juni 2017.

Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 27 Juni 2017.

Widoyoko, E.P. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

# **LAMPIRAN**

## **TAHAP ANALISIS (ANALYSIS)**

Lampiran 1

Silabus

**Lampiran 1. Silabus SMK Koperasi****SILABUS**

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SMK KOPERASI YOGYAKARTA  
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : AKUNTANSI  
KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI  
MATA PELAJARAN : AKUNTANSI  
STANDAR KOMPETENSI : MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA  
KODE KOMPETENSI : 119.KK-11  
WAKTU : 70 x 45 menit dan 114 x 45 menit  
KKM : 75

KOMPETENSI NSI	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMP	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Membukukan Jurnal Penyesuaian	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Akun-akun yang memerlukan penyesuaian teridentifikasi</li><li>▪ Dokumen jurnal penyesuaian</li></ul>	Jujur	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Dokumen jurnal penye-suaian</li><li>▪ Ayat-ayat penyesuaian</li><li>▪ Posting ayat-ayat penyesuaian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian</li><li>▪ Membuat jurnal penyesuaian</li><li>▪ Memposting jurnal penyesuaian</li></ul>		8	20(40)		Hendi Somantri. 2011.. Bandung : Armico

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ teridentifikasi</li> <li>▪ Transaksi penyesuaian tercatat dalam jurnal penyesuaian</li> <li>▪ Jurnal penyesuaian terposting dalam buku besar</li> <li>▪ Saldo setiap akun buku besar teridentifikasi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Meyajikan saldo buku besar</li> </ul>				
2. Menyusun laporan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kertas kerja penyusunan laporan keuangan tersedia</li> <li>▪ Daftar Saldo akun dalam buku besar tersedia</li> <li>▪ Neraca lajur tersajikan dengan jumlah rupiah debit dan kredit</li> </ul>	Jujur Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Neraca lajur</li> <li>▪ Laporan laba rugi</li> <li>▪ Neraca</li> <li>▪ Laporan Ekuitas dan laporan arus kas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penyelesaian neraca lajur</li> <li>▪ Penyusunan Laporan Keuangan</li> <li>▪ Penyusunan Laporan Arus Kas</li> </ul>		8	20(40)	

	<p>menunjukkan jumlah angka yang sama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laporan Laba Rugi tersajikan</li> <li>▪ Laporan Ekuitas tersajikan</li> <li>▪ Laporan Neraca tersajikan</li> <li>▪ Data penyusunan laporan arus kas tersedia</li> <li>▪ Laporan Arus Kas tersajikan</li> </ul>							
3. Membukukan Jurnal Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun yang didebet dan dikredit teridentifikasi</li> <li>▪ Jurnal penutup tersajikan</li> <li>▪ Jurnal penutup terposting ke dalam buku besar</li> </ul>	disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ayat-ayat penutup</li> <li>▪ Posting ayat-ayat penutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit</li> <li>▪ Menyusun jurnal penutup</li> <li>▪ Memposting jurnal penutup ke buku besar</li> </ul>		4	15(30)	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun nominal dalam buku besar teridentifikasi bersaldo nol</li> </ul>								
4. Menyusun daftar saldo setelah penutupan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun-akun setelah jurnal penutup teridentifikasi</li> <li>▪ Neraca saldo setelah jurnal penutup tersajikan</li> </ul>	disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar saldo setelah penutup-an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi akun-akun setelah jurnal penutup</li> <li>▪ Menyusun neraca saldo setelah jurnal penutup</li> </ul>		4	15(30)		

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Edy Susanto, S.Pd

Yogyakarta, Juli 2017

Guru Mata Pelajaran

Aris Budiyanto, S. Pd

## TAHAP DESAIN (*DESIGN*)

Lampiran 2 Petunjuk permainan  
Lampiran 3 Soal dan Kunci Jawaban

## Lampiran 2. Petunjuk Permaianan

### Petunjuk permainan

#### *Roll Spin Accounting*

##### **Peraturan permainan :**

1. Permainan ini dimainkan oleh 3-5 orang dan 1 juri.
2. Permainan yang terdiri lebih dari 5 orang maka pembagiannya dibagi menjadi beberapa kelompok yang bertanding dan 1 orang sebagai juri.
3. Pemain bertugas untuk memutar papan *roll spin*
4. Juri bertugas mengambil kartu, membacakan soal sesuai dengan warna yang didapatkan, memberikan keputusan jawaban benar atau salah, dan menghitung *point* pemain atau kelompok.
5. Pemenang pada *Roll Spin Accounting* adalah pemain atau kelompok dengan *point* tertinggi.
6. Pemain harus menaati perturan dan langkah-langkah bermain serta menghormati keputusan juri.

##### **Aturan Point:**

1. Warna pada papan *roll spin* menunjukkan kategori soal yang akan didapatkan pemain (merah = soal sulit, kuning = soal sedang, hijau = soal mudah, hitam = soal acak).
2. Batas waktu dalam mengerjakan soal kategori sulit, sedang dan mudah yaitu 3 menit, 2 menit dan 1 menit. Dan waktu 1 menit untuk menjawab soal acak dan soal *take/throw*.
3. *Point* yang didapatkan pemain adalah berdasarkan jumlah angka yang ada pada kolom-kolom *roll spin* dan kartu. Khusus untuk kartu hitam, *point* yang di dapat sesuai dengan point yang tertera di kartu, dan untuk kartu spesial sesuai dengan *point*/perintah
4. Apabila pemain tidak bisa menjawab soal dengan benar maka *point* yang didapatkannya adalah -1.

5. Ketika pemain tidak bisa menjawab soal maka soal akan dilempar kepada pemain lain yang paling cepat mengangkat tangan. Lemparan soal dilakukan sebanyak satu kali dan besarnya *point* yang didapatkan sesuai dengan ketentuan pemain pertama.

#### **Langkah-langkah permainan:**

1. Sebelum memulai permainan bacalah petunjuk permainan *roll spin accounting*.
2. Persiapkan *roll spin accounting*, kumpulan kartu, kertas, *bolpoint*, dan kalkulator ( bila perlu ).
3. Persiapkan semua kartu sesuai dengan kategori dan kocok kartu terlebih dahulu sebelum permainan dimulai.
4. Tentukan durasi waktu dalam permainan.
5. Tentukan siapa pemain yang pertama kali mendapatkan kesempatan putaran pertama dan selanjutnya.
6. Setelah pemain memutar maka ditugaskan untuk menjawab soal dengan benar agar mendapatkan *point* pada permainan.
7. Pemenang adalah pemain atau kelompok yang mendapatkan *point* tertinggi.

#### **Keterangan**

<i>Take/throw</i>	= berisi soal acak. Setelah di bacakan soal, pemain boleh memilih soal tersebut akan di jawab atau di lemparkan ke giliran berikutnya dengan konsekuensi jika benar +20 point dan jika salah -20 point. Waktu yang diberikan untuk menjawab soal yaitu 1 menit.
Kartu hitam	= berisi soal acak dan harus di jawab. Point yang di dapat jika benar sesuai dengan yang tertera pada kartu soal, dan jika salah

dikurangi dengan point yang sama pula. Waktu yang diberikan untuk menjawab soal yaitu 1 menit.

Kartu spesial	= berisi macam-macam ketentuan
Stop	= berhenti, dan dilanjutkan pemain berikutnya
Boom	= -20 point tanpa syarat apapun
Kartu merah	= jika menjawab benar + 20 point, jika salah -1 point
Kartu kuning	= jika menjawab benar + 10 point, jika salah -1 point
Kartu hijau	= jika menjawab benar + 5 point, jika salah -1 point

### **Keterangan kartu spesial**

<i>Reverse</i>	= berbalik arah pada giliran
<i>Magic card +2menit</i>	= kartu disimpan untuk tambahan waktu 2 menit ketika menjawab soal
<i>Magic card +1menit</i>	= kartu disimpan untuk tambahan waktu 1 menit ketika menjawab soal
+ 1 putaran	= pemain memutar satu kali lagi papan <i>roll spin</i>
+10 point	= penambahan 10 point tanpa syarat
+5 point	= penambahan 5 point tanpa syarat
<i>Block</i>	= menghentikan kesempatan memutar <i>roll spin</i> pemain berikutnya

### Lampiran 3. Soal dan Kunci Jawaban

#### Kategori Soal Mudah (Kartu Hijau)

1. Jurnal yang dibuat untuk memisahkan antara biaya yang sudah menjadi beban pada suatu periode akuntansi dengan yang belum menjadi beban adalah...
  - a. Jurnal umum
  - b. Jurnal penyesuaian**
  - c. Jurnal penutup
  - d. Jurnal pembalik

#### **Jawaban: B**

2. Yang merupakan tujuan pembuatan jurnal pernyesaian adalah...
  - a. Mengoreksi rekening tertentu pada neraca saldo sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya**
  - b. Membuat keseimbangan jumlah debit dan kredit
  - c. Memperbaiki kesalahan yang terjadi pada neraca saldo
  - d. Mencatat transaksi-transaksi yang terjadi pada satu periode

