

**PENGEMBANGAN APLIKASI “EASY ACCOUNTING”  
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
**DWI PEBRIYANA PUJI ASIH**  
12803241030

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI “EASY ACCOUNTING”  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh:  
**DWI PEBRIYANA PUJI ASIH**  
12803241030

Telah disetujui dan disahkan  
Pada tanggal 14 Juli 2016

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

Disetujui

Dosen Pembimbing



Amanita Novi Yushita, M.Si.  
NIP. 19770810 200604 2 002

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI “EASY ACCOUNTING”  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

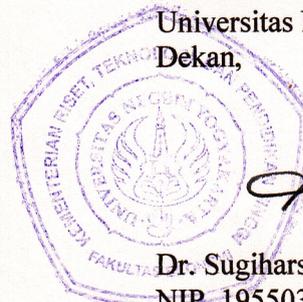
Yang disusun oleh:  
**DWI PEBRIYANA PUJI ASIH**  
12803241030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 25 Juli 2016 dan dinyatakan LULUS

**DEWAN PENGUJI**

<b>Nama</b>	<b>Kedudukan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Moh. Djazari, M.Pd.	Ketua Penguji		23-8-2016
Amanita Novi Yushita, M.Si.	Sekretaris Penguji		21-8-2016
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Penguji Utama		5-8-2016

Yogyakarta, 24 Agustus 2016  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



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

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dwi Pebriyana Puji Asih

NIM : 12803241030

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fkultas : Ekonomi

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN APLIKASI “EASY ACCOUNTING”  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS XI  
AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN TAHUN AJARAN  
2015/2016**

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

Yogyakarta, 14 Juli 2016

Penulis



Dwi Pebriyana Puji Asih

## **MOTTO**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”  
(Q.S Al-Inyirah:6)

“Ketika semangat saja tidak cukup, ingatlah perjuangan orang yang telah mendukungmu sampai saat ini”  
(penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirabbil’alamin. Dengan rahmat Allah SwT., karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Sugianto dan Ibu Sularsih yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam setiap langkahku meraih cita-cita
2. Pebriyani Pujiasih, kakakku yang memberikan dukungan dan perjuangannya
3. Almamaterku, Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN APLIKASI “EASY ACCOUNTING”  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KLATEN  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:  
DWI PEBRIYANA PUJI ASIH  
12803241030**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* pada kompetensi sistem periodik sistem perpetual Akuntansi Perusahaan Dagang serta mengetahui kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan pendapat dari siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*. Tahapannya ada 5 tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru SMK Negeri 1 Klaten. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 38 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi terhadap kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android*, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,18 yang dapat dikategorikan “Layak”, aspek media menunjukkan skor rata-rata 3,99 yang dapat dikategorikan “Layak”. Respons siswa terhadap Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran menunjukkan rata-rata aspek aspek materi sebesar 4,16 yang dapat dikategorikan “Layak”, aspek media menunjukkan rata-rata sebesar 4,08 yang dapat dikategorikan “Layak”.

**Kata kunci** : Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android*, Media Pembelajaran, *ADDIE*.

**THE DEVELOPMENT OF “EASY ACCOUNTING” ANDROID-BASED  
APPLICATION AS A LEARNING MEDIA FOR 11<sup>TH</sup> GRADE  
ACCOUNTING STUDENTS OF SMK NEGERI 1 KLATEN  
IN ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**By:**  
**DWI PEBRIYANA PUJI ASIH**  
**12803241030**

**ABSTRACT**

*This research aimed to develop " Easy Accounting " Android based application as a media learning in periodic perpetual system commercial enterprises accounting and assess the feasibility of "Easy Accounting " Android based application as a learning media which based on material expert, media expert, practitioner, and the opinion from students.*

*This research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D) there are 5 stages include: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. Validation of the media is done by one material expert, one media expert, one Accounting teacher in SMK Negeri 1 Klaten. Media were developed tested on 38 students of class XI accounting SMK Negeri 1 Klaten.*

*Based on The assessment of material and media expert, also a practitioner, The average in material aspect was 4,18 so included "Worth", The average in media aspect was 3,99 so included "Worth". Based on The student responses "Easy Accounting" Android based application, The average in material aspect was 4,16 so included "Worth", The average in media aspect was 4,08 so included "Worth".*

**Keywords:** *“Easy Accounting” Android Based Application, Media Learning, ADDIE*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 dengan lancar. Tugas akhir skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Abdullah Taman, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si., Dosen pembimbing yang berkenan memberikan bimbingan dan arahan selama menyelesaikan skripsi,
5. Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc., Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini,
6. Drs Budi Sasangka, MM., Kepala SMK Negeri 1 Klaten

7. Rr. Indah Mustikawati, M.Si. dan Sigit Pambudi, M.Eng., yang bersedia menjadi dosen ahli dalam penelitian pengembangan ini,
8. Niken S.Pd. dan Asrini S.Pd., guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang SMK Negeri 1 Klaten, yang berkenan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini,
9. Siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016,
10. Aninda Artianewi, Randy Arba, dan Sariyatul Ilyana S.Pd yang telah membantu menyelesaikan media pembelajaran berbasis *Android* ini,
11. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SwT., penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak.

Sleman, 14 Juli 2016

Penulis,



Dwi Pebriyana Puji Asih

NIM. 12803241030

## DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi yang Diharapkan .....	9
G. Manfaat Penelitian .....	10
H. Asumsi Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pembelajaran Akuntansi.....	12
2. Media Pembelajaran .....	17
3. Aplikasi “ <i>Easy Accounting</i> ” Berbasis <i>Android</i> .....	28
C. Kerangka Berfikir .....	43
D. Paradigma Penelitian .....	45
E. Pertanyaan Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47

A. Jenis Penelitian .....	47
B. Tempat dan Waktu.....	47
C. Prosedur Penelitian .....	47
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan .....	72
C. Kajian Media Akhir .....	81
D. Keterbatasan Penelitian .....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	86
LAMPIRAN.....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. KI KD Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang SMK N 1 Klaten dalam Materi Aplikasi .....	16
2. Versi <i>Android</i> .....	28
3. Rangkuman aktivitas model <i>ADDIE</i> .....	35
4. Perbedaan sistem periodik dan sistem perpetual .....	38
5. Kisi-kisi validasi ahli materi .....	52
6. Kisi-kisi validasi ahli media .....	53
7. Kisi-kisi validasi praktisi pembelajaran .....	53
8. Kisi-kisi peniliasian siswa .....	54
9. Rumus konversi penilaian skala lima menurut sukardjo (2005:53) .....	55
10. Pedoman konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif.....	56
11. Waktu pelaksanaan penelitian .....	57
12. Gambar yang digunakan dalam aplikasi.....	62
13. Penilaian ahli materi .....	64
14. Penilaian ahli media.....	64
15. Penilaian praktisi pembelajaran .....	68
16. Respon siswa dalam uji pengembangan .....	68
17. Respon siswa hasil penelitian .....	71
18. Penilaian aspek materi .....	71
19. Penilaian aspek media.....	72
20. Rata-rata penilaian ahli materi, media, praktisi .....	79
21. Rata-rata penilaian uji pengembangan.....	80
22. Rata-rata penilaian respon siswa .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian.....	45
2. Soal Tantangan Transaksi Sebelum Direvisi .....	66
3. Soal Tantangan Transaksi Setelah Revisi .....	66
4. Halaman Awal Sebelum Revisi .....	67
5. Halaman Awal Setelah Revisi.....	67
6. Materi Syarat Pembayaran Setelah Direvisi .....	70
7. Materi Syarat Transaksi Sebelum Direvisi .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, Dan Respon Siswa .....	89
2. Lembar Validasi Ahli Materi .....	89
3. Lembar Validasi Ahli Media.....	89
4. Lembar Validasi Guru.....	89
5. Lembar Penilaian Siswa.....	89
6. Materi Dan Soal Latihan .....	89
7. Storyboard Aplikasi .....	89
8. Printscreen Aplikasi .....	89
9. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	89
10. Hasil Penilaian Ahli Media .....	89
11. Hasil Penilaian Guru .....	89
12. Penilaian Uji Pengembangan .....	89
13. Penilaian Kelas Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten .....	89
14. Rekap penilaian ahli media, materi, guru, dan siswa.....	89
15. Dokumentasi .....	89
16. Surat Ijin Penelitian.....	89
17. Surat Keterangan Penelitian.....	89

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari satu proses pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengubah tingkah laku manusia menjadi manusia yang berkualitas dan memiliki pola pikir yang luas. Pendidikan merupakan pilar penting dalam pembangunan satu bangsa diperlukan inovasi-inovasi agar proses dan tujuan pendidikan tetap mengikuti perkembangan jaman. Perkembangan dunia pendidikan harus terus dilakukan agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan yang ada saat ini. Dunia pendidikan yang berkembang akan meningkatkan kualitas sesuai dengan apa diperlukan saat ini. Melalui pendidikan akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berjalan begitu cepat dengan ditemukannya berbagai rekayasa teknologi seperti yang terjadi saat ini. Kita dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat melalui teknologi yang terus berkembang. Akses internet, laptop, *smartphone* menjadi kebutuhan untuk menunjang kegiatan sehari-hari. *Smartphone* menjadi salah satu barang yang tidak dapat terpisahkan bagi kita saat ini. Perkembangan *smartphone* kini memudahkan kita dalam memperoleh informasi, menjalankan aktivitas, seolah *smartphone* telah dapat menjadi asisten pribadi kita. *Operating System* yang berkembang semakin bervariasi dan dapat memudahkan konsumen dalam memilih *smartphone* dengan *platform* yang

sesuai dengan kebutuhannya. Terbukti berdasarkan observasi yang dilakukan selama PPL di SMK Negeri 1 Klaten *smartphone* dimiliki hampir setiap siswa. Berdasarkan observasi tersebut diperoleh data penggunaan *smartphone* di kelas XI Akuntansi 2 pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dari 38 peserta didik, 30 diantaranya menggunakan *Android smartphone*, 4 menggunakan *blackberry*, 1 menggunakan *windows Phone*, 3 menggunakan *symbian*. Hasil tersebut menunjukkan siswa telah menggunakan *smartphone* dalam menunjang aktivitasnya, dengan *Android* yang paling diminati.

Kemajuan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Dunia pendidikan harus selalu berupaya untuk melakukan pembaruan dan memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut Rayandra (2012 : 16) kemajuan dan perkembangan bidang ilmu yang sangat pesat, materi pembelajaran tidak mungkin hanya didasarkan pada pengetahuan pendidik saja atau satu buku acuan saja. Materi pembelajaran yang hanya didasarkan pengetahuan dapat membuat kompetensi yang dituju tidak tercapai karena pengetahuan akan kadaluwarsa, mengingat tersedianya informasi yang sangat melimpah. Bukan tidak mungkin peserta didik lebih mengetahui materi dibandingkan gurunya. Guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi untuk memperbarui pengetahuannya. Kompetensi lulusan peserta didik juga menjadi penting karena persaingan global di era kemajuan teknologi informasi. Peserta didik perlu dibekali berbagai pengalaman melalui sumber belajar yang bervariasi. Hampir semua aspek dan jenis

pekerjaan didukung oleh teknologi modern, sehingga diperlukan pengalaman menggunakan komputer, multimedia, internet dan sejenisnya agar tidak merasa asing di dunia kerja. Di sinilah pentingnya peran pendidik sebagai fasilitator yang harus mampu menyediakan berbagai fasilitas belajar seperti media pembelajaran, alat peraga dan sumber belajar.