#### **Jawaban : A**

3. Jurnal penyesuaian biasa dilakukan oleh perusahaan pada...
  - a. Awal periode
  - b. Tengah periode
  - c. Awal tahun
  - d. Akhir periode**

#### **Jawaban : D**

4. Beban yang sudah dibayar oleh perusahaan akan tetapi belum diakui sebagai beban periode yang bersangkutan disebut dengan...
  - a. Pendapatan diterima di muka
  - b. Beban terutang
  - c. Beban dibayar di muka**
  - d. Beban perlengkapan

#### **Jawaban : C**

5. Saldo rekening di bawah ini yang tidak memerlukan jurnal penyesuaian adalah...
- Beban yang masih harus dibayar
  - Penyusutan perlengkapan**
  - Beban dibayar di muka
  - Pendapatan yang masih harus dibayar

**Jawaban : B**

6. Berikut ini rekening-rekening yang perlu disesuaikan adalah...
- Perlengkapan, utang usaha, kas
  - Kas, beban usaha, peralatan
  - Utang usaha, utang bank, pendapatan diterima dimuka
  - Pendapatan diterima di muka, piutang pendapatan, pemakaian perlengkapan**

**Jawaban : D**

7. Di bawah ini akun yang memerlukan penyesuaian adalah...
- Perlengkapan**
  - Prive
  - Modal
  - Kas

**Jawaban : A**

8. Penyesuaian dilakukan pada saat...
- 1 Januari
  - 31 Januari
  - 1 Desember
  - 31 Desember**

**Jawaban : D**

9. Pada tanggal 1 Oktober 2016 dibayar beban asuransi karyawan untuk 1 tahun sebesar Rp xxx. Pada saat pembayaran dicatat sebagai harta (aktiva). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

a.	Asuransi dibayar di muka (D)	Rp xxx
	Kas (K)	Rp xxx
<b>b.</b>	<b>Beban asuransi (D)</b>	<b>Rp xxx</b>
	<b>Asuransi dibayar di muka (K)</b>	<b>Rp xxx</b>
c.	Asuransi dibayar di muka (D)	Rp xxx
	Beban asuransi (K)	Rp xxx
d.	Kas (D)	Rp xxx
	Asuransi dibayar di muka (K)	Rp xxx

**Jawaban : B**

10. Pendapatan diterima di muka adalah...

- a. Hasil penjualan barang dan jasa yang dibebankan pada satu periode kepada langganan/mereka yang menerima
- b. Pendapatan yang sudah terjadi pada suatu periode yang merupakan pendapatan di masa datang
- c. Transaksi yang sejak awal dicatat sebagai kewajiban, tetapi akan menjadi pendapatan di kemudian hari selama periode akuntansi**
- d. Pendapatan yang harus dicatat sebagai perusahaan berdasarkan kepraktisan untuk membantu bisnis

**Jawaban : C**

11. Pada 1 Maret 2017 diterima pendapatan sewa untuk 1 tahun sebesar Rp xxx.

Penerimaan pendapatan dicatat sebagai kewajiban (utang). Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017 adalah..

a.	Pendapatan sewa (D)	Rp xxx
	Sewa diterima dimuka (K)	Rp xxx
<b>b.</b>	<b>Sewa diterima dimuka (D)</b>	<b>Rp xxx</b>
	<b>Pendapatan sewa (K)</b>	<b>Rp xxx</b>
c.	Kas (D)	Rp xxx
	Pendapatan sewa (K)	Rp xxx
d.	Pendapatan sewa (D)	Rp xxx

Kas (K)

Rp xxx

**Jawaban : B**

12. Kewajiban yang sudah menjadi beban dilihat dari segi waktu, tetapi belum dibayar dan dicatat disebut...

- a. **Beban yang masih harus di bayar**
- b. Beban diterima di muka
- c. Beban penyusutan
- d. Beban dibayar di muka

**Jawaban : A**

13. Aktiva tetap perlu disusutkan karena...

- a. **Nilai aktiva tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian**
- b. Sesuai ketentuan dan kesepakatan atasan dan karyawan
- c. Aktiva tetap mempunyai masa manfaat yang lama
- d. Untuk menentukan beban perusahaan

**Jawaban : A**

14. Nilai sebagian dari harga beli perlengkapan yang telah digunakan selama periode akuntansi disebut...

- a. Piutang pendapatan
- b. Beban penyusutan
- c. Utang usaha
- d. **Pemakaian perlengkapan**

**Jawaban : D**

15. Gaji karyawan untuk bulan Desember 2016 akan dibayar pada tanggal 2 Januari 2017 sebesar Rp xxx. Jurnal penyesuaian yang benar adalah...

- a. Utang gaji (D) Rp xxx  
Beban gaji (K) Rp xxx
- b. **Beban gaji (D) Rp xxx**  
**Utang gaji (K) Rp xxx**

c. Beban lain-lain (D)	Rp xxx
Utang usaha (K)	Rp xxx
d. Utang usaha (D)	Rp xxx
Beban lain-lain (K)	Rp xxx

**Jawaban : B**

### **Kategori Soal Sedang (Kartu Kuning)**

1. Sebutkan akun-akun yang perlu mendapatkan penyesuaian pada akhir periode akuntansi!

**Jawaban :**

- **Beban dibayar dimuka**
- **Beban yang masih harus dibayar**
- **Pendapatan diterima dimuka**
- **Pendapatan yang masih harus diterima**
- **Penyusutan aktiva tetap**
- **Pemakaian perlengkapan**

2. Dokumen yang digunakan untuk membuat jurnal penyesuaian adalah...

**Jawaban : bukti memo/ bukti memorial**

3. Ayat jurnal penyesuaian perlu dibuat oleh suatu perusahaan karena..

**Jawaban :Data-data yang terdapat pada neraca saldo, ada yang tidak mencerminkan keadaan sesungguhnya**

4. Apabila biaya asuransi dibayar dimuka dicatat sebagai harta (*asset*), maka pada sisi kredit akun pada jurnal penyesuaianya adalah ...

**Jawaban : biaya asuransi dibayar di muka**

5. Sebutkan 3 akun-akun *asset* tetap yang perlu dilakukan penyusutan!

**Jawaban : gedung, kendaraan, mesin-mesin, bangunan pabrik**

6. Untuk penyusutan aset tetap, pada jurnal penyesuaian akun yang dicatat pada sisi kredit adalah..

**Jawaban : akumulasi penyusutan**

7. Sebutkan 2 macam keadaan yang memerlukan jurnal penyesuaian!

**Jawaban :**

- **Pada saat transaksi telah terjadi tetapi belum dicatat dalam rekening**

- **Pada saat transaksi sudah dicatat, namun pada akhir periode memerlukan penyesuaian atas jumlah yang tercantum di neraca saldo**
8. Jika pendapatan diterima dimuka dicatat sebagai pendapatan, maka pada sisi debit akun jurnal penyesuaianya adalah...  
**Jawaban : pendapatan diterima di muka**
  9. Fungsi dari ayat jurnal penyesuaian dalam penyusunan kertas kerja adalah..  
**Jawaban : untuk menyesuaikan akun-akun yang belum menunjukkan keadaan yang sebenarnya**
  10. Apabila terdapat gaji terutang pada akhir periode, maka jurnal penyesuaianya adalah..  
**Jawaban : biaya gaji (D) dan Utang gaji (K)**
  11. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk mencatat pendapatan sewa diterima dimuka apabila dianggap sebagai kewajiban atau utang?  
**Jawaban : sewa diterima di muka (D) dan pendapatan sewa (K)**
  12. Nilai sebagian dari harga beli perlengkapan yang telah digunakan selama periode akuntansi disebut...  
**Jawaban : pemakaian perlengkapan**
  13. Aktiva tetap perlu disusutkan karena...  
**Jawaban : nilai aktiva tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian**
  14. Pendapatan yang sudah menjadi hak perusahaan tapi belum diterima atau dicatat disebut...  
**Jawaban : piutang pendapatan**
  15. Pendapatan diterima dimuka adalah...  
**Jawaban :transaksi yang sejak awal dicatat sebagai kewajiban, tetapi akan menjadi pendapatan di kemudian hari selama periode akuntansi**

### **Kategori Soal Sulit (Kartu Merah)**

1. Dalam buku besar per 31 Desember 2016, asurasi dibayar dimuka menunjukkan saldo Rp3.600.000,00, jumlah tersebut dibayar 1 Maret 2016 untuk masa 3 tahun. Jurnal penyesuaianya adalah...

**Jawaban :**

<b>Beban Asuransi (D)</b>	<b>Rp1.000.000,00</b>
<b>Asuransi dibayar dimuka (K)</b>	<b>Rp1.000.000,00</b>

Penjelasan :

1 Maret 2016 s/d 31 Desember 2016 = 10 bulan

$10/36 \times \text{Rp}3.600.000,00 = \text{Rp}1.000.000,00$

2. Neraca saldo PT. XYZ per 31 Desember 2015, asuransi dibayar dimuka Rp180.000,00. Penyesuaian menyebutkan, asuransi dibayar 1 Oktober 2009 untuk satu tahun. Bagaimanakah penyesuaian?

**Jawaban :**

<b>Beban asuransi (D)</b>	<b>Rp45.000,00</b>
<b>Asuransi dibayar dimuka (K)</b>	<b>Rp45.000,00</b>

Penjelasan :

1 Oktober 2009 s/d 31 Desember 2015 = 3 bulan

$3/12 \times \text{Rp}180.000,00 = \text{Rp}45.000,00$

3. Pada tanggal 1 Mei 2015 perusahaan membayar sewa Rp18.000.000,00 untuk 1 tahun. Bagaimana jurnal penyesuaian yang benar dengan pendekatan beban?

**Jawaban :**

<b>Sewa dibayar dimuka (D)</b>	<b>Rp6.000.000,00</b>
<b>Beban sewa (K)</b>	<b>Rp6.000.000,00</b>

Penjelasan :

1 Mei s/d 31 Desember 2015 = 8 bulan sisanya yang belum terpakai 4 bulan

$4/12 \times \text{Rp}18.000.000,00 = \text{Rp}6.000.000,00$

4. Pada tanggal 1 Maret 2014 telah dibayar premi asuransi sebesar Rp420.000,00 untuk masa 1 tahun. Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar dengan pendekatan beban?

**Jawaban :**

<b>Asuransi dibayar dimuka (D)</b>	<b>Rp70.000,00</b>
<b>Beban asuransi (K)</b>	<b>Rp70.000,00</b>

Penjelasan :

Masa premi asuransi 1 Januari 2014 s/d 1 Maret 2014 = 2 bulan

$$2/12 \times Rp420.000,00 = Rp70.000,00$$

5. Perusahaan membayar upah buruh setiap 3 hari sekali. Tarif upah Rp50.000,00 per hari. Para buruh dibayar setiap hari senin. Ternyata tanggal 31 Desember 2015 jatuh pada hari minggu. Bagaimana jurnal penyesuaian?

**Jawaban :**

<b>Beban gaji (D)</b>	<b>Rp150.000,00</b>
<b>Utang gaji (K)</b>	<b>Rp150.000,00</b>

Penjelasan :

Ini berarti sampai akhir periode akuntansi terdapat upah yang belum dibayar selama tiga hari

$$3 \times Rp50.000,00 = Rp150.000,00$$

6. Neraca saldo 31 Desember 2016, akun utang bank menunjukkan saldo Rp100.000.000,00. Bank menetapkan bunga 2,5 % perbulan. Bunga dibayar bersama angsuran tiap tanggal 1 bulan berikutnya, jurnal penyesuaian adalah..

**Jawaban :**

<b>Beban bunga (D)</b>	<b>Rp 2.500.000,00</b>
<b>Utang bunga (K)</b>	<b>Rp2.500.000,00</b>

Perhitungan :

$$2,5\% \times Rp100.000.000,00 = Rp2.500.000,00$$

7. Tanggal 31 Desember 2012 terdapat 4 orang karyawan yang belum menerima gaji. Masing-masing karyawan mendapatkan gaji Rp500.000,00. Bagaimana penyusuanannya?

**Jawaban :**

<b>Biaya gaji (D)</b>	<b>Rp2.000.000,00</b>
<b>Gaji yang masih harus dibayar (K)</b>	<b>Rp2.000.000,00</b>

Perhitungan :

$$4 \times \text{Rp}500.000,00 = \text{Rp}2.000.000,00$$

8. Pada tanggal 5 November 2015 dibeli sebuah mobil untuk perusahaan seharga Rp15.000.000,00. Umur mobil diperkirakan 5 tahun dengan nilai sisa Rp1.000.000,00. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah...

**Jawaban :**

<b>Beban penyusutan mobil (D)</b>	<b>Rp2.800.000,00</b>
<b>Akum. Penyusutan mobil (K)</b>	<b>Rp2.800.000</b>

Penjelasan :

$$\text{Harga perolehan} - \text{nilai residu} = \text{Rp}15.000.000,00 - \text{Rp}1.000.000,00$$

$$\begin{array}{rcl} \text{Umur ekonomis} & & 5 \\ & & \\ & = \text{Rp}2.800.000,00 & \end{array}$$

9. Di neraca saldo, akun kendaraan memperlihatkan jumlah Rp. 50.000.000,00 diputuskan oleh manajemen penyusutan 10 % pertahun. Bagaimana jurnal penyesuaian yang benar?

**Jawaban :**

<b>Beban penyusutan kendaraan (D)</b>	<b>Rp. 5.000.000,00</b>
<b>Akum. Penyusutan kendaraan (K)</b>	<b>Rp. 5.000.000,00</b>

Perhitungan :

$$10\% \times \text{Rp. } 50.000.000,00 = \text{Rp. } 5.000.000,00$$

10. Di daftar neraca saldo, akun peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp2.000.000,00, diputuskan manajemen bahwa penyusutan 10 % pertahun. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

**Jawaban :**

**Beban penyusutan peralatan kantor (D) Rp200.000,00**

**Akum. Penyus. Peralatan kantor (K)**

**Rp200.000,00**

Perhitungan :

$$10 \% \times \text{Rp}2.000.000,00 = \text{Rp}200.000,00$$

11. Pada tanggal 31 Desember 2016, diputuskan oleh manager perusahaan bahwa peralatan diadakan penyusutan Rp150.000,00. Kemudian dibuatkan bukti memorial. Bagaimana kejadian tersebut dibukukan dalam jurnal penyesuaian?

**Jawaban :**

**Biaya penyusutan peralatan (D) Rp150.000,00**

**Akum. penyusutan peralatan (K) Rp150.000,00**

12. Diketahui saldo akun perlengkapan sebesar Rp575.000,00, pada akhir tahun, perlengkapan yang masih tersedia sebesar Rp255.000,00. Maka jurnal penyesuaianya adalah...

**Jawaban :**

**Biaya perlengkapan (D) Rp320.000,00**

**Perlengkapan (K) Rp320.000,00**

Perhitungan :

$$\text{Rp}575.000,00 - \text{Rp}255.000,00 = \text{Rp}320.000,00$$

13. Beban sewa di neraca saldo pada tanggal 31 Desember 2016 menunjukkan saldo sebesar Rp3.000.000,00. Beban sewa tersebut dibayarkan pada tanggal 1 September 2016 untuk 1 tahun. Bagaimana Jurnal penyesuaianya jika menggunakan pendekatan beban?

**Jawaban :**

<b>Sewa Dibayar Dimuka (D)</b>	<b>Rp2.000.000,00</b>
<b>Biaya Sewa (K)</b>	<b>Rp2.000.000</b>

Perhitungan :

$$8/12 \times \text{Rp}3.000.000,00 = \text{Rp}2.000.000,00$$

14. Pada Neraca Saldo 31 Desember 2016 saldo untuk akun Peralatan Kantor sebesar Rp4.550.000. Pada akhir periode disusutkan sebesar 3% dari harga perolehan. Bagaimana Jurnal Penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2016?

**Jawaban :**

<b>Penyusutan Peralatan Kantor (D)</b>	<b>Rp136.500,00</b>
<b>Akum. Peny. Peralatan Kantor (K)</b>	<b>Rp136.500,00</b>

Perhitungan :

$$3\% \times \text{Rp}4.550.000,00 = \text{Rp}136.500,00$$

15. Pada tanggal 31 Desember 2015 diketahui pendapatan diterima dimuka Rp300.000,00.- Pendapatan tersebut untuk menyelesaikan 6 jahitan celana dengan tarif Rp50.000 percelana. Pada 31 Desember ada 4 celana yang sudah selesai dijahit. Bagaimana jurnal penyesuaianya?
- Jawaban :

<b>Pendapatan diterima dimuka (D)</b>	<b>Rp200.000,00</b>
<b>Pendapatan jasa (K)</b>	<b>Rp200.000,00</b>

Perhitungan :

$$4 \times \text{Rp}50.000,00 = \text{Rp}200.000,00$$

### **Soal Kartu Hitam**

1. 31 Desember 2016 diketahui nilai sisa perlengkapan sebesar Rp500.000, sedangkan pada neraca saldo diketahui saldo akun perlengkapan Rp3.000.000,00. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...
- |                                  |                       |
|----------------------------------|-----------------------|
| a. Beban perlengkapan (D)        | Rp500.000,00          |
| Perlengkapan (K)                 | Rp500.000,00          |
| b. Perlengkapan (D)              | Rp2.500.000,00        |
| Beban perlengkapan (K)           | Rp2.500.000,00        |
| c. Perlengkapan (D)              | Rp500.000,00          |
| Beban perlengkapan (K)           | Rp500.000,00          |
| d. <b>Beban perlengkapan (D)</b> | <b>Rp2.500.000,00</b> |
| <b>Perlengkapan (K)</b>          | <b>Rp2.500.000,00</b> |

### **Jawaban : D**

Penjelasan :