SMK Negeri 1 Klaten merupakan sekolah maju dengan fasilitas yang dimiliki dalam menunjang pembelajaran. Hal tersebut juga didukung dengan kemampuan siswa dalam menguasai teknologi yang sedang berkembang. Namun pemanfaatan teknologi dalam penggunaan sebagai media pembelajaran di kelas masih minim. Siswa SMK Negeri 1 Klaten aktif dalam penggunaan teknologi salah satunya telepon seluler. SMK Negeri 1 Klaten telah memberikan tempat penyimpanan telepon seluler di kelas agar penggunaannya tidak mengganggu kegiatan belajar, namun masih banyak siswa yang secara sembunyi sembunyi menggunakan dalam pelajaran. Guru belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak, mengerjakan di papan tulis, dan lembar kerja siswa. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran tersebut membuat peserta didik lebih memilih memainkan *smartphone* ketika pelajaran sedang berlangsung.

Salah satu komponen sistem pembelajaran yang dapat membantu pencapaian tujuan adalah dengan menggunakan media. Menurut Rayandra (2012:8) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara

terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya memiliki kriteria yang luwes, praktis, dan tahan. Maksudnya media harus dapat digunakan dimana pun, kapan pun, mudah dibawa ke mana-mana, mudah cara memperoleh atau memuat. Selain itu media sebaiknya menggunakan peralatan yang tersedia atau sering digunakan di sekitarnya, salah satunya adalah telepon seluler berotak pintar atau sering disebut *smartphone*. Penggunaan *smartphone* kini seolah telah menjadi kebutuhan, baik untuk orang dewasa, pelajar maupun anak-anak. Penggunaannya bukan hanya ke arah untuk hiburan, namun juga mulai pemanfaatan untuk kemudahan misalnya belanja, membuat agenda, berjualan, membaca berita, serta belajar. Pengembangan media pembelajaran menggunakan telepon seluler disebut dengan *Mobile Learning (M-learning)* kini mulai dikembangkan. *Mobile Learning* saat ini mulai berkembang dan menjadi pelengkap dalam penyampaian materi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2014 *Android* memegang 84,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari *iPhone* menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat

dengan 0,5% *market share*. *Android* menjadi *operating System* yang paling banyak digunakan karena sifatnya yang terbuka (*open source*) yaitu pengembang dapat mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu lisensi apapun. Aplikasi yang disediakan pun disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis yang disediakan dalam *Play Store*. Pengguna tinggal mengunduh dan menginstalnya ke dalam *Smartphone*. *Smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, termasuk pelajar. Pemanfaatannya sangat mudah dan ada di sekitar kita, sehingga mudah digunakan apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Android* juga memberi kebebasan *developer* dalam menciptakan Games sesuai dengan kebutuhan, selain itu kemudahan dalam mengunduh gratis maupun berbayar aplikasi yang ada di *playstore*.

Berdasarkan wawancara dengan empat orang berpengaruh dalam empat kelompok siswi kelas XI Akuntansi 2 yang memainkan telepon selulernya selama pelajaran berlangsung, beralasan bahwa memainkan telepon selulernya karena bosan. Mereka beranggapan pelajaran dengan guru yang berceramah kemudian maju mengerjakan satu persatu di papan tulis belum membuat mereka mengerti maksud transaksi dalam soal, diperlukan praktek yang berulang ulang pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang. Berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang, pelajaran tersebut merupakan kelompok pengetahuan keterampilan, mata pelajaran praktek yang wajib dikuasai namun terkadang siswa sulit mengerti maksud transaksi. Apalagi berdasarkan pengalamannya

selama mengajar Akuntansi Perusahaan Dagang di tahun sebelumnya, siswa kesulitan dalam memahami materi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya. Penyebab kesulitan dalam mengerjakan pencatatan dengan sistem perpetual karena sudah terbiasa menggunakan sistem periodik. Pencatatan transaksi perusahaan dagang terdapat dua cara yaitu periodik dan perpetual. Siswa menganggap Sistem Periodik dan Sistem Perpetual merupakan materi paling sulit. Mereka sering terbalik dalam menentukan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya yang digunakan serta kesulitan dalam menentukan perbedaan dari kedua sistem tersebut. Diperlukan konsentrasi lebih dalam memahami materi sistem periodik sistem perpetual.

Berdasarkan masalah yang dialami di kelas XI Akuntansi 2, mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang merupakan pelajaran yang wajib bagi peserta siswa kelas XI Akuntansi namun siswa cenderung mengabaikan karena monoton dalam penyampaian materi. Mereka lebih memilih bermain *smartphone* daripada memperhatikan materi. *Android* yang merupakan *platform* yang paling diminati serta kemudahan dalam mengunggah maupun mengunduh dirasa sangat cocok apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengembangkan aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi pada untuk siswa kelas XI Akuntansi.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Media yang digunakan oleh guru masih terbatas pada buku cetak, lembar kerja siswa, serta mengerjakan soal di papan tulis, belum ada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *m-learning*.
2. Pembelajaran akuntansi menggunakan metode konvensional dan kurang bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan pada peserta didik dalam mengikuti pelajaran akuntansi
3. Mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang pada materi Sistem Periodik Dan Sistem Perpetual dianggap sulit bagi siswa
4. *Smartphone Android* belum digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan Aplikasi "*Easy Accounting*" Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Media pembelajaran yang dibuat untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang kompetensi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya. Penelitian ini hanya difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* tidak membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tahapan dalam pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana tingkat kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimana penilaian siswa dalam penggunaan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?

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

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui tahapan dalam pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
2. Mengetahui tingkat kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi

3. Mengetahui tingkat penilaian siswa mengenai penggunaan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

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

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian :

1. Media yang dihasilkan

Media pembelajaran akuntansi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* memuat materi Akuntansi Perusahaan Dagang kompetensi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya. Media pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan selain buku cetak yang disediakan sekolah. Selain itu penyajian yang dikemas lebih menarik, praktis, mudah dipahami dan disukai siswa untuk pembelajaran mandiri bagi siswa.

2. Materi yang disajikan

Materi yang disajikan pada media ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang digunakan oleh SMK Negeri 1 Klaten di kelas XI Akuntansi 2.

3. Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berbasis mobile learning dengan berbasis *Android* yang dapat dimainkan pada *smartphone*. Media pembelajaran “*Easy Accounting*” memuat materi dan soal-soal.

## **G. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan dalam memperluas pengetahuan bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

### 2. Secara praktis

#### a) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah untuk mengetahui penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*. Selain itu juga dapat memberikan pengalaman dan wawasan mengenai masalah masalah yang ada di sekolah. Peneliti berlatih untuk menentukan solusi atas masalah masalah yang terjadi di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga berfungsi sebagai syarat untuk menyelesaikan studi bekal sebagai calon pendidik.

#### b) Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dan lebih membuka wawasan guru akan keberagaman media pembelajaran yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dengan menerapkan dalam proses pembelajaran.

#### c) Bagi siswa

Siswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran yang belum pernah ditetapkan

sebelumnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban atas permasalahan yang dihadapi dengan hasil belajar yang tinggi atas pengembangan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi pada Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya untuk siswa kelas XI Akuntansi

#### **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa memiliki *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.
2. Media pembelajaran akuntansi merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas dengan waktu yang tak terbatas
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media pembelajaran akuntansi yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

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

##### **a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Sugihartono, dkk (2012: 74) mengartikan belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi dalam jangka panjang, permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Zainal Arifin (2009: 10) mengatakan “belajar adalah suatu perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya”

Menurut Daryanto (2013: 51), pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar. Sugihartono, dkk (2012: 81) menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Pengertian di atas dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya

membentuk lingkungan dengan menyampaikan ilmu pengetahuan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif serta efisien.

## **b. Pengertian Akuntansi**

Pengertian Akuntansi menurut *Committee on Terminology of American Institute of Certified Public Accountant* dalam Taswan (2012: 5) adalah “seni mencatat, menggolongkan, dan mengikhtisarkan transaksi dan peristiwa yang paling tidak sebagian bersifat keuangan dengan suatu cara yang bermakna dan dalam satuan uang, serta menginterpretasikan hasil-hasilnya”. Reverensi lain ditemukan bahwa Suwardjono (2012: 10), mendefinisikan Akuntansi adalah:

Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perikayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan.

Melihat berbagai definisi akuntansi tersebut, secara umum akuntansi bisa diartikan sebagai seni, ilmu, sistem informasi yang di dalamnya menyangkut pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidaknya-tidaknya bersifat keuangan.

Berdasarkan pengertian akuntansi dan pembelajaran maka dapat disimpulkan pembelajaran akuntansi merupakan satu upaya pendidik dalam menyampaikan, mengorganisasi ilmu yang di

dalamnya menyangkut pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidak-tidaknya bersifat keuangan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

**c. Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang**

Akuntansi Perusahaan Dagang merupakan salah satu mata pelajaran peminatan dalam jenjang SMK akuntansi. Mata pelajaran akuntansi ini diperoleh di kelas sebelas termasuk ke dalam C3 yaitu paket keahlian. Berdasarkan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Klaten materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi adalah sebagai berikut:

- 1) Pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa
- 2) Siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya
- 3) Pemrosesan entri jurnal ke dalam buku harian perusahaan jasa
- 4) Pemrosesan buku besar perusahaan jasa
- 5) Pemrosesan neraca saldo perusahaan jasa
- 6) Jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa
- 7) Pemrosesan neraca lajur perusahaan jasa

- 8) Pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa
- 9) Pemrosesan penutupan buku dan jurnal pembalik perusahaan jasa
- 10) Pemrosesan neraca saldo setelah penutupan perusahaan jasa
- 11) Pengertian dan ruang lingkup operasi serta karakteristik perusahaan dagang
- 12) Penggunaan daftar akun (buku besar), buku harian dan buku pembantu untuk mencatat berbagai transaksi keuangan perusahaan dagang
- 13) Ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan penyerahan hak milik barang dan insentif pelunasan untuk perusahaan dagang
- 14) Ketentuan bisnis yang berlaku terkait dengan potongan penjualan dan retur & keringan harga
- 15) Sistem periodik dan sistem perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang.

Berdasarkan materi silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Klaten, maka materi yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah Penilaian Persediaan dengan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang. Silabus Akuntansi

Perusahaan Dagang menunjukkan KI dan KD materi Sistem Periodik Dan Sistem Perpetual adalah sebagai berikut:

Tabel 1. KI KD Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang SMK N 1 Klaten dalam Materi Aplikasi

KI	KD
<p>KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> <p>KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p> <p>KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p> <p>KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung</p>	<p>3.13. Menjelaskan sistem periodik dan sistem perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang.</p> <p>4.13. Mengidentifikasi perbedaan sistem periodik dan sistem perpetual didasarkan pada transaksi-transaksi khusus perusahaan dagang.</p>

Sumber: silabus mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dan dagang SMK kelas XI

Pembelajaran yang terdapat dalam Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya mencakup pengertian dari sistem periodik perpetual, pencatatan transaksi perusahaan dagang menggunakan sistem periodik maupun perpetual serta perbedaan dari kedua sistem tersebut. Materi yang ditampilkan dalam aplikasi terdapat dalam lampiran 6.

## **2. Media Pembelajaran**

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

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Flemming (1987: 234) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa media sering juga disebut dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar.

Briggs dalam Dina Indriana (2011: 14) mengemukakan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya membentuk lingkungan dengan menyampaikan ilmu pengetahuan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melkakukan kegiatan belajar secara efektif serta efisien. Sukiman (2012: 29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Yudi Munadi (2013: 7) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik hingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011:16-17) fungsi media pembelajaran antara lain:

##### 1) Fungsi atensi

Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan.