Yang dicatat sebesar nilai perlengkapan yang digunakan selama periode akuntansi yang bersangkutan

$$\text{Rp}3.000.000,00 - \text{Rp}500.000,00 = \text{Rp}2.500.000,00$$

2. Pada tanggal 31 Desember 2016 listrik, air, dan telepon yang belum dibayar sebesar Rp2.000.000,00. Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar?
- |   |                       |
|---|-----------------------|
| a. <b>Beban listrik, air, telepon (D)</b> | <b>Rp2.000.000,00</b> |
| <b>Utang listrik, air, telepon (K)</b>    |                       |
| <b>Rp2.000.000,00</b>                     |                       |
| b. Beban listrik, air, telepon (D)        | Rp2.000.000,00        |
| Kas (K)                                   | Rp2.000.000,00        |
| c. Utang listrik, air, telepon (D)        | Rp2.000.000,00        |
| Kas (K)                                   | Rp2.000.000,00        |

d. Kas (D)	Rp2.000.000,00
Utang listrik, air, telepon (K)	Rp2.000.000,00

**Jawaban : A**

3. Beban gaji di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp1.500.000,00, beban gaji tahun 2016 di tetapkan sebesar Rp1.800.000,00. Berapa nilai beban gaji tahun 2016...
- Rp300.000,00**
  - Rp1.500.000,00
  - Rp1.800.000,00
  - Rp3.300.000,00

**Jawaban : A**

Perhitungan :

$$\text{Rp1.800.000,00} - \text{Rp1.500.000,00} = \text{Rp300.000,00}$$

4. Gaji karyawan untuk bulan Desember 2016 akan dibayarkan pada 2 Januari 2017 sebesar Rp800.000,00. Bagaimana pencatatan jurnal penyesuaian yang benar?
- Utang gaji (D) Rp800.000,00  
    Beban gaji (K) Rp800.000,00
  - Beban gaji (D) Rp800.000,00**  
    **Utang gaji (K) Rp800.000,00**
  - Beban lain-lain (D) Rp800.000,00  
    Utang usaha (K) Rp800.000,00
  - Utang usaha (D) Rp800.000,00  
    Beban lain-lain (K) Rp800.000,00

**Jawaban : B**

5. Pada tanggal 29 Maret 2016 dibeli perlengkapan secara tunai seharga Rp300.000,00. Pada akhir periode perlengkapan yang masih tersisa seharga Rp75.000. jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

a. Perlengkapan (D)	Rp300.000,00
Kas (K)	Rp300.000,00
b. Perlengkapan(D)	Rp225.000,00
Beban perlengkapan (K)	Rp225.000,00
c. <b>Beban perlengkapan (D)</b>	<b>Rp225.000,00</b>
<b>Perlengkapan (K)</b>	<b>Rp225.000,00</b>
d. Kas (D)	Rp225.000,00
Perlengkapan (K)	Rp225.000,00

**Jawaban : C**

$$\text{Rp300.000} - \text{Rp75.000} = \text{Rp225.000}$$

6. Pada tanggal 1 Mei 2017 perusahaan menerima sewa gedung untuk jangka waktu 1 tahun sebesar Rp36.000.000,00. Maka jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 jika menggunakan pendekatan hutang adalah..

a. Sewa dibayar dimuka (D)	Rp12.000.000,00
Pendapatan sewa (K)	Rp12.000.000,00
b. <b>Sewa diterima dimuka (D)</b>	<b>Rp24.000.000,00</b>
<b>Pendapatan sewa (K)</b>	<b>Rp24.000.000,00</b>
c. Sewa dibayar dimuka (D)	Rp36.000.000,00
Pendapatan sewa (K)	Rp36.000.000,00
d. Pendapatan sewa (D)	Rp36.000.000,00
Sewa diterima dimuka (K)	Rp36.000.000,00

**Jawaban : B**

$$\text{Perhitungan : } (8/12 \times \text{Rp36.000.000,00} = \text{Rp24.000.000,00})$$

7. Pada saldo awal, tercatat saldo pendapatan diterima dimuka sebesar Rp5.000.000,00 pada akhir bulan, pendapatan diterima dimuka yang belum direalisasi sebesar Rp2.000.000,00. Bagaimanakah penyesuaianya?
- a. Pendapatan jasa (D) Rp5.000.000,00  
 Pendapatan diterima di muka (K) Rp5.000.000,00
- b. Pendapatan diterima di muka (D) Rp5.000.000,00  
 Pendapatan jasa (K) Rp5.000.000,00
- c. Pendapatan jasa (D) Rp3.000.000,00  
 Pendapatan diterima di muka (K) Rp3.000.000,00
- d. Pendapatan diterima di muka (D) Rp3.000.000,00  
 Pendapatan jasa (K) Rp3.000.000,00**

**Jawaban : D**

Perhitungan : Rp5.000.000,00 – Rp2.000.000,00 = Rp3.000.000,00

8. Pada tanggal 1 Juli 2017 diterima sewa untuk 3 tahun Rp3.000.000,00. Bagaimanakah jurnal penyesuaianya jika menggunakan pendekatan neraca?
- a. Sewa diterima di muka (D) Rp250.000,00  
 Pendapatan sewa (K) Rp250.000,00
- b. Pendapatan sewa (D) Rp250.000,00  
 Sewa diterima di muka (K) Rp250.000,00
- c. Sewa diterima di muka (D) Rp500.000,00  
 Pendapatan sewa (K) Rp500.000,00**
- d. Pendapatan sewa (D) Rp500.000,00  
 Sewa diterima di muka (K) Rp500.000,00

**Jawaban : C**

Penjelasan :

Juli – Desember = 6 bulan

$6/36 \times \text{Rp}3.000.000,00 = \text{Rp}500.000,00$

9. Telah diselesaikan pekerjaan jasa salon “Wawawa”, dan jasanya sebesar Rp800.000,00 akan diterima kemudian. Bagaimana jurnal penyesuaianya?
- a. Pendapatan jasa (D) Rp800.000,00  
 Piutang pendapatan (K) Rp800.000,00

<b>b. Piutang pendapatan (D)</b>	<b>Rp800.000,00</b>
<b>Pendapatan jasa (K)</b>	<b>Rp800.000,00</b>
c. Pendapatan diterima di muka (D)	Rp800.000,00
Pendapatan jasa (K)	Rp800.000,00
d. Pendapatan jasa (D)	Rp800.000,00
Pendapatan diterima di muka (K)	Rp800.000,00

**Jawaban : B**

10. Perusahaan tanggal 1 Januari membeli peralatan senilai Rp5.000.000,00 dengan umur manfaat 5 tahun tanpa nilai sisa. Bagaimana jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember?

<b>a. Beban depresiasi peralatan (D)</b>	<b>Rp1.000.000,00</b>
<b>Akum. Depresiasi peralatan (K)</b>	<b>Rp1.000.000,00</b>
b. Akum. Depresiasi peralatan (D)	Rp1.000.000,00
Beban depresiasi peralata (K)	Rp1.000.000,00
c. Peralatan (D)	Rp1.000.000,00
Beban depresiasi peralatan (K)	Rp1.000.000,00
d. Beban depresiasi peralatan (D)	Rp1.000.000,00
Peralatan (K)	Rp1.000.000,00

**Jawaban : A**

Perhitungan :

$$\text{Rp}5.000.000,00/5 = \text{Rp}1.000.000,00$$

### **Soal Kartu Take/Throw**

1. Di daftar neraca saldo, saldo akun perlengkapan salon memperlihatkan jumlah Rp3.250.000,00, pada akhir periode ternyata jumlah perlengkapan yang masih ada di gudang Rp1.400.000. jurnal penyesuaian yang benar adalah...
- a. Perlengkapan salon (D) Rp1.400.000,00  
Beban perlengkapan salon (K)  
Rp1.400.000,00
- b. **Beban perlengkapan salon (D) Rp1.850.000,00**  
**Perlengkapan salon (K) Rp1.850.000,00**
- c. Beban perlengkapan salon (D) Rp3.250.000,00  
Perlengkapan salon (K) Rp3.250.000,00
- d. Perlengkapan salon (D) Rp1.850.000,00  
Beban perlengkapan salon (K)  
Rp1.850.000,00

### **Jawaban : B**

Penjelasan :

Terdapat jumlah perlengkapan yang masih di gudang sebesar Rp1.400.000,00 sehingga selisihnya adalah

$$\text{Rp3.250.000,00} - \text{Rp1.400.000,00} = \text{Rp1.850.000,00}$$

2. Tanggal 1 Agustus 2016 diterima sewa toko untuk masa 2 tahun sebesar Rp12.000.000,00. Bagaimanakah jurnal penyesuaian jika menggunakan pendekatan beban?
- a. **Sewa diterima di muka (D) Rp9.500.000,00**  
**Pendapatan sewa (K) Rp9.500.000,00**
- b. Pendapatan sewa (D) Rp9.500.000,00

Sewa diterima di muka (K)	Rp9.500.000,00
c. Sewa diterima di muka (D)	Rp5.000.000,00
Pendapatan sewa (K)	Rp5.000.000,00
d. Pendapatan sewa (D)	Rp5.000.000,00
Sewa diterima dimuka (K)	Rp5.000.000,00

**Jawaban : A**

Perhitungan :  $(19/24 \times Rp12.000.000,00 = Rp9.500.000,00)$

3. 1 Oktober perusahaan menerima order membangun rumah, dikerjakan dalam waktu 4 bulan. Pelanggan memberikan uang Rp200.000.000,00. Tanggal 31 Desember, pengrajan rumah sudah 75%. Bagaimana jurnal penyesuaianya?
- a. Pendapatan jasa (D) Rp150.000.000,00  
 Pendapatan diterima di muka (K) Rp150.000.000,00
- b. Pendapatan diterima dimuka (D) Rp150.000.000,00**  
**Pendapatan jasa (K)**  
**Rp150.000.000,00**
- c. Pendapatan jasa (D) Rp200.000.000,00  
 Pendapatan diterima di muka (K) Rp200.000.000,00
- d. Pendapatan diterima dimuka (D) Rp200.000.000,00  
 Pendapatan jasa (K) Rp200.000.000,00

**Jawaban : B**

Penjelasan :

Uang senilai Rp200.000.000,00 adalah penghasilan untuk jasa membangun rumah yang dapat diselesaikan selama 4 bulan. Pada tanggal 31 Desember, pengrajan rumah telah mencapai 75% ( 3 bulan berjalan ), maka perusahaan dapat mengakui pendapatan jasa senilai 75% dari uang yang telah diberikan. Maka kewajiban perusahaan ( pendapatan diterima di muka ) harus dikurangi ( didebitkan ) senilai  $75 \% \times Rp200.000.000,00 = Rp150.000.000,00$

4. Pada tanggal 5 Januari 2017 perusahaan membeli kendaraan sebesar Rp22.500.000,00. kendaraan tersebut diperkirakan dapat dipakai selama 5 tahun dan nilai residunya sebesar Rp500.000,00. Jurnal penyesuaianya adalah..

a. Beban penyusutan kendaraan(D)	Rp22.500.000,00
Akum.penyusutan kendaraan (K)	
Rp22.500.000,00	
b. Akum.penyusutan kendaraan (D)	Rp22.500.000,00
Beba penyusutan kendaraan (K)	
Rp22.500.000,00	
<b>c. Beban penyusutan kendaraan (D)</b>	<b>Rp4.400.000,00</b>
<b>Akum.penyusutan kendaraan (K)</b>	
<b>Rp4.400.000,00</b>	
d. Akum.penyusutan kendaraan (D)	Rp4.400.000,00
Beban penyusutan kendaraan (K)	
Rp4.400.000,00	

**Jawaban : C**

### Penjelasan :

Harga kendaraan – nilai residu = Rp22.500.000,00 – Rp500.000,00

## Umur ekonomis

= Rp4.400.000,00

5. Perusahaan XYZ menyimpan uang di bank ABC Rp1.000.000,00 pada tanggal 1 September 2016. Suku bunga 18% pertahun yang diterima 6 bulan sekali (tiap 1 Maret – 1 September). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

a. Pendapatan bunga (D)	Rp110.00,00
Piutang bunga (K)	Rp110.000,00
b. Piutang bunga (D)	Rp110.000,00
Pendapatan bunga (K)	Rp110.000,00
c. Pendapatan bunga (D)	Rp60.000,00
Piutang bunga (K)	Rp60.000,00
d. <b>Piutang bunga (D)</b>	<b>Rp60.000,00</b>
<b>Pendapatan bunga (K)</b>	
	<b>Rp60.000,00</b>

## Jawaban : D

Penjelasan :

Bunga 6 bulan pertama baru akan diterima tanggal 1 Maret 2017, sehingga sampai akhir periode akuntansi terdapat bunga yang diterima penundaannya selama 4 bulan

1 September – 31 Desember = 4 bulan

$4/12 \times 18\% \times \text{Rp}1.000.000,00 = \text{Rp}60.000,00$

6. Tanggal 1 April 2016 dibayar iklan untuk 1 tahun sebesar Rp1.400.000,00,-.

Jika pencatatan menggunakan pendekatan beban, jurnal penyesuaian pada akhir periode adalah?

a. Beban iklan (D)	Rp1.400.000,00
Kas (K)	Rp1.400.000,00
b. Beban iklan (D)	Rp1.400.000,00
Iklan dibayar dimuka (K)	Rp1.400.000,00
c. Beban iklan (D)	Rp350.000,00
Kas (K)	Rp350.000,00
<b>d. Iklan dibayar dimuka (D)</b>	<b>Rp350.000,00</b>
<b>Beban iklan (K)</b>	<b>Rp350.000,00</b>

**Jawaban : D**

- Perhitungan :

1 Januari 2017 – 1 April 2017 = 3 bulan

$3/12 \times \text{Rp}1.400.000,00 = \text{Rp}350.000,00$

7. Sewa di bayar dimuka di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp3.700.000,00. Sewa yang telah kardaluarsa Rp. 800.000,00. Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar?

a. Beban sewa (D)	Rp3.600.000,00
Kas (K)	Rp3.600.000,00

b. Beban sewa (D)	Rp800.000,00
Sewa dibayar dimuka (K)	Rp800.00,00
<b>c. Sewa dibayar dimuka (D)</b>	<b>Rp2.900.000,00</b>
<b>Beban sewa (K)</b>	<b>Rp2.900.000,00</b>
d. Beban sewa (D)	Rp2.900.000
Sewa dibayar dimuka (K)	Rp2.900.000,00

**Jawaban : C**

Jurnal penyesuaian 31 Desember adalah :

$$\text{Rp}3.700.000,00 - \text{Rp}800.000,00 = \text{Rp}2.900.000,00$$

8. Di daftar neraca saldo, akun peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp2.000.000,00 diputuskan manajemen bahwa penyusutan 10% pertahun. Jurnal penyesuaian di akhir tahun adalah...
- Akumulasi penyusutan peralatan kantor (D) Rp200.000,00  
Beban penyusutan peralatan kantor (K)  
Rp200.000,00
  - Beban penyusutan peralatan kantor (D)** **Rp200.000,00**  
**Akumulasi penyusutan kantor (K)**  
**Rp200.000,00**
  - Akumulasi penyusutan peralatan kantor (D) Rp400.000,00  
Beban penyusutan peralatan kantor (K)  
Rp400.000,00
  - Beban penyusutan peralatan kantor (D) Rp400.000,00  
Akumulasi penyusutan peralatan kantor (K)  
Rp400.000

**Jawaban : B**

Penjelasan :

$$10\% \times \text{Rp}2.000.000,00 = \text{Rp}200.000,00$$

9. Tanggal 31 Desember 2016 kamar hotel VNS disewa sebanyak 5 kamar dengan tagihan tiap kamarnya Rp450.000,00. Sedangkan tamu akan melunasi tagihan ketika *check out*. Jurnal penyesuaianya adalah...

a. Pendapatan sewa (D)	Rp2.250.000,00
Piutang sewa (K)	Rp2.250.000,00
b. Pendapatan sewa (D)	Rp450.000,00
Piutang sewa (K)	Rp250.000,00
c. Piutang sewa (D)	Rp450.000,00
Pendapatan sewa (K)	Rp250.000,00
<b>d. Piutang sewa (D)</b>	<b>Rp2.250.000,00</b>
<b>Pendapatan sewa (K)</b>	<b>Rp2.250.000,00</b>

**Jawaban : D**

Perhitungan : Rp450.000,00 x 5 = Rp2.250.000,00

10. Perlengkapan di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp500.000,00, setelah dihitung secara fisik persediaan perlengkapan pada tanggal 31 Desember 2016 sebesar Rp300.000,00. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2016 adalah...

a. Perlengkapan (D)	Rp300.000,00
Beban perlengkapan (K)	Rp300.000,00
b. Beban perlengkapan (D)	Rp300.000,00
Perlengkapan (K)	Rp300.000,00
<b>c. Beban perlengkapan (D)</b>	<b>Rp200.000,00</b>
<b>Perlengkapan (K)</b>	<b>Rp200.000,00</b>
d. Perlengkapan (D)	Rp200.000,00
Beban perlengkapan (K)	Rp200.000,00

**Jawaban : C**

Penjelasan :

Perlengkapan yang telah terpakai kegiatan perusahaan sejumlah Rp200.000,00 diperoleh dari

$$\text{Rp}500.000,00 - \text{Rp}300.000,00 = \text{Rp}200.000,00$$

## TAHAP PENGEMBANGAN (*DEVELOPMENT*)

- Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Ahli Media (Revisi)
- Lampiran 7 Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran
- Lampiran 8 Instrumen Angket Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Siswa
- Lampiran 9 Instrumen Angket Validasi Uji Lapangan Siswa
- Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 12 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

#### Lampiran 4. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

Ahli Materi : Dhyah Setyorini, M.Si, Ak

Petunjuk :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Roll Spin Accounting* 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:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang Baik = 2

Sangat Kurang Baik = 1

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

### A. Penilaian Materi

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi					
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
5	Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa					
6	Kelengkapan cakupan soal					
7	Variasi soal					
8	Keberagaman tingkat kesulitan soal					
9	Kemenarikan sajian soal					
10	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan					
11	Materi menyangkut berbagai jenis transaksi di perusahaan jasa					
12	Bahasa soal mudah dipahami					
13	Kejelasan uraian soal					
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi					
15	Kebenaran kunci jawaban					
16	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami					
Aspek Keterlaksanaan						
17	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
18	Media dapat menarik perhatian siswa					