##### 2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

### 3) Fungsi kognitif

Media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4) Fungsi kompensatoris

Media memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai pengarah perhatian peserta didik serta menambah kenyamanan dalam belajar. Selain itu media pembelajaran berfungsi memperlancar pesan yang disampaikan serta membantu siswa dalam mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

## c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky (2013: 9) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran yang terjadi di kelas,
- 2) Meningkatkan efisiensi pada proses pembelajaran,
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar yang ada,
- 4) membantu meningkatkan konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2013: 9-10) adalah:

- 1) Pengajaran menarik perhatian pembelajar agar dapat tumbuh motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas agar dapat dipahami dan tujuan pembelajaran akan dikuasai oleh pembelajar.
- 3) Metode pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak hanya komunikasi verbal melalui kalimat lisan
- 4) Pembelajar akan melakukan kegiatan belajar lebih banyak karna tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 26-27) bahwa terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 2) Media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- 3) Media pembelajaran mengatasi keterbatasan.
- 4) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman terhadap siswa.

Tujuan dari media pembelajaran sesuai dengan paparan di atas adalah mempermudah proses pembelajaran dengan tetap sesuai dengan relevansi materi sehingga konsentrasi siswa lebih terfokus.

Manfaat dari media pembelajaran adalah dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa sehingga penyampaian pesan dapat dilakukan dengan lebih efektif.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada saat ini sangat beragam jenisnya. Wina Sanjaya (2013: 172) mengklasifikasikan media pembelajaran dari berbagai sudut, antara lain sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:
  - a) Media aditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja karena hanya memiliki unsur suara (audio), seperti rekaman suara dan radio.
  - b) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja karena hanya memiliki unsur visual (tampilan), contoh dari media ini adalah foto, lukisan, gambar, dan film *slide*;
  - c) media audiovisual yaitu media yang dapat dilihat serta didengar, karena selain memiliki unsur gambar juga memiliki unsur suara sehingga media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Media yang termasuk jenis ini seperti film, rekaman video, dan *slide* suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- a) media yang daya liputnya luas dan serentak seperti televisi dan radio;
  - b) media yang daya liputnya terbatas oleh ruang dan waktu seperti video, film, dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi
- a) media yang diproyeksikan seperti film, dan *slide*. Jenis media ini membutuhkan alat seperti proyektor dan LCD
  - b) media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, radio, dan sebagainya.

Hujair (2009: 38) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual.
- 2) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu
  - a) Media proyeksi (overhead proyektor, slide, film, dan LCD)
  - b) Media non-proyeksi (papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain-lain)
  - c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.

- 3) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu slide, film strif, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collections*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencarian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku mengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan perbuatan angan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik, dan lain-lain. Media pembelajaran benatu ini sangat tergantung pada inisiatif dan kreasi pengajar dan “ jenis media seperti ini, hanya dapat dilihat, dan ditirukan oleh pembelajar.”

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan media pembelajaran Aplikasi ”*Easy Accounting*” merupakan satu aplikasi audio-visual menggunakan teknik berbasis *Android* yang digunakan sebagai sarana belajar akuntansi menggunakan *smartphone*. Aplikasi ini menyampaikan materi yang dikemas lebih menarik. Terdapat soal latihan berupa tantangan transaksi yang dikerjakan dengan cara menjodohkan jawaban yang tepat.

Media pembelajaran Aplikasi ”*Easy Accounting*” berbasis *android* bertujuan untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik perhatian siswa dengan menggunakan kemajuan teknologi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah variasi sarana belajar siswa yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

**e. Kriteria Media Pembelajaran**

Menurut Rayandra Asyhar (2012:81) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media media adalah sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau format sajian, suara, tulisan, ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara, dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk

jenis media untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, perorangan.

- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana
- 7) Berkualitas baik. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. Misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin

disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain berupa latar belakang.

- 8) Sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam satu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

Walker & Hess dalam Azhar Arsyad (2011: 175-176) memberikan kriteria dalam *mereviu* perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kualitas

- 1) Kualitas isi dan tujuan
  - a) ketepatan,
  - b) kepentingan,
  - c) kelengkapan,
  - d) keseimbangan,
  - e) minat/ perhatian,
  - f) keadilan,
  - g) kesesuaian dengan situasi siswa
- 2) Kualitas instruksional
  - a) memberikan kesempatan belajar,
  - b) memberikan bantuan untuk belajar,
  - c) kualitas memotivasi,
  - d) fleksibilitas instruksionalnya,
  - e) hubungan dengan program pengajaran lainnya,
  - f) kualitas tes dan penilaiannya,

- g) dapat memberikan dampak bagi siswa
- h) dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarannya.

3) Kualitas teknis

- a) keterbacaan,
- b) mudah digunakan
- c) kualitas tampilan/ tayangan,
- d) kualitas penanganan jawaban,
- e) kualitas pengelolaan programnya,
- f) kualitas pendokumentasiannya

Berdasarkan kriteria media pembelajaran menurut Rayandra Asyhar (2012) dan kriteria dalam *mereviu* perangkat lunak media pembelajaran dari Walker & Hess dalam Azhar Arsyad(2011), maka penilaian media pembelajaran "*Easy Accounting*" didasarkan pada hal-hal berikut:

1) Aspek materi

- a) Kesesuaian isi
- b) Ketepatan isi
- c) Kejelasan isi
- d) Kelengkapan isi
- e) Keseimbangan
- f) Kemenarikan aplikasi

2) Aspek media

- a) Kualitas pengelolaan program

- b) Kemudahan penggunaan
- c) Keterpaduan tampilan
- d) Kerapian dalam menyajikan

### 3. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android*

#### a. *Android*

Arif Akbarul Huda (2013: 1-5) berpendapat mengenai *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet. Aplikasi *Android* merupakan program yang dapat dijalankan dalam sistem operasi *Android*. Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam *Play Store* bersifat gratis dan ada juga yang berbayar. *Android* memiliki nama sistem operasi yang dirilis menggunakan makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan, berikut versi *Android* yang dikutip dari Satyaputra dan Aritonang (2014:7)

Tabel 2. Versi *Android*

Versi	Nama	Rilis	Catatan
1.0	<i>Android 1.0</i>	23 September 2008	<i>Android</i> pertama, hanya untuk <i>smartphone</i>
1.1	<i>Android 1.1</i>	9 Februari 2008	
1.5	<i>Cupcake</i>	30 April 2009	Mulai memakai kode nama
1.6	<i>Donut</i>	15 September 2009	

Versi	Nama	Rilis	Catatan
2.0 – 2.1	<i>Éclair</i>	6 Oktober 2009 (2.0) 12 Januari 2010 (2.1)	
2.2	<i>Froyo</i>	20 Mei 2010	
2.3	<i>Gingerbread</i>	6 Desember 2010	Digunakan pada <i>smartphone</i> jenis lama
3.0-3.2	<i>Honeycomb</i>	22 Februari 2011 (3.0) 10 Mei 2011 (3.1) 15 Juli 2011	Hanya untuk tablet
4.0	<i>Ice Cream Sandwich</i>	19 Oktober 2011 (4.0) 16 Desember 2011 (4.04)	
4.1-4.3	<i>Jelly Bean</i>	9 Juli 2012 (4.1) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)	Update untuk memperbaiki dan menambah fitur pada ICS
4.4	<i>Kit Kat</i>	3 September 2013	
5.0	<i>Lolipop</i>	15 Oktober 2014	
6.0	<i>Marshmallow</i>	30 September 2015	

Sumber: Satyaputra dan Aritonang dengan *update* dari [www.Android.com](http://www.Android.com).

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:

- 1) *Activities*. *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan aplikasi.

Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *Android* dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.

- 2) *Services*. *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan pengumuman secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain

Kelebihan sistem operasi *Android* yang dapat memberikan kemudahan bagi kita adalah sebagai berikut:

- a. Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
- b. *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
- c. *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayarlisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.Android.com>.
- d. Sistem Operasi Rakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada *gadget* dari Apple, maka *Android* punya banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

Kelemahan sistem operasi *Android* yang sering dijumpai adalah sebagai berikut:

- 1) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
- 2) Banyaknya iklan yang terpampang di atas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
- 3) Tidak hemat daya baterai

#### **b. Penelitian dan Pengembangan Model *ADDIE***

Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry. Tahap pengembangan ini dapat digunakan dalam berbagai macam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Endang Mulyatiningsih (2011:184) menguraikan tahapan pengembangan model *ADDIE* sebagai berikut:

##### *1) Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dengan 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. Masalah

dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (a) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah yang dihadapi, (b) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan, (c) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

## 2) *Design*

Perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan kegiatan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan

belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

### 3) *Development*

*Development* dalam model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. 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. Sebagai contoh apabila tahap desain telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media, dan materi pelajaran.

### 4) *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 sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan

evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

#### 5) *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

Tabel 3. Rangkuman Aktivitas Model *ADDIE*

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Aktivitas</b>
<i>1) Analysis</i>	a. Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. b. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
<i>2) Design</i>	a. Merancang konsep produk baru di atas kertas. b. Merancang perangkat pengembangan produk baru.

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Aktivitas</b>
3) <i>Development</i>	a. Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan. b. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/ bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model. c. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
4) <i>Implementation</i>	a. Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. b. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
5) <i>Evaluation</i>	a. Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. b. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. c. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. d. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Sumber: Endang Mulyaningsih (2011: 185-186)

### c. Materi dalam Penilaian Persediaan Akuntansi Perusahaan

#### **Dagang**

Materi Penilaian Persediaan mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang, KD 3.14 Menjelaskan sistem periodik dan sistem perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya didasarkan pada transaksi-transaksi perusahaan dagang. dan KD 4.14 Mengidentifikasi perbedaan sistem

periodik dan sistem perpetual didasarkan pada transaksi-transaksi khusus perusahaan dagang. Materi dari KD 3.13 dan 4.13 yaitu:

1) Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan

a) Metode Periodik

Metode periodik sering disebut juga metode fisik merupakan pencatatan persediaan di mana Harga Pokok Barang yang dijual tidak dapat langsung diketahui setiap saat. Perusahaan tidak mencatat pada akun persediaan dagang, namun menggunakan akun pembelian dan penjualan. Saldo persediaan barang dagang baru diketahui setelah dilakukan perhitungan secara fisik terhadap barang yang ada di gudang pada akhir periode (disebut juga *stok of name*)

b) Metode Perpetual

Metode perpetual merupakan pencatatan di mana Harga Pokok Barang terjual dapat langsung diketahui setiap saat tanpa harus ada penghitungan secara fisik. Dengan metode ini pembelian dan penjualan akan dicatat pada akun Persediaan Barang Dagang.

## 2) Perbedaan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual

Tabel 4. Perbedaan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual

TRANS AKSI	PERIODIK			PERPETUAL		
		D	K		D	K
Pemb Tunai	Pembelian	xx	-	Persediaan BD	xx	-
	Kas	-	xx	Kas	-	xx
Pemb Kredit	Pembelian Kredit	xx	-	Persediaan BD	xx	-
	Utang Dagang	-	xx	Utang Dagang	-	xx
Diskon Pembelian	Utang Dagang	xx	-	Persediaan BD	xx	-
	Potongan Pemb	-	xx	Utang Dagang	-	xx
	Kas	-	xx	Utang Dagang	xx	-
				as	-	xx
			Potongan pemb	-	xx	
Retur Pemb Tunai	Kas	xx	-	Kas	xx	-
	Retur Pembelian	-	xx	Persediaan BD	-	xx
Retur Pemb Kredit	Utang Dagang	xx	-	Utang Dagang	xx	-
	Retur Pembelian	-	xx	Persediaan BD	-	xx
Penjualan tunai	Kas	xx	-	Kas	xx	-
	Penjualan	-	xx	Persediaan BD	-	xx
				HPP	xx	-
				Persediaan BD	-	xx
Penjualan Kredit	Piutang Dagang	xx	-	Piutang Dagang	xx	-
	Penjualan	-	xx	Persediaan BD	-	xx
				HPP	xx	-
				Persediaan BD	-	xx
Diskon Penjualan	Kas	xx	-	Kas	xx	-
	Diskon Penjualan	xx	-	Diskon Penjualan	xx	-
	Piutang Dagang	-	xx	Piutang Dagang	-	xx
Retur Penjualan Tunai	Retur Penjualan	xx	-	Retur Penjualan	xx	-
	Kas	-	xx	Kas	-	xx
				Persediaan BD	xx	-
				HPP	-	xx
Retur Penjualan Kredit	Retur Penjualan	xx	-	Retur & Potongan	xx	-
	Piutang Dagang	-	xx	Piutang Dagang	-	xx
				Persediaan BD	xx	-
				HPP	-	xx
Biaya Transportasi FOB Shippin	Pembelian	xx	-	Persediaan BD	xx	-
	Biaya Transportasi	xx	-	Utang Dagang	-	xx
	Utang Dagang	-	xx	Persediaan BD	xx	-
				Kas	-	xx
Biaya Transportasi FOB Destination	Piutang Dagang	xx	-	Piutang Dagang	xx	-
	Penjualan	-	xx	Persediaan BD	-	xx
	Biaya Transportasi	xx	-	HPP	xx	-
	Kas	-	xx	Persediaan BD	-	xx
				Biaya Transportasi	xx	-
			Kas	-	xx	

Berdasarkan uraian tentang *Android*, penelitian dan pengembangan Model *ADDIE*, dan materi Penilaian Persediaan Akuntansi Perusahaan Dagang di muka maka, Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* merupakan suatu program yang dapat dijalankan dalam sistem operasi *Android* dengan nama *Easy Accounting* yang berisi Materi Penilaian Persediaan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual Akuntansi Perusahaan Dagang beserta soal latihan sebagai media pembelajaran untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten yang disajikan dengan lebih mudah dan memudahkan dengan tahap pengembangan dilakukan menggunakan model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry. Kata *Easy* berasal dari bahasa Inggris yang berarti Mudah, sedangkan *Accounting* berarti akuntansi sehingga media pembelajaran ini merupakan sarana memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi akuntansi. Materi pelajaran Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* adalah Penilaian Persediaan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam pencatatan persediaan barang dagangan dan menjelaskan perbedaan antara keduanya. Soal latihan berupa menjodohkan akun-akun yang terkait dengan transaksi yang diberikan.

Prosedur pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* menggunakan lima tahap pengembangan yaitu

**a. *Analysis (analisis)***

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan peserta didik, mengenai masalah mendasar yang dihadapi dan analisis materi

pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam memecahkan masalah yang dihadapi..

**b. *Design (desain)***

Tahap desain meliputi Menyusun materi, soal, dan jawaban, yang kebutuhan, pemilihan media dan format Membuat *Storyboard*, Menyusun kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan adalah *Eclipse*. Menurut Abdul Khodir (2013:5) *eclipse* adalah perangkat pengembangan aplikasi yang tergolong sebagai IDE (Integrated Development Environment), karena menyediakan berbagai fasilitas untuk pembuatan aplikasi. *Eclipse* merupakan yang terpopuler dikalangan para pengembang *Android*, karena *Eclipse* memiliki *Android plug-in* lengkap yang tersedia untuk mengembangkan aplikasi *Android*. Selain itu, *Eclipse* mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan *Android* guna membuat *project Android* dimana *source software* langsung dari situs resminya Google.

**c. *Development or Production (pengembangan)***

Tahap ini diawali dengan pembuatan media melalui dengan pembuatan antarmuka, pengkodean, serta pengujian. Setelah aplikasi selesai dilakukan Validasi I, tahap ini validasi dilakukan oleh dosen sebagai ahli materi satu orang, sebagai ahli media satu orang. Revisi Media I dilakukan berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi II

dilakukan oleh praktisi pembelajar akuntansi sebagai ahli media sekaligus ahli materi serta sepuluh orang siswa. Revisi Media II dilakukan sesuai dengan penilaian praktisi pembelajaran dan hasil uji pengembangan.

**d. *Implementation or Delivery (implementasi)***

Pada tahap ini, melakukan ujicoba dan sosialisasi tentang bagaimana aplikasi ini bisa digunakan.

**e. *Evaluation (evaluasi)***

Tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan produk. Berdasarkan hasil angket yang disebarakan, dapat ditentukan tingkat pencapaian tujuan pengembangan aplikasi serta penilaian dari siswa.

**B. Penelitian yang Relevan**

1. Azhar Nasih Ulwan (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Aplikasi *Ada Apa dengan Kimia* Berbasis *Android* sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi Termokimia Kelas XI SMA/ MA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan aplikasi *Ada Apa dengan Kimia* menurut 1) rivewer guru dinilai sebesar 87,02% yang termasuk kategori Sangat Baik, 2) penilaian uji terbatas peserta didik memiliki persentase keidealan sebesar 87,76% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Dengan demikian aplikasi *Ada Apa dengan Kimia* termasuk dalam kategori Sangat Baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar materi termokimia kelas XI SMA/MA. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model

pengembangan *ADDIE* dengan hasil aplikasi *Android*. Perbedaan terletak pada materi yang disajikan serta subjek penelitiannya.

2. Rohani Julia Purbasari (2013) dengan judul Pengembangan Aplikasi *Android* Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran matematika diperoleh hasil menurut 1) ahli media 96,43%, 2) ahli materi 89,28%, 3) praktisi lapangan 81,52%, 4) sasaran pengguna 83,49%. Oleh karena itu aplikasi yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan aplikasi *Android* dengan model pengembangan *ADDIE*. Perbedaannya pada materi yang disampaikan serta subjek penelitian.
3. Dini Devi Aryani (2015) dalam penelitiannya Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 9* Pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi *mindjet mindmanager 9* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,73 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) ahli media diperoleh rata-rata skor 4,10 yang termasuk dalam kategori Layak, dan 3) praktisi pembelajaran akuntansi

diperoleh rata-rata skor 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan rata-rata menunjukkan Respons Positif dengan mendapatkan persentase  $\geq 65\%$  setiap indikatornya. Oleh karena itu, media pembelajaran akuntansi dengan aplikasi *mindjet mindmanager* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*. Perbedaannya terletak pada aplikasi pengembangan yang digunakan yaitu *mindjet mindmanager 9*, sedangkan dalam penelitian ini adalah berbasis *Android*. Perbedaan juga terletak pada subjek penelitiannya.

### C. Kerangka Berfikir

Teknologi informasi semakin berkembang membuat informasi mudah diakses, interaksi yang tanpa ada batasan ruang dan waktu. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan membuat kualitas pendidikan lebih baik lagi. Peningkatan kualitas dengan penerapan kemajuan teknologi dapat digunakan pada pengembangan media pembelajaran, pemenuhan sarana pendidikan guna meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Salah satu teknologi yang setiap saat digunakan dimanapun adalah *smartphone Android*. Pemanfaatan aplikasi *smartphone Android* dalam media pembelajaran masih jarang ditemui, tidak sebanding dengan pengguna yang hampir setiap siswa memilikinya. Kebanyakan aplikasi *Android* hanya digunakan sebagai *games*

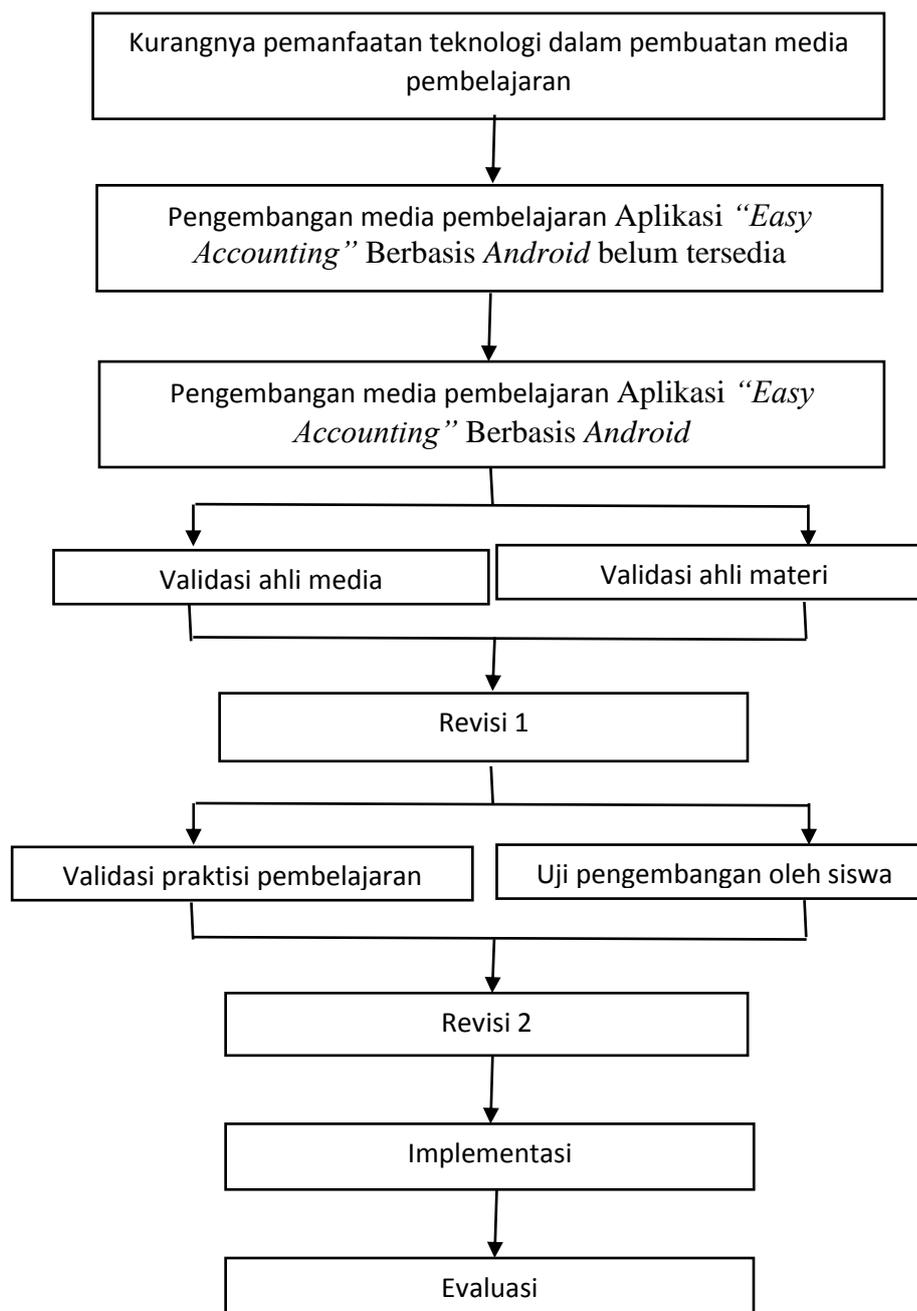
yang bersifat hiburan ataupun sebagai sosial media sebagai sarana berinteraksi dengan orang lain. Pengembangan *smartphone* sebagai media pembelajaran akuntansi belum dilakukan secara optimal..