**B. Kebenaran Materi**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar / Saran**

---

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Ahli Materi

Dhyah Setyorini, M.Si, Ak  
NIP. 19771107072005012001

## Lampiran 5. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Roll Spin Accounting* 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:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang Baik = 2

Sangat Kurang Baik = 1

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

### A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
1	Keefektifan penggunaan					
2	Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran					
3	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
4	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					
5	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					
6	Reusable (dapat digunakan kembali)					
7	Ketepatan media dengan materi					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
8	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					
9	Ukuran media					
10	Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa					
11	Pemilihan jenis huruf dalam media					
12	Kesesuaian ukuran huruf					
13	Ketepatan penempatan angka dalam media					
14	Kesesuaian ukuran angka					
15	Komposisi warna dalam media					
16	Keserasian pemilihan warna					
17	Kerapian desain					
18	Kemenarikan desain					
19	Pengaturan tata letak					
20	Desain logo ( menarik )					

B. Kebenaran Media

No	JenisKesalahan	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

NIP.198803022015041002

## Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi (Revisi)

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

#### Petunjuk :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Roll Spin Accounting* 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:

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

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

### A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran					
2	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
3	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					
4	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					
5	<i>Reusable</i> (dapat digunakan kembali)					
6	Ketepatan media dengan materi					
Aspek Komunikasi Visual						
7	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					
8	Ukuran media					
9	Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa					
10	Pemilihan jenis huruf dalam media					
11	Kesesuaian ukuran huruf					
12	Ketepatan penempatan angka dalam media					
13	Kesesuaian ukuran angka					
14	Komposisi warna dalam media					
15	Keserasian pemilihan warna					
16	Kerapian desain					
17	Kemenarikan desain					
18	Pengaturan tata letak					
19	Desain logo ( menarik )					

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  
NIP.198803022015041002

## Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI PRAKTISSI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

Praktisi Pembelajaran : Aris Budiyanto, S.Pd

#### Petunjuk :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Roll Spin Accounting* 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:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang Baik = 2

Sangat Kurang Baik = 1

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

**A. Penilaian Media**

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
4	Pemilihan Materi					
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
6	Kelengkapan materi pada soal					
7	Tingkat kesukaran soal					
8	Variasi soal					
9	Kebenaran kunci jawaban					
10	Kebermanfaatan media					
<b>Aspek Komunikatif Visual</b>						
11	Komunikatif ( bahasa mudah dipahami)					
12	Kemenarikan media					
13	Tampilan media					
14	Kerapian desain					
15	Kemenarikan desain					

**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, \_\_\_\_\_

## Praktisi Pembelajaran

Aris Budiyanto, S.Pd

## Lampiran 8. Instrumen Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

### Lembar Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Nama : .....  
Kelas : .....  
Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018  
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi  
Mata Pelajaran : Akuntansi  
Peneliti : Vincentia Nur Septiani

#### Petunjuk :

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi kompetensi jurnal penyesuaian dengan *Roll Spin Accounting*).
3. Keterangan Skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda Sendiri

7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
1	Mudah disimpan					
2	Mudah digunakan					
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
4	Pengemasan media					
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
7	Kelengkapan cakupan soal					
8	Bahasa soal untuk dipahami					
9	Kejelasan uraian soal					
10	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>						
11	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					
12	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
13	Keterbacaan teks					
14	Pengaturan tata letak					
15	Keserasian pemilihan warna					
16	Kerapian desain					
17	Kemenarikan desain					

B. Komentar / Saran

---



---



---



---



---



---

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Siswa

( \_\_\_\_\_ )

## Lampiran 9. Instrumen Validasi Uji Lapangan Siswa

### Lembar Penilaian Uji Lapangan Siswa

Nama : .....  
Kelas : .....  
Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018  
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi  
Mata Pelajaran : Akuntansi  
Peneliti : Vincentia Nur Septiani

#### Petunjuk :

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi kompetensi jurnal penyesuaian dengan *Roll Spin Accounting*).
3. Keterangan Skala:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang Baik	= 2
Sangat Kurang Baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda Sendiri

7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya.
  8. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Atas kesediaan saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Mudah disimpan					
2	Mudah digunakan					
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
4	Pengemasan media					
Aspek Pembelajaran						
6	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
7	Kelengkapan cakupan soal					
8	Bahasa soal untuk dipahami					
9	Kejelasan uraian soal					
10	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
Aspek Komunikasi Visual						
11	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					
12	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					
13	Keterbacaan teks					
14	Pengaturan tata letak					
15	Keserasian pemilihan warna					
16	Kerapian desain					
17	Kemenarikan desain					

B. Komentar / Saran

---



---



---



---



---



---

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Siswa

( \_\_\_\_\_ )

**Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi	5
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
5	Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa	5
6	Kelengkapan cakupan soal	5
7	Variasi soal	4
8	Keberagaman tingkat kesulitan soal	5
9	Kemenarikan sajian soal	4
10	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan	4
11	Materi menyangkut berbagai jenis transaksi di perusahaan jasa	4
12	Bahasa soal mudah dipahami	5
13	Kejelasan uraian soal	5
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
15	Kebenaran kunci jawaban	5
16	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami	4
Jumlah Skor		74
Rerata Skor		4,63
Kategori Aspek Pembelajaran		Sangat Layak
<b>Aspek Keterlaksanaan</b>		
17	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	4
18	Media dapat menarik perhatian siswa	4
Jumlah Skor		8
Rerata skor		4,00
Kategori Aspek Keterlaksanaan		Layak
Jumlah Keseluruhan Skor		82
Rata-rata Keseluruhan		4,56
Kategori		Sangat Layak

## ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

Ahli Materi : Dhyah Setyorini, M.Si., Ak

### Petunjuk :

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

### Keterangan skala

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Kurang Baik = 2

Sangat Kurang Baik = 1

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

A Penilaian Materi

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi				.	✓
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar			.	✓	
3	Kesesuaian materi dengan indikator			✓		
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
5	Materi sesuai dengan konteks perusahaan jasa				✓	
6	Kelengkapan cakupan soal				✓	
7	Variasi soal			✓		
8	Keberagaman tingkat kesulitan soal		.	✓		
9	Kemenarikan sajian soal			✓		
10	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan			✓	.	
11	Materi menyangkut berbagai jenis transaksi di perusahaan jasa				✓	
12	Bahasa soal mudah dipahami				✓	
13	Kejelasan uraian soal				✓	
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi				✓	
15	Kebenaran kunci jawaban				✓	
16	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami				✓	
Aspek Keterlaksanaan						
17	Media memotivasi siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					✓
18	Media dapat menarik perhatian siswa					✓

### B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Masih ada kesalahan nomenklatur, cth pd coretan / catatan tangan	
2.	Uraian jawaban pd soal trl. terlalu singkat "dkt"	akan lebih baik jika uraian jawaban ada pustakamnya.

### C. Komentar / Saran

---

---

---

---

---

---

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 26 Sept 17

Ahli Materi



( Dhyah Setyorini, M Si, Ak )

NIP 197711072005012001

**Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Rekayasa Media</b>		
1	Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran	5
2	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5
3	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5
4	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	4
5	<i>Reusable</i> (dapat digunakan kembali)	4
6	Ketepatan media dengan materi	4
Jumlah Skor		27
Rerata Skor		4,50
<b>Kategori Aspek Pembelajaran</b>		Sangat Layak
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
7	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	4
8	Ukuran media	4
9	Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa	4
10	Pemilihan jenis huruf dalam media	4
11	Kesesuaian ukuran huruf	4
12	Ketepatan penempatan angka dalam media	4
13	Kesesuaian ukuran angka	4
14	Komposisi warna dalam media	4
15	Keserasian pemilihan warna	5
16	Kerapian desain	4
17	Kemenarikan desain	4
18	Pengaturan tata letak	4
19	Desain logo ( menarik )	4
Jumlah Skor		53
Rerata skor		4,08
<b>Kategori Aspek Keterlaksanaan</b>		Layak
<b>Jumlah Keseluruhan Skor</b>		80
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		4,21
<b>Kategori</b>		Sangat Layak

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

### Petunjuk :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Roll Spin Accounting* 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:

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

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

A. Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran					✓
2	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					✓
3	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					✓
4	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					✓
5	<i>Reusable</i> (dapat digunakan kembali)					✓
6	Ketepatan media dengan materi					✓
Aspek Komunikasi Visual						
7	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					✓
8	Ukuran media					✓
9	Ketepatan penggunaan istilah dalam Bahasa					✓
10	Pemilihan jenis huruf dalam media					✓
11	Kesesuaian ukuran huruf					✓
12	Ketepatan penempatan angka dalam media					✓
13	Kesesuaian ukuran angka					✓
14	Komposisi warna dalam media					✓
15	Keserasian pemilihan warna					✓
16	Kerapian desain					✓
17	Kemenarikan desain					✓
18	Pengaturan tata letak					✓
19	Desain logo (menarik)					✓