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, sehingga tidak banyak siswa yang tertarik mempelajarinya. Penyampaian materi yang disampaikan oleh guru kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran cetak berupa modul cetak, buku paket serta lembar kerja siswa. Guru lebih sering menerangkan menggunakan papantulis karena apabila akuntansi memanfaatkan teknologi dirasa akan menjadi ribet dalam penyampaian, sedangkan murid menjadi bosan dalam belajar apabila pembelajaran kurang variatif.

Penyampaian materi pelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dapat menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan barang yang paling sering berinteraksi dengan siswa merupakan salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang akan efektif. Berdasarkan masalah di atas, pengembangan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi dirasa dapat menjadi alternatif belajar bagi siswa. Aplikasi "*Easy Accounting*" merupakan media pembelajaran berbasis *Android* yang memberikan inovasi baru dalam penyampaian materi pembelajaran. Aplikasi berisi materi dengan soal latihan dengan materi pokok Penilaian Persediaan Sistem Periodik Perpetual. Aplikasi "*Easy Accounting*" berbasis *Android* dikembangkan dengan tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain) *Development or Production* (pengembangan), *Implementation or Delivery* (implementasi), and *Evaluation*

(evaluasi). Aplikasi "*Easy Accounting*" sebagai media pembelajaran diharapkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang.

#### D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

## E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawaban melalui penelitian adalah:

1. Bagaimana cara dan tahapan pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran mengenai kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?
5. Bagaimana pendapat siswa dalam penggunaan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013:164) *Research and development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sugiyono (2011:297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*. Prosedur dan tahapan pengembangan penelitian ini menggunakan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu dengan tahapan *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*.

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

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Klaten yang terletak di Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Juni 2016

### **C. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Menurut Endang Mulyaningsih(2012:199) model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai

bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Adapun dalam model penelitian ini menggunakan lima tahap pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain) *Development or Production* (pengembangan), *Implementation or Delivery* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

1. ***Analysis* (analisis)**

- a. Analisis kebutuhan peserta didik, dalam tahap ini peneliti menetapkan masalah mendasar yang dihadapi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Analisis yang dilakukan meliputi karakteristik dari siswa, kemampuan, serta fasilitas yang dapat dimanfaatkan dalam pemecahan masalah yang ditemui.
- b. Analisis materi pelajaran meliputi analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) apa saja yang dapat dimuat dalam media sesuai dengan kebutuhan dalam memecahkan masalah yang dihadapi di tempat penelitian

2. ***Design* (desain)**

- a. Menyusun materi, soal, dan jawaban, merupakan langkah awal dalam proses desain. Materi dan soal yang dibuat harus sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan siswa dalam memecahkan masalah.
- b. Pemilihan media dan format, sesuai hasil analisis kemudian ditentukan jenis media apa yang dipakai, serta format media yang paling tepat bagi objek penelitian.

- c. Membuat *Storyboard* meliputi rancangan antarmuka yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran sehingga dapat memudahkan dalam melakukan pengembangan.
- d. Menyusun kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media. instrumen penelitian berupa angket *check list* untuk ahli media, ahli materi, praktisi penganan, serta lembar saran dari siswa.

### 3. *Development or Production (pengembangan)*

- a. Pembuatan media. Seluruh persiapan pada tahap sebelumnya di rangkai menjadi satu. Diawali dengan pembuatan antarmuka, pengkodean, serta pengujian
- b. Validasi I, tahap ini validasi dilakukan oleh dosen sebagai ahli materi satu orang, sebagai ahli media satu orang. Data yang diperoleh berupa saran, komentar dan masukan untuk melakukan revisi
- c. Revisi Media I. Tahap ini media direvisi berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi
- d. Validasi II. Pada tahap validasi dua dilakukan oleh praktisi pembelajar akuntansi sebagai ahli media sekaligus ahli materi. Tahap ini juga dilakukan uji pengembangan kepada sepuluh orang siswa.
- e. Revisi Media II. Revisi sesuai dengan saran praktisi pembelajar dilakukan jika diperlukan. Revisi dilakukan sesuai dengan penilaian praktisi pembelajaran dan hasil uji pengembangan. Media hasil revisi dapat digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.

#### **4. *Implementation or Delivery (implementasi)***

Pada tahap ini, melakukan sosialisasi tentang bagaimana aplikasi ini bisa diunduh, serta aturan main yang harus ditaati. Peneliti juga memberikan aplikasi secara langsung kepada siswa kemudian dimainkan secara bersama.

#### **5. *Evaluation(evaluasi).***

Tahap terakhir dalam pengembangan aplikasi ini adalah evaluasi aplikasi. Tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan produk. Berdasarkan hasil angket yang disebar, dapat ditentukan tingkat pencapaian tujuan pengembangan aplikasi serta penilaian dari siswa.

### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 38 siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. Objek penelitian adalah kelayakan media pembelajaran.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Jenis Data**

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

- a.** Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.
- b.** Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran berupa game edukasi

digital dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan kuisisioner. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012:28) kuisisioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data guna mengukur kelayakan media pembelajaran yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen kelayakan yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan skala Likert. Eko Putro (2014:104) mengungkapkan skala likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam satu kontinuum sikap terhadap objek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Penggunaan skala likert memiliki 3 alternatif model, yaitu model tiga pilihan (skala tiga), empat pilihan (skala empat), lima pilihan (skala lima). Tanggapan responden pada penelitian ini dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban

- a. Sangat Tidak Setuju
- b. Tidak Setuju
- c. Kurang Setuju

d. Setuju

e. Sangat Setuju

skoring pilihan jawaban skala Likert bergantung pada sifat pernyataan. Untuk pernyataan yang bersifat positif skor jawaban adalah: SS (sangat setuju) = 5; S (setuju) = 4; KS(kurang setuju) = 3; TS (tidak setuju) = 2; STS (sangat tidak setuju) = 1. Untuk pernyataan bersifat negatif adalah sebaliknya, yaitu: SS=1; S=2; KS=3; TS=4; STS=5

Angket penilaian yang diberikan dalam penelitian ini terdapat empat jenis, yaitu:

1) Lembar validasi untuk ahli materi

Lembar validasi untuk ahli materi digunakan sebagai penilaian terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran "*Easy Accounting*". Kisi-kisi angket validasi untuk ahli materi adalah sebagai berikut

Tabel 5. Kisi-kisi validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Kesesuaian isi	2
2	Ketepatan isi	4
3	Kejelasan isi	4
4	Kelengkapan isi	2
5	Keseimbangan	1
6	Kemenarikan aplikasi	2

Sumber: Penilaian Media Pembelajaran "*Easy Accounting*" Berbasis *Android*

2) Lembar validasi untuk ahli media

Lembar validasi untuk ahli media digunakan sebagai penilaian terhadap media yang terdapat dalam media pembelajaran "*Easy*

*Accounting*". Kisi-kisi angket validasi untuk ahli media adalah sebagai berikut

Tabel 6. Kisi-kisi validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Kualitas pengelolaan program	3
2	Kemudahan penggunaan	4
3	Keterpaduan tampilan	4
4	Kerapian dalam penyajian	3

Sumber: Penilaian Media Pembelajaran "*Easy Accounting*" Berbasis *Android*

3) Lembar validasi untuk praktisi pengajar akuntansi

Lembar validasi untuk praktisi pengajar akuntansi digunakan sebagai penilaian terhadap materi dan media yang terdapat dalam media pembelajaran "*Easy Accounting*". Kisi-kisi angket validasi untuk praktisi pengajar akuntansi adalah sebagai berikut

Tabel 7. Kisi-kisi validasi praktisi pembelajar

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
<b>Aspek Media</b>		
1	Kualitas pengelolaan program	2
2	Kemudahan penggunaan	3
3	Keterpaduan tampilan	3
4	Kerapian dalam penyajian	3
<b>Aspek Materi</b>		
1	Kesesuaian isi	2
2	Ketepatan isi	4
3	Kejelasan isi	4
4	Kelengkapan isi	2
5	Keseimbangan	1
6	Kemenarikkan aplikasi	2

Sumber: Penilaian Media Pembelajaran "*Easy Accounting*" Berbasis *Android*

## 4) Lembar pendapat untuk siswa

Lembar pendapat siswa digunakan sebagai penilaian terhadap materi dan media yang terdapat dalam media pembelajaran “*Easy Accounting*”. Kisi-kisi Lembar pendapat untuk siswa sebagai berikut

Tabel 8. Kisi-kisi peniliasian siswa

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Aspek media	9
2	Aspek materi	11

Sumber : Penilaian Media Pembelajaran “*Easy Accounting*”  
Berbasis *Android*

## F. Teknik Analisis Data

Penilaian dan pendapat atas produk diperoleh dari data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dalam hal berikut:

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif produk merupakan data deskriptif berupa proses pengembangan media dimulai dari alur pembuatan media sampai hasil akhir media beserta penilaiannya. Data ini diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa kritik, saran dan masukan yang digunakan sebagai acuan dalam revisi produk.

### 2. Data Kuantitatif

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Lembar penilaian disusun dengan interval 1 sampai 5. Langkah-langkah analisis data lembar penilaian adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung skor rata-rata penilaian produk, menggunakan rumus:

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

$\sum x$ : jumlah skor

$n$  : jumlah subjek ujicoba

$\bar{x}$  : skor rata rata

- b. Mengkonversikan menjadi data kualitatif jumlah rata-rata yang telah diperoleh pada masing-masing aspek. Pedoman konversi ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Rumus Konversi penilaian Skala Lima menurut Sukardjo (2005:53)

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} \geq Xi + 1,8 SB_i$	A	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 SB_i < \bar{X} \leq Xi + 1,8 SB_i$	B	Layak
3	$Xi - 0,6 SB_i < \bar{X} \leq Xi + 0,6 SB_i$	C	Cukup Layak
2	$Xi - 1,8 SB_i < \bar{X} \leq Xi - 0,6 SB_i$	D	Kurang Layak
1	$\bar{X} \leq Xi - 1,50 SB_i$	E	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2005:53)

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor aktual

$Xi$  = rerata skor ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

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

Rumus konversi skor hasil penilaian tersebut menghasilkan pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif digunakan dalam menyimpulkan kualitas. Pedoman konversi yang dihasilkan apabila  $Xi$  dan  $SB_i$  disubstitusikan dengan rumus dalam tabel 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Pedoman Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif.

<b>No</b>	<b>Rumus</b>	<b>Kategori</b>	<b>Klasifikasi</b>
1	$X > 4,2$	4,21 - 5,00	Sangat Layak
2	$3,4 < X \leq 4,2$	3,41 - 4,20	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	2,61 - 3,40	Cukup
4	$1,8 < X \leq 2,6$	1,81 - 2,6	Kurang Layak
5	$X \leq 1,8$	1 - 1,80	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2005:55)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian

#### 1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi dilaksanakan selama 5 bulan terhitung dari bulan Februari 2016 hingga Juni 2016. Prosedur pengembangan dilakukan dalam beberapa langkah, yaitu:

Tabel 11. Waktu pelaksanaan penelitian

<b>Tahap</b>	<b>Pelaksanaan</b>
<i>Analysis</i> (analisis) a. Analisis kebutuhan peserta didik b. Analisis materi pelajaran	Februari 2016
<i>Design</i> (desain) a. Menyusun materi, soal, dan jawaban b. Pemilihan media dan format c. Membuat <i>storyboard</i>	Maret 2016
<i>Development or Production</i> (pengembangan) a. Pembuatan media b. Validasi I c. Revisi Media I d. Validasi II e. Revisi Media II	April-Mei 2016
<i>Implementation or Delivery</i> (implementasi)	Juni 2016
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	Juni 2016

Sumber: data primer yang diolah

#### 2. Data Hasil Penelitian

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

- 1) Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran

Akuntansi Perusahaan Dagang. Analisis ini dilakukan dalam beberapa tahap pembelajaran.