### B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tulisan kartu spesial tidak terlihat	Tulisan kartu spesial dibuat warna hitam agar terlihat jelas
2.	Ukuran tulisan dan font di kartu tidak sama	Disesuaikan ukuran dan fontnya mengguraukan ukuran yang seharusnya dan panjang sedikit dari jawaban
3.	Tulisan Point dan jawaban pada kartu tidak proporsional	Tulisan Point dan Jawaban cukup dan perbesar
4.	Langkah-langkah Penilaian Sampai keterangan belum diisukan	Buat versi untuk langkah-langkah penilaian sampai keterangan kartu
5.	Masih banyak space kosong di desain peraturan dan aturan penilaian	Tambahkan logo JKT masih banyak space kosong
6.	Belum ada kembali penyimpangan kartu	Buat penyimpangan kartu di tempat yang masih ada space
7.	Ukuran kartu terlalu kecil	Perbesar ukuran kartu kira-kira 7 x 10.5 cm

### 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, 7 DESEMBER 2017

Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

NIP. 198803022015041002

**Lampiran 12. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Rekayasa Media</b>		
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	3
2	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	4
Jumlah Skor		12
Rerata Skor		4.00
Kategori Aspek Rekayasa Media		Layak
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
4	Pemilihan Materi	4
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
6	Kelengkapan materi pada soal	4
7	Tingkat kesukaran soal	4
8	Variasi soal	4
9	Kebenaran kunci jawaban	5
10	Kebermanfaatan media	4
Jumlah Skor		29
Rerata Skor		4.14
Kategori Aspek Desain Pembelajaran		Layak
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
11	Komunikatif ( bahasa mudah dipahami)	4
12	Kemenarikan media	5
13	Tampilan media	5
14	Kerapian desain	5
15	Kemenarikan desain	5
Jumlah Skor		24
Rerata skor		4.80
Kategori Aspek Komunikasi Visual		Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan Skor		65
Rata-rata Keseluruhan		4.33
Kategori		Sangat Layak

## ANGKET VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Vincentia Nur Septiani

PraktisiPembelajaran : Aris Budiyanto, S.Pd

### Petunjuk :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran *Roll Spin Accounting* 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:

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

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

**A. Penilaian Media**

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Rekayasa Media</b>						
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)			✓		
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					✓
3	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami				✓	
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>						
4	Pemilihan Materi				✓	
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Kelengkapan materi pada soal				✓	
7	Tingkat kesukaran soal				✓	
8	Variasi soal				✓	
9	Kebenaran kunci jawaban					✓
10	Kebermanfaatan media					✓
<b>Aspek Komunikatif Visual</b>						
11	Komunikatif ( bahasa mudah dipahami)				✓	
12	Kemenarikan media					✓
13	Tampilan media					✓
14	Kerapian desain					✓
15	Kemenarikan desain					✓

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

Baik, kreatif, inovatif.

---

---

---

---

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, 8 Desember 2017

Praktisi Pembelajaran



( Aris Budiyanto, S.Pd )

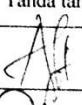
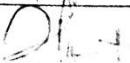
## TAHAP IMPLEMENTASI (IMPLEMENTATION)

Lampiran 13 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil  
Lampiran 14 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil  
Lampiran 15 Daftar Hadir Uji Lapangan  
Lampiran 16 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

### Lampiran 13. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

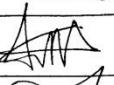
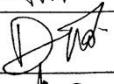
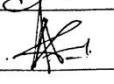
DAFTAR HADIR  
UJI COBA KELOMPOK KECIL  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLL SPIN ACCOUNTING*

KELAS : X AKUNTANSI 2

No	Nama Siswa	Tanda tangan
1	Arista Septiana	
2	Cantika Roma Pelangi	
3	Galuh Ambarwati	

DAFTAR HADIR  
UJI COBA KELOMPOK KECIL  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLL SPIN ACCOUNTING*

KELAS : X AKUNTANSI 3

No	Nama Siswa	Tanda tangan
1	Juniasth Gunawan	
2	Danisa Ramadhani	
3	Anisa Leyla N.A.	

**Lampiran 14. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

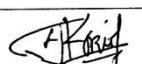
No	Aspek	Responden						Jumlah	Rerata Skor	
		1	2	3	4	5	6			
1	Aspek Rekayasa Media	4	4	5	4	4	4	25	4.17	
2		5	4	4	5	3	4	25	4.17	
3		4	4	4	3	4	4	23	3.83	
4		4	4	3	4	4	4	23	3.83	
Rerata Skor Aspek Rekayasa Media								96	4.00	
Kategori								Layak		
5	Aspek Pembelajaran	4	4	5	4	5	5	27	4.50	
6		5	4	4	3	5	4	25	4.17	
7		4	3	4	4	4	5	24	4.00	
8		4	4	4	4	4	5	25	4.17	
9		4	4	4	4	4	4	24	4.00	
Rerata Skor Aspek Pembelajaran								125	4.17	
Kategori								Layak		

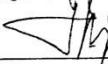
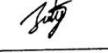
10	Aspek Komunikasi Visual	4	4	5	5	5	5	28	4.67	
11		5	5	4	4	5	4	27	4.50	
12		5	4	5	4	5	4	27	4.50	
13		4	3	5	5	4	4	25	4.17	
14		4	5	4	4	4	4	25	4.17	
15		4	4	3	3	4	4	22	3.67	
16		5	5	5	5	4	5	29	4.83	
Rerata Skor Aspek Komunikasi Visual								183	4.36	
Kategori								Sangat Layak		
Rerata Skor Keseluruhan								404	4.17	
Kategori								Layak		

**Lampiran 15. Daftar Hadir Uji Lapangan**

DAFTAR HADIR  
UJI COBA PENELITIAN LAPANGAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLL SPIN ACCOUNTING*

KELAS : X AKUNTANSI 1

No	Nama Siswa	Tanda tangan
1	ADHINDHA AMELIA ARYANTO PUTRI	
2	ALVIDA DELIANA PUTRI	
3	AMELIA FAJAR PRAMESTI	
4	ANGGA PRASETYO	
5	ANISSA DINDA NUR ROHIM	
6	ANJANG PRADANA	
7	AYU FIRNANDA	
8	BERLIANA ISWARDANI	
9	CARENDA PRAMANASARI	
10	DHIYAN PRATIWI	
11	DIMAS PRANAJAYA	
12	EKO KURNIAWAN	
13	FANY IRFANI	

14	FIRLI JAYATI RAHMADHANI	
15	HELMALIA AMANDA	
16	INTAN MAULANA ADITYA	
17	LAILATUL HIKMAH	
18	LOVENIA ALYA NUGROHO	
19	MAULINA DWI SUSANTI	
20	MEYTRIANANDA KURNIA MUTTI	
21	MUHAMAD GESIT RIZKИYADI	
22	MUHAMMAD BAROKAH DWI ANDIKA MUKTI	
23	PUTRI AULIA	
24	SALMA ANNISA	
25	WAHYU GANDES SEPTIANA	
26	YUNITA ARMALINDA	
27	LUCKY JIDDANE AKHYAAR AL MAAHI	

**Lampiran 16. Hasil Penilaian Uji Lapangan**

No	Aspek	Responden																											Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		
1	Aspek Rekayasa Media	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	115	4.26
2		4	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	120	4.44
3		3	5	4	4	2	5	5	5	3	4	2	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	115	4.26
4		3	4	4	4	2	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	116	4.30
Rerata Skor Aspek Rekayasa Media																												466	4.31	
Kategori																												Sangat Layak		
5	Aspek Pembelajaran	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	2	5	4	5	4	4	5	5	5	5	119	4.41
6		4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	2	5	4	4	4	3	5	5	5	5	115	4.26
7		3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	117	4.33
8		3	3	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	112	4.15
9		2	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	2	5	4	5	4	4	5	5	5	114	4.22
Rerata Skor Aspek Pembelajaran																												577	4.27	
Kategori																												Sangat Layak		

10	Aspek Komunikasi Visual	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	4	119	4.41
11		3	5	3	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	116	4.30
12		4	4	4	4	2	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	116	4.30
13		3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	120	4.44	
14		3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	122	4.52	
15		3	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	121	4.48	
16		3	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	124	4.59	
Rerata Skor Aspek Komunikasi Visual																										838	4.43			
Kategori																										Sangat Layak				