Berdasarkan observasi bulan Februari di kelas XI Akuntansi 2 dalam pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Guru menggunakan buku dan papan ulis yang membuat 14 siswa bosan dan memilih memainkan *smartphone* secara sembunyi-sembunyi meskipun sekolah sudah melarang penggunaan telepon genggam yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

Observasi pada bulan Februari 2016 dilakukan survei mengenai kepemilikan *smartphone* siswa. Hasilnya dari 38 siswa 30 diantaranya memiliki *smartphone* berbasis *Android*. Siswa memanfaatkan *smartphone* yang dimilikinya hanya untuk hiburan seperti bermain *games*, mengakses sosial media serta mendengarkan musik siswa juga tidak memanfaatkannya untuk pembelajaran. Siswa juga belum mendapatkan media pembelajaran akuntansi berbasis *Android*. Pengembangan media pembelajaran

diputuskan akan dikembangkan media pembelajaran berbasis *Android*.

2) Analisis materi pelajaran

Akuntansi Perusahaan Dagang merupakan mata pelajaran kelompok keterampilan, dimana setiap siswa diwajibkan dapat menguasai mata pelajaran praktek tersebut. Berdasarkan analisis materi pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dengan guru maupun siswa, dihasilkan indikator sebagai berikut:

- a) Memahami pengertian sistem periodik dan sistem perpetual
- b) Mengetahui tujuan dan fungsi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya
- c) Menyebutkan akun-akun yang terkait dengan transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang dengan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya
- d) Menyebutkan perbedaan Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya
- e) Memahami syarat pembayaran transaksi perusahaan dagang

- f) Memahami penyerahan hak kepemilikan barang/ syarat penyerahan *Free on Board shipping poin* dan *Free on Board destinationn poin*.

**b. Tahap *Design* (desain)**

Taahapan ini dimulai pada bulan Maret 2016, dan dilakukan dalam beberapa proses yaitu:

- 1) Menyusun materi, soal, dan jawaban

Pada tahap ini dilakukan pelengkapan materi, soal, dan pembahasan dengan mencari dari berbagai sumber. Materi yang difokuskan adalah materi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya. Materi, soal dan jawaban dilampirkan pada lampiran

- 2) Pemilihan media dan format

Tahap ini menentukan format aplikasi yang akan dibuat dengan materi yang ada. Bentuk aplikasi yang dikembangkan adalah dengan menampilkan materi sesuai dengan kompetensi dasar kemudian diberikan soal latihan. Soal latihan berupa menjodohkan akun-akun yang akan terkait dalam satu transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang baik sistem periodik maupun perpetual.

Pembuatan media pembelajaran ini ditetapkan menggunakan perangkat keras berupa:

- a) RAM 4GB
- b) HARRD DISK 640 GB
- c) Intel(R) Core(TM) i3-2330M 2.20 GHz
- d) VGA AMD

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sistem operasi berupa *Android*, *Games engine html5*, pembuat gambar dan animasi *Corel Draw X7*

### 3) Membuat *storyboard*

*Storyboard* dibuat sebagai panduan selain itu memudahkan dalam pembuatan aplikasi. *Storyboard* berisi gambaran aplikasi yang akan dibuat secara menyeluruh yang akan dibuat. Termasuk letak tanda tanda yang akan ditampilkan dalam aplikasi. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran 7.

### c. Tahap *Development or Production* (pengembangan)

Tahap ini dilakukan dua bulan yaitu selama bulan April-Mei 2016 hasil dari proses yang dilakukan antara lain:

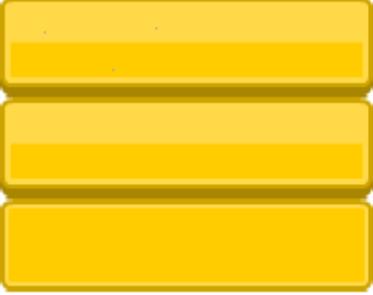
#### 1) Pembuatan media

Pembuatan media dilakukan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Perlengkapan soal dan materi yang di masukan ke dalam media pembelajaran disiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan penyatuan tampilan yang dibuat, tombol-tombol dilakukan pemberian fungsi sesuai dalam *storyboard* dapat dijalankan

menjadi Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* diawali dengan menyiapkan tampilan dalam aplikasi, tombol, logo dan format tulisan. Tahap selanjutnya dilakukan pengkodean agar tampilan berfungsi dan media dapat digunakan. Pengujian dilakukan setelah pengkodean untuk mendeteksi kesalahan dalam pengkodean yang dilakukan. Tahap terakhir adalah melakukan pemindahan file aplikasi ke *smartphone* untuk melakukan proses implementasi

Tabel 12. Gambar yang Digunakan dalam Aplikasi

Gambar	Fungsi
	Gambar yang digunakan sebagai latar belakang tampilan-tampilan aplikasi
	Tombol untuk kembali ke menu utama
	Tombol untuk menutup tampilan yang muncul

Gambar	Fungsi
	Tombol kembali ke tampilan sebelumnya
	Tombol untuk melanjutkan ke tampilan selanjutnya
	Tombol geser ke tampilan, dapat digunakan dengan cara menyentuh tombol biru yang penuh
	Pilihan jawaban yang disediakan, untuk menjawab geser kotak tersebut ke kotak jawaban yang disediakan
	Kotak jawaban, digunakan untuk meletakkan pilihan-pilihan jawaban

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 8)

## 2) Validasi I

Tahap validasi I meliputi validasi dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Ahli materi yang memvalidasi media adalah Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., dosen jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY. Ahli media yang memvalidasi adalah Bapak Sigit Pambudi, M.Eng., dosen jurusan Teknik Informatika FT UNY. Masukan yang

diberikan oleh ahli materi dan ahli media menjadi dasar revisi media.

a) validasi ahli materi

Tabel 13. Penilaian ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
1	Kesesuaian isi	5	Sangat layak
2	Ketepatan isi	4	Layak
3	Kejelasan isi	3,5	Layak
4	Kelengkapan isi	4	Layak
5	Keseimbangan	4	Layak
6	Kemenarikan aplikasi	4	Layak
<b>Rata-rata penilaian</b>		4,08	Layak

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 9)

b) validasi ahli media

Tabel 14. Penilaian ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
1	Kualitas pengelolaan program	3	Cukup
2	Kemudahan penggunaan	4,75	Sangat layak
3	Keterpaduan tampilan	3,5	Layak
4	Kerapian dalam penyajian	4,67	Sangat layak
<b>Rata-rata penilaian</b>		3,98	Layak

Sumber: data primer yang diolah(lampiran 10)

3) Revisi Media I

a) Revisi Ahli Materi

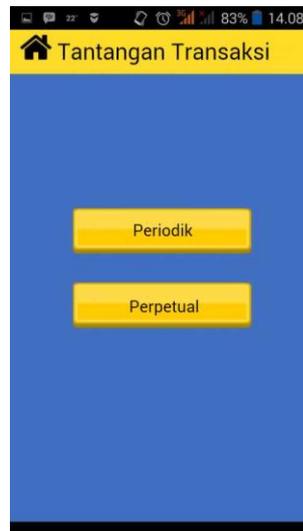
Ditinjau dari aspek materi, terdapat beberapa bagian dalam media pembelajaran “*Easy Accounting*” yang perlu diperbaiki, antara lain:

- (1) Belum ada instruksi soal, Instruksi soal diperjelas bahwa menjodohkan akun yang terkait dalam transaksi
- (2) Pada soal tantangan transaksi diberi penjelasan HPP dari setiap transaksi
- (3) Kesalahan penulisan pada tampilan materi 1 kata 'akutansi' seharusnya 'akuntansi'
- (4) Pada pembahasan tertulis

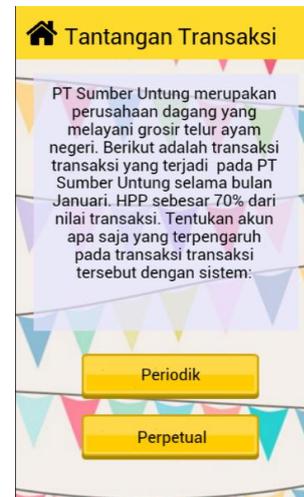
HPP	xxx	
	Penjualan	xxx
Kas	xxx	
	Persediaan Barang Dagang	xxx

sebaiknya diganti

Kas	xxx	
	Penjualan	xxx
HPP	xxx	
	Persediaan Barang Dagang	xxx



Gambar 2. Soal Tantangan Transaksi Sebelum Direvisi



Gambar 3. Soal Tantangan Transaksi Setelah Revisi

b) Revisi ahli media

Ditinjau dari aspek media, terdapat beberapa bagian dalam media pembelajaran “*Easy Accounting*” yang perlu diperbaiki, antara lain:

- (1) Logo pada ikon aplikasi hanya huruf A diganti EA sesuai dengan inisial nama aplikasi
- (2) Nama Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* di halaman awal terlalu besar sehingga huruf E dan G tidak terlihat, sebaiknya dikecilkan.
- (3) tombol next tidak konsisten ada yang kanan dan kiri, tombol next diubah di kanan semua
- (4) diberi tambahan tombol back to menu, pada bagian materi
- (5) cara main dipindah pada sebelum mengerjakan soal

- (6) diberi keterangan fungsi tombol pada aplikasi
- (7) kemunculan kata anda genius pada nilai 10, sebaiknya hanya untuk nilai 100.



Gambar 4.  
Halaman Awal  
Sebelum Revisi



Gambar 5. Halaman  
Awal Setelah Revisi

#### 4) Validasi II

Tahap validasi II meliputi validasi dari satu orang praktisi pengajar dan sepuluh orang siswa untuk penilaian uji pengembangan. Praktisi pengajar yang memvalidasi adalah ibu Niken, SE., M.Pd guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang SMK Negeri 1 Klaten. Uji pengembangan dilakukan oleh sepuluh orang siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK Negeri 1 Klaten. Masukan yang diberikan menjadi bahan revisi tahap II.

## a) Hasil penilaian guru

Tabel 15. Penilaian praktisi pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
<b>Aspek Media</b>			
1	Kualitas pengelolaan program	4	Layak
2	Kemudahan penggunaan	4	Layak
3	Keterpaduan tampilan	4	Layak
4	Kerapian dalam penyajian	4	Layak
<b>Aspek Materi</b>			
1	Kesesuaian isi	5	Sangat layak
2	Ketepatan isi	4	Layak
3	Kejelasan isi	3,75	Layak
4	Kelengkapan isi	4	Layak
5	Keseimbangan	4	Layak
6	Kemenaarikan aplikasi	5	Sangat layak
<b>Rata-rata penilaian</b>		<b>4,17</b>	<b>Layak</b>

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 11)

## b) Respon siswa dalam uji pengembangan.

Tabel 16. Respon siswa dalam uji pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
1	Aspek media	3,62	Layak
2	Aspek materi	3,85	Layak
<b>Rata-rata penilaian</b>		<b>3,73</b>	<b>Layak</b>

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 12)

## 5) Revisi Media II

## a) Revisi dari praktisi pengajar

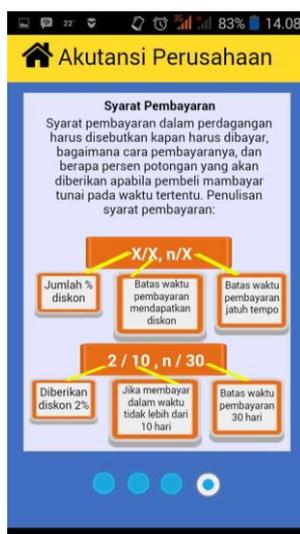
Berdasarkan penilaian dari praktisi pengajar akuntansi, terdapat beberapa bagian dalam media pembelajaran

“*Easy Accounting*” yang perlu diperbaiki, antara lain:

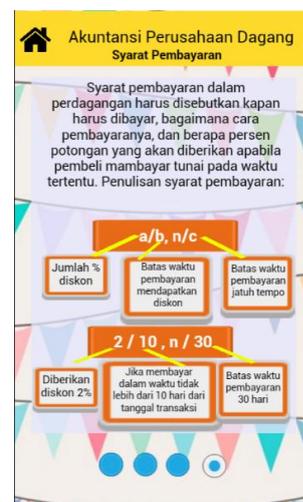
- (1) Pada materi syarat pembayaran penggunaan x/x, n/x membuat ambigu, sebaiknya diganti dengan a/b, n/c
- (2) Penggunaan kalimat ambigu pas soal transaksi no 4 'Dikembalikan barang dagang kepada PT Otherside sebesar 50.000' diganti dengan 'Dikembalikan barang dagang kepada PT Otherside sebesar 50.000 atas transaksi kredit yang dilakukan beberapa hari sebelumnya'
- (3) Pada materi perpetual bagian pembayaran utang tertulis

Utang dagang	xxx	
	Kas	xxx
	Persediaan barang dagang	xxx
Diubah menjadi		
Utang dagang	xxx	
	Kas	xxx
	Potongan pembelian	xxx

- (4) Sebaiknya besar file aplikasi disesuaikan dengan kemampuan *smartphone* yang dimiliki siswa



Gambar 7. Materi Syarat Transaksi Sebelum Direvisi



Gambar 6. Materi Syarat Pembayaran Setelah Direvisi

b) Revisi uji pengembangan

Berdasarkan penilaian dalam uji pengembangan oleh sepuluh orang siswa, terdapat beberapa bagian dalam media pembelajaran “*Easy Accounting*” yang perlu diperbaiki, adalah warna kurang menarik, sebaiknya diganti untuk lebih menarik perhatian siswa.

d. Tahap *Implementation or Delivery* (implementasi)

Tahap implementasi, media pembelajaran “*Easy Accounting*” diujicobakan di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten. Penyebaran aplikasi dilakukan menggunakan transfer file menggunakan *bluetooth* kepada siswa. Setelah semua siswa mencoba Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* siswa diminta memberikan penilaian dengan mengisi angket pendapat

siswa. Berikut adalah rekapitulasi angket dari penilaian yang diberikan siswa.

Tabel 17. Respon siswa hasil penelitian

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata nilai	Klasifikasi
1	Aspek media	4,16	Layak
2	Aspek materi	4,08	Layak
	Rata-rata penilaian	<b>4,12</b>	<b>Layak</b>

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 13)

**e. Tahap *Evaluation* (evaluasi).**

Proses yang dilakukan pada tahap evaluasi adalah sebagai berikut:

1) Analisis data validasi produk

Kelayakan yang diukur oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar akuntansi serta saran dari uji pengembangan oleh siswa dilakukan analisis.

Tabel 18. Penilaian aspek materi

No.	Aspek yang dinilai	Validasi Ahli Materi	Validasi Praktisi
1	Kesesuaian isi	5	5
2	Ketepatan isi	4	4
3	Kejelasan isi	3,5	3,75
4	Kelengkapan isi	4	4
5	Keseimbangan	4	4
6	Kemenarikan aplikasi	4	5
<b>Rata-rata skor</b>		4,08	4,29
<b>Rata-rata skor aspek materi</b>		4,18	
<b>Kategori</b>		<b>Layak</b>	

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 9 & 11)

Tabel 19. Penilaian aspek media

No.	Aspek yang dinilai	Validasi Ahli media	Validasi praktisi
1	Kualitas pengelolaan program	3	4
2	Kemudahan penggunaan	4,75	4
3	Keterpaduan tampilan	3,5	4
4	Kerapian dalam penyajian	4,67	4
<b>Rata-rata skor</b>		3,98	4
<b>Rata-rata aspek media</b>		3,99	
<b>Kategori</b>		<b>Layak</b>	

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 10 & 11)

## 2) Analisis data pendapat siswa

Saran dari siswa objek penelitian dianalisis untuk mendapatkan penilaian siswa terhadap kelayakan dari media pembelajaran. Hasil pendapat siswa dapat dilihat pada lampiran 13.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

Media pembelajaran Aplikasi “*Easy Accounting*” berbasis *Android* kompetensi dasar sistem periodik dan sistem perpetual dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Carry*. Pengembangan yang dilakukan melalui lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development or Production* (pengembangan), *Implementation or Delivery* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

a. *Analysis*

Pada tahap analisis, yang dilakukan antara lain analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi pelajaran. Analisis ini digunakan sebagai penentu media pembelajaran apa yang akan dibuat sebagai solusi masalah yang ada. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan mewawancarai tentang kebutuhan belajar siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan papan tulis, dan lembar kerja siswa merupakan pembelajaran yang membosankan. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang dianggap lebih menarik oleh siswa. Analisis materi pelajaran dilakukan dengan melihat KI dan KD yang digunakan guru sebagai acuan pembelajaran. Selain itu dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa mengenai materi pembelajaran yang sulit untuk dimengerti oleh siswa. Hasil wawancara disimpulkan materi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya Akuntansi Perusahaan Dagang menjadi salah satu materi yang sulit bagi siswa. Penentuan materi yang Penilaian Persediaan Sistem Periodik Perpetual juga didasarkan hasil wawancara guru dalam mengajar serta pengalaman mengajar tahun-tahun sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis, maka media pembelajaran yang dikembangkan adalah Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* dengan materi Sistem Periodik dan Sistem Perpetual.

b. *Design*

Tahap desain dilakukan dalam beberapa proses, yaitu Menyusun materi, soal, dan jawaban, Pemilihan media dan format, Membuat *storyboard*. Pelengkapan materi, soal, dan pembahasan dengan mencari dari berbagai sumber. Materi yang difokuskan adalah Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya. Materi diambil dari berbagai sumber sesuai dengan KI dan KD. Materi, soal, dan jawaban dilampirkan pada lampiran. Format aplikasi yang akan dibuat dengan materi yang ada. Bentuk aplikasi yang dikembangkan adalah dengan menampilkan materi sesuai dengan kompetensi dasar kemudian diberikan soal latihan. Soal latihan berupa menjodohkan akun-akun yang akan terkait dalam satu transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang baik sistem periodik maupun perpetual. Soal latihan tidak hanya mencari jawaban yang benar dari pilihan debit kredit yang disediakan, namun ada lebih banyak pilihan jawaban yang disediakan antara akun debit dan akun kredit sehingga lebih banyak peluang jawaban. Perangkat dalam pembuatan aplikasi ini adalah sistem operasi berupa *Android*, pembuat gambar dan

animasi *Corel Draw X7*, serta disatukan dengan *Games engine html5*.

c. *Development or Production*

Tahap pengembangan diawali dengan pembuatan media berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Perlengkapan soal dan materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran disiapkan pada tahap sebelumnya. Pembuatan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* diawali dengan pembuatan tampilan dalam aplikasi, tombol, logo, dan format tulisan. Tahap berikutnya dilakukan pengkodean agar tampilan berfungsi dan media dapat digunakan. Pengujian dilakukan setelah pengkodean untuk mendeteksi kesalahan dalam pengkodean yang dilakukan. Tahap terakhir adalah melakukan pemindahan *file* aplikasi ke *smartphone* untuk melakukan proses implementasi.

Validasi pada Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* dilakukan dua tahap validasi dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang memberikan penilaian Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* adalah Ibu Rr Indah Mustikawati, M.Si., dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY. Hasil penilaian menunjukkan rata rata dari penilain aspek materi sebesar 4,08 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan layak untuk

diujicobakan. Ahli media yang memvalidasi adalah Bapak Sigit Pambudi, M.Eng., dosen Jurusan Teknik Informatika FT UNY. Hasil menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 3,98 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan. Selain penilaian angka juga diberikan penilaian berupa masukan dan saran. Masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian dijadikan bahan revisi tahap pertama. Validasi yang kedua dari praktisi pengajar akuntansi yaitu ibu Niken SE,. M.Pd guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang SMK Negeri 1 Klaten. Hasil menunjukkan penilaian dari guru pada aspek media sebesar 4 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan. Penilaian aspek materi sebesar 4, 29 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan. Uji pengembangan dilakukan pada sepuluh siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK Negeri 1 Klaten. hasil menunjukkan rata rata penilaian sebesar 3,37 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hasil validasi dan saran dalam uji pengembangan digunakan sebagai saran revisi tahap II. Saran dan masukan dari praktisi pembelajar akuntansi dan saran uji pengembangan digunakan sebagai revisi tahap II yang merupakan revisi akhir.

d. *Implementation or Delivery*

Tahap implementasi dilakukan kepada 38 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten. Siswa mentransfer aplikasi menggunakan *bluetooth* dan dilakukan penginstalan pada *smartphone* masing-masing siswa. Tidak semua *smartphone Android* milik semua siswa dapat digunakan karena keterbatasan spesifikasi HP ketika penelitian. Penggunaan *smartphone* dalam ujicoba kali ini menggunakan 24 *smartphone* siswa kelas XI Akuntansi 2, 10 *smartphone* milik siswa uji pengembangan, serta 4 *smartphone* yang disediakan peneliti. Setelah selesai siswa mencoba Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* dimulai dengan membaca materi, kemudian mengerjakan soal latihan tantangan transaksi. Setelah selesai mencoba Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* siswa diminta mengisi angket respon siswa. Hasil respon siswa menunjukkan rata-rata 4,12 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan layak.

e. *Evaluation*

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, tahap ini melakukan evaluasi atas masukan dan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pengajar, uji pengembangan, dan respon siswa. Perhitungan kelayakan aplikasi dilakukan pada tahap ini. Hasil penilaian pada aspek materi menunjukkan rata-

rata sebesar 4,08. Hasil tersebut berdasarkan rata-rata penilaian dari ahli materi serta praktisi pembelajar akuntansi, sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan layak. Hasil penilaian pada aspek media menunjukkan rata-rata sebesar 3,99. Hasil tersebut berdasarkan rata-rata penilaian dari ahli media serta praktisi pembelajar akuntansi, sesuai dengan tabel konversi Sukardjo maka hasil tersebut dinyatakan “layak”.

## **2. Penilaian Kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran**

### **a. Validasi ahli**

Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran akuntansi. Ahli materi yang memberikan penilaian Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* adalah Ibu Rr Indah Mustikawati, M.Si., dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY. Ahli media yang memvalidasi adalah Bapak Sigit Pambudi, M.Eng., dosen Jurusan Teknik Informatika FT UNY. Validasi praktisi pengajar akuntansi yaitu ibu Niken SE, M.Pd guru mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang SMK Negeri 1 Klaten.