Rerata Skor Keseluruhan	1881	4.34
Kategori	Sangat Layak	

# DOKUMENTASI

Lampiran 17 Produk Akhir Media Pembelajaran

*Roll Spin Accounting*

Lampiran 18 Dokumentasi

Lampiran 19 Surat Permohonan Validasi

Lampiran 20 Surat Ijin Penelitian

## Lampiran 17. Produk Akhir Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*



<p><b>Soal:</b> Jurnal yang dibuat untuk memasukan arisan yang dibuat oleh seorang ibu dalam buku pada suatu periode akhirnya dengan yang belum meraih hadiah</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Jurnal umum b. Jurnal penyelesaian c. Jurnal penutup d. Jurnal pembalik</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>B</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Yang merupakan tujuan pembuatan buku penyelesaian adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Mengoreksi rekaman tertentu pada buku penyelesaian agar akur dan benar b. Memberi kesempatan jumlah debet dan kredit c. Memperbaiki kesalahan yang terjadi pada rekorde sebelumnya d. Mengoreksi transaksi-transaksi yang belum dicatat pada periode</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>A</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Jurnal penyelesaian biasa dilakukan oleh perusahaan pada...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Awal periode b. Tengah periode c. Akhir periode d. Akhir pekerjaan</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>D</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Beban yang sudah dibayar oleh perusahaan pada periode sebelumnya yang masih belum dibayar pada periode yang bersangkutan disebut dengan...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Pendapatan ditunda di mulai b. Beban tenangnya c. Beban dibayar di mulai d. Beban perengkapan</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>C</b> <b>+5 POINT</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>
<p><b>Soal:</b> Jurnal rekening di buat ini yang tidak memerlukan jurnal penyelesaian adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Beban yang masih harus dibayar b. Penyelesaian perengkapan c. Beban dibayar di mulai d. Pendapatan yang masih harus dibayar</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>B</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Berkut ini rekening-rekening yang perlu disusun dalam buku...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Perengkapan, utang usaha, kas b. Kas, beban usaha, perengkapan c. Utang usaha, utang bank pendapatan ditemui d. Pendapatan ditemui di akun, piutang pendapatan, pemakaian perengkapan</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>D</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Di buku ini akan yang memerlukan penyelesaian adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Perengkapan b. Piutang c. Modal d. Kas</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>A</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Penyelesaian dilakukan pada saat...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. 1 Januari b. 31 Januari c. 1 Desember d. 31 Desember</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>D</b> <b>+5 POINT</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>
<p><b>Soal:</b> Pada tanggal 1 Oktober 2016 dibayar pajak atas penjualan barang dan jasa sebesar Rp. 100.000. Pada saat pembelian barang dan jasa tersebut pada tanggal 31 Desember 2016 adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Akun dibayar di mulai (D)Rp. 100.000 b. Beban akhir (K)Rp. 100.000 c. Akun dibayar di mulai (D)Rp. 100.000 d. Beban akhir (K)Rp. 100.000</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>B</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Pendapatan ditemui di mulai pada...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Pendapatan batang, tanpa jasa b. Pendapatan yang sudah tampil pada akhirnya c. Pendapatan yang sejak awal ditemui d. Pendapatan yang sejak awal ditemui sebagai kewajiban, tetapi akhirnya tampil pada akhirnya</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>C</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Pada 1 Maret 2017 ditemui pendapatan sebesar Rp. 100.000. Pendapatan tersebut merupakan pendapatan yang belum dicatat sejak 1 Desember 2016 adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Beban yang masih harus dibayar b. Beban ditemui di mulai c. Pendapatan sejak awal d. Pendapatan sejak akhir</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>B</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Kewajiban yang sudah meredup beban yang masih harus dibayar pada akhirnya belum dicatat...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Pendapatan sejak awal b. Beban ditemui di mulai c. Pendapatan sejak akhir d. Pendapatan sejak awal</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>A</b> <b>+5 POINT</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>
<p><b>Soal:</b> Aktiva tetap perlu disusutkan karena...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Aktiva tetap tidak akan menyumbang dengan sebaiknya dan pentingnya b. Sesuai keteraturan dan kesiapan c. Aktiva tetap mempunyai masa hidupnya yang lama d. Untuk memenuhi beban perbaikan</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>A</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Nilai barang dan harga beli perlu dilanjutkan yang tetapi digunakan selama periode akhirnya adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Pendapatan perbaikan b. Beban pemutusan c. Utang usaha d. Pemakaian perengkapan</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>D</b> <b>+5 POINT</b></p>	<p><b>Soal:</b> Gaji karyawannya untuk bulan Desember 2016 yang dibayar pada tanggal 2 Januari 2017 di akun penyelesaian yang benar adalah...</p> <p><b>Jawaban:</b> a. Utang gaji (D) (K) b. Beban gaji (D) (K) c. Beban karyalan (D) (K) d. Utang usaha (D) (K) Beban karyalan (K)</p> <p><b>Jawaban :</b> <b>B</b> <b>+5 POINT</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	 <p><b>ROLL SPIN ACCOUNTING</b></p>	

<p><b>+10 POINT</b></p>	 <p><b>reverse</b></p>	 <p><b>Stop</b> untuk pemain berikutnya</p>	<p><b>MAGIC CARD</b> + 1 Menit</p>	 <p><b>Kartu Spesial</b></p>	 <p><b>Kartu Spesial</b></p>	 <p><b>Kartu Spesial</b></p>	 <p><b>Kartu Spesial</b></p>
<p><b>+1 PUTARAN</b></p>	<p><b>MAGIC CARD</b> + 2 Menit</p>			 <p><b>Kartu Spesial</b></p>	 <p><b>Kartu Spesial</b></p>		



## Lampiran 18. Dokumentasi

### Dokumentasi Pelaksanaan Penerapan Media



## Lampiran 19. Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media  
Lampiran : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 Eksemplar Petunjuk Permainan  
1 Buah Media Permainan *Roll Spin Accounting*  
Kepada  
Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd  
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018”**. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh :

Nama : Vincentia Nur Septiani

NIM : 14803244004

Prodi : Pendidikan Akuntansi

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

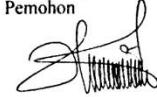
Yogyakarta, 4 Oktober 2017

Mengetahui,  
Dosen pembimbing



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

Hormat saya,  
Pemohon



Vincentia Nur Septiani  
NIM. 14803244004

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
Lampiran : 1 Eksemplar Silabus Mata Pelajaran Akuntansi  
1 Eksemplar Soal dan Kunci Jawaban  
Kepada  
Dyahay Setyorini, M.Si., Ak  
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh :

Nama : Vincentia Nur Septiani

NIM : 14803244004

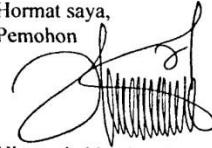
Prodi : Pendidikan Akuntansi

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

Yogyakarta, 19 September 2017

Mengetahui,  
Dosen pembimbing

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

Hormat saya,  
Pemohon  
  
Vincentia Nur Septiani  
NIM. 14803244004

## Lampiran 20. Surat Ijin Penelitian



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

Yogyakarta, 29 September 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8350/Kesbangpol/2017  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan,  
Pemuda, dan Olahraga  
Daerah Istimewa Yogyakarta  
Di

YOGYAKARTA

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Nomor : 1883/UN34.18/LT/2017  
Tanggal : 25 September 2017  
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul proposal: "PENGEMBANGAN ROLL SPIN ACCOUNTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018" kepada:

Nama : VINCENTIA NUR SEPTIANI  
NPP : 14803244004  
No. HP/Identitas : 085274048220 / 2172014809960001  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi  
Fakultas/PT : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMK Koperasi Yogyakarta, DIY  
Waktu Penelitian : 2 Oktober 2017 s.d. 23 Desember 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA  
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322  
web : [www.dikpora.jogjaprov.go.id](http://www.dikpora.jogjaprov.go.id), email : [dikpora@jogjaprov.go.id](mailto:dikpora@jogjaprov.go.id), Kode Pos 55166

Yogyakarta, 3 Oktober 2017

Nomor : 070/13959

Kepada Yth.

Lamp : -

Kepala SMK Koperasi Yogyakarta

Hal : Rekomendasi Penelitian

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/8350/Kesbangpol/2017 tanggal 29 September 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Vincentia Nur Septiani  
NIM : 14803244004  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul : PENGEMBANGAN ROLL SPIN ACCOUNTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018  
Lokasi : SMK Koperasi Yogyakarta  
Waktu : 2 Oktober 2017 s.d 23 Desember 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib memtaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala  
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Tembusan Yth :

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



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN KOPERASI YOGYAKARTA  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
**SMK KOPERASI YOGYAKARTA**  
KELOMPOK BISNIS DAN MANAJEMEN  
TERAKREDITASI "A" No. 21.01/BAP-SMK/XII/2013. Tanggal 21-12-2013  
Alamat : Jl. Kapas I No. 5 Yogyakarta 55166 Telp. (0274) 589651 Fax. (0274). 551858  
Website : [www.smk-koperasi.com](http://www.smk-koperasi.com) Email : [smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com](mailto:smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com)

No. : 116/I.13.5/SMK KO/P.16/2017  
Hal. : Ijin penelitian

Kepada  
Yth . Dekan Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)  
Di Yogyakarta

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Proposal pengajuan skripsi dari Universitas negeri Yogyakarta (UNY) untuk  
melakukan penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta atas nama :

N a m a	:	Vincentia Nur Septiani
NIM	:	14803244004
Prodi /Jurusan	:	Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi
Fakultas	:	Ekonomi UNY
Dengan Judul	:	Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018

Setalah kami membaca dan mempelajari Proposal pengajuan skripsi tersebut pada  
prinsipnya kami tidak keberatan dan memberi ijin untuk melaksanakan penelitian  
ditempat kami.

Demikian ijin ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan penuh  
dengan tanggung jawab atas perhatian saudara kami ucapan tarima kasih .

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Kepala SMK Koperasi