Indikator yang digunakan dalam mengukur kelayakan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek materi
  - a) Kesesuaian isi
  - b) Ketepatan isi
  - c) Kejelasan isi
  - d) Kelengkapan isi
  - e) Keseimbangan
  - f) Kemenarikan aplikasi
- 2) Aspek media
  - a) Kualitas pengelolaan program
  - b) Kemudahan penggunaan
  - c) Keterpaduan tampilan
  - d) Kerapian dalam menyajikan

Penilaian yang dilakukan ahli media, ahli materi, serta praktisi apabila di rumuskan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 20. Rata-rata penilaian ahli materi, media, praktisi

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Aspek materi	4,18	Layak
2	Aspek media	3,99	Layak
	<b>Rata-rata penialian</b>	4,085	<b>Layak</b>

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 9, 10 & 11)

Data tersebut menunjukkan penilaian dari aspek materi sebesar 4,18, dan aspek media sebesar 3,99 dengan rata-rata sebesar 4,085 maka Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* yang dikembangkan mendapat kategori “Layak” digunakan.

### b. Uji pengembangan

Uji pengembangan dilakukan kepada sepuluh orang siswa kelas XI Akuntansi 4, guna melakukan penilaian awal tentang aplikasi dan mencoba jalanya aplikasi pada *smartphone* siswa. hasil penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Rata-rata penilaian uji pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Aspek media	3,62	Layak
2	Aspek materi	3,85	Layak
	<b>Rata-rata penilaian</b>	3,73	Layak

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 12)

Data tersebut menunjukkan bahwa penilaian uji pengembangan oleh siswa pada aspek media sebesar 3,62 dan aspek materi mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 3,85. Rata-rata penilaian siswa sebesar 3,73 dari rata-rata tersebut penilaian aplikasi "*Easy Accounting*" berbasis *Android* berdasarkan uji pengembangan mendapat kategori "Layak" digunakan.

### 3. Penilaian Siswa dalam Penggunaan Aplikasi "*Easy Accounting*" Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran

Penilaian siswa dalam angket yang dibagikan dibagi dalam dua aspek penilaian. Aspek yang pertama aspek media sebanyak 9 butir, dan aspek yang kedua adalah aspek materi sebanyak sebelas butir. Hasil respons siswa menunjukkan penilaian sebagai berikut:

Tabel 22. Rata-rata Penilaian Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata	Kategori
1	Aspek media	4,16	Layak
2	Aspek materi	4,08	Layak
	<b>Rata-rata penilaian</b>	4,12	<b>Layak</b>

Sumber: data primer yang diolah (lampiran 13)

Data tersebut menunjukkan bahwa penilaian siswa pada aspek media sebesar 4,16 dan aspek materi mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,08. Rata-rata penilaian oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 sebesar 4,12 dari rata-rata tersebut Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* yang dikembangkan mendapat kategori “Layak” digunakan.

### C. Kajian Media Akhir

Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa Aplikasi “*Easy Accounting*” berbasis *Android* dengan materi sistem periodik sistem perpetual. Media pembelajaran ini ditampilkan dengan menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan jaman yang ada. Aplikasi ini tidak hanya berisi materi, namun juga soal latihan berupa tantangan transaksi menjodohkan akun-akun yang terkait dalam satu transaksi.

Aplikasi “*Easy Accounting*” berbasis *Android* merupakan produk yang dapat digunakan siapa saja dengan menggunakan *smartphone Android* yang dimiliki. Aplikasi “*Easy Accounting*” berbasis *Android* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihannya sebagai berikut:

1. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* merupakan inovasi baru media pembelajaran berbasis *Android* yang dapat menambah ketertarikan siswa dalam belajar.
2. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam *smartphone Android* lebih menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi yang berkembang.
3. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* mudah dibawa sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
4. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* juga dapat ditampilkan pada LCD dijadikan media pembelajaran di kelas dengan bantuan *Android emulator* pada PC misalnya, *bluestack*, *NOX*, dan sebagainya.
5. Soal latihan menggunakan cara menjodohkan sehingga siswa dapat memilih jawaban dengan lebih banyak peluang, tidak hanya empat atau dua pilihan saja.

Kekurangan media pembelajaran ini adalah:

1. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* memerlukan memori yang cukup besar mengingat jenis latihan berupa menjodohkan.
2. Kelancaran dalam menjalankan aplikasi tergantung pada kemahiran pengguna dan jenis *smartphone* (minimal *Android Jellybean* dengan RAM 1 GB).

3. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* belum terhubung dengan internet sehingga pembaruan soal secara berkala belum dapat dilakukan.
4. Belum ada animasi dan level dalam mengerjakan soal latihan karena pertimbangan memori yang akan terpakai.
5. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* tidak dapat menggunakan tombol *back* pada ponsel namun harus menggunakan *back* yang disediakan dalam aplikasi.
6. Tidak dapat di gunakan pada *smartphone Android* merek tertentu karena segel dari pabrik.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan Aplikasi “*Easy Accounting*” berbasis *Android* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Kompetensi yang di kembangkan hanya sebatas satu kompetensi dasar yaitu Sistem Periodik dan Sistem Perpetual dalam Pencatatan Persediaan dan Perbedaan Keduanya.
2. Media belum dapat terdistribusi dengan maksimal, karena belum terdapat pada penjualan aplikasi resmi yaitu *Play Store*.
3. Media ini hanya dapat efektif digunakan pada *smartphone* dengan spesifikasi *Android jellybean* atau di atasnya dengan RAM 1 *gigabyte* atau di atasnya.
4. Penelitian ini baru dilakukan di satu sekolah, mengingat terbatasnya waktu.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di muka, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran menggunakan model *ADDIE* yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain) *Development or Production* (pengembangan), *Implementation or Delivery* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan dilakukan di SMK Negeri 1 Klaten pada bulan Februari-Juni 2016.
2. Penilaian Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pengajar. Penilaian aspek materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,18 yang dapat dikategorikan “Layak”. Penilaian aspek media menunjukkan skor rata-rata 3,99 yang dapat dikategorikan “Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* layak untuk diujicobakan.
3. Ujicoba dilakukan di SMK Negeri 1 Klaten, terhadap 38 siswa, Respons siswa terhadap Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil positif di mana rata-rata aspek aspek materi sebesar 4,16, aspek media menunjukkan rata-rata sebesar 4,08. Hal tersebut dapat disimpulkan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* merupakan media pembelajaran menarik perhatian siswa.

**B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran dapat disarankan sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut agar diketahui peningkatan pengetahuan serta efektifitas penggunaan sebagai media pembelajaran.
2. Perlu dikembangkan dengan lebih banyak materi dan soal agar dapat mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
3. Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran perlu disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mempermudah pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang berbasis *Android*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khadir. (2013). *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi offset
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar Nasih Ulwan (2015). Pengembangan Aplikasi *Ada Apa dengan Kimia* Berbasis *Android* sebagai Sumber Belajar Mandiri pada Materi Termokimia Kelas XI SMA/ MA. Skripsi. UNY
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Dini Devi Aryani (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 Pad Kompetensidasar Pencatatn Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang Untuk Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. UNY.
- Eko Putro Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyaningsih. (2011). *Riset Terapan: Bidang Pendidikan & Teknik* Yogyakarta: UNY Press
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press
- IDC (*International Data Corporation*). (2014). *Smartphone OS Market Share, Q3 2014* yang diakses melalui <http://www.idc.com/prodserv/smartphone.os-market-share.jsp>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Rohani Julia Purbasari (2013). Pengembangan Aplikasi *Android* Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. Skripsi. Unesa
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Program PPs UNY
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogi
- Suwarjono. (2012). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPFE.
- Taswan. (2012). *Akuntansi Perbankan Edisi III*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yudi Munadi (2013) *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## Lampiran I

### Instrumen Penelitian

1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan Respon Siswa
2. Lembar Validasi Ahli Materi
3. Lembar Validasi Ahli Media
4. Lembar Validasi Praktisi Pembelajar Akuntansi
5. Lembar Penilaian Siswa
6. Materi dan Soal Latihan

1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, Dan Respon Siswa

a. Kisi kisi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Kesesuaian isi	2
2	Ketepatan isi	4
3	Kejelasan isi	4
4	Kelengkapan isi	2
5	Keseimbangan	1
6	Kemenarikan aplikasi	2

b. Kisi-kisi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Kualitas pengelolaan program	3
2	Kemudahan penggunaan	4
3	Keterpaduan tampilan	3
4	Kerapian dalam penyajian	3

c. Kisi kisi guru

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
<b>Aspek Media</b>		
1	Kualitas pengelolaan program	2
2	Kemudahan penggunaan	3
3	Keterpaduan tampilan	3
4	Kerapian dalam penyajian	3
<b>Aspek Materi</b>		
1	Kesesuaian isi	2
2	Ketepatan isi	4
3	Kejelasan isi	4
4	Kelengkapan isi	2
5	Keseimbangan	1
6	Kemenarikan aplikasi	2

d. Kisi-kisi respon siswa

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Aspek media	9
2	Aspek materi	11

2. Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis  
*Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI  
Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

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

**Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

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

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	<b>Kesesuaian isi</b>					
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
2	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					
	<b>Ketepatan isi</b>					
3	Istilah yang digunakan sesuai					
4	Soal sesuai dengan teori dan konsep					
5	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
6	Materi disajikan sistematis					
	<b>Kejelasan isi</b>					
7	Materi disajikan dengan jelas					
8	Petunjuk pengerjaan soal jelas					
9	Soal yang diberikan jelas					
10	Pembahasan jawaban jelas					
	<b>Kelengkapan isi</b>					
11	Materi yang disajikan lengkap					
12	Variasi Soal yang disajikan lengkap					
	<b>Keseimbangan isi</b>					
13	Terdapat keseimbangan antara materi dengan soal					
	<b>Kemenarikkan aplikasi</b>					
14	Jenis aplikasi yang digunakan menarik					
15	Materi yang disajikan 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 diujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicoba lapangan

Yogyakarta, Mei 2016

RR. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si.

### 3. Lembar Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

Ahli Materi : Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

**Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap aplikasi yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

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

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	<b>Kualitas pengelolaan program</b>					
1.	Ukuran <i>file</i> tidak terlalu besar					
2	Aplikasi tidak <i>hang</i> saat pengoperasian					
3	Aplikasi dapat dijalankan dalam berbagai spesifikasi <i>OS Android</i> (minimal <i>jellybean</i> )					
	<b>Kemudahan penggunaan</b>					
4	Aplikasi mudah dijalankan					
5	Terdapat petunjuk menjalankan aplikasi					
6	Pengoperasian sesuai dengan petunjuk					
7	Tombol navigasi berfungsi dengan baik					
	<b>Keterpaduan tampilan</b>					
8	Kreatif dalam menuangkan ide					
9	Penggunaan suara tidak mengganggu					
10	Suara dalam aplikasi menarik					
11	Tampilan aplikasi menarik					
	<b>Kerapian dalam penyajian</b>					
12	Tulisan dapat terbaca dengan baik					
13	Pemilihan warna sudah tepat					
14	Ketepatan ukuran tombol					

**B. Kebenaran Materi**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/Saran**

--

#### **D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicoba lapangan

Yogyakarta, Mei 2016

Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

#### 4. Lembar Validasi Guru

### LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

Ahli Materi : Niken, SE, M.Pd.

#### **Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru terhadap media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

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

### A. Penilaian Praktisi Pengajar

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Media</b>						
	<b>Kualitas pengelolaan program</b>					
1	Ukuran <i>file</i> tidak terlalu besar					
2	Aplikasi tidak <i>hang</i> saat pengoperasian					
	<b>Kemudahan penggunaan</b>					
3	Aplikasi mudah dijalankan					
4	Terdapat petunjuk menjalankan aplikasi					
5	Tombol navigasi berfungsi dengan baik					
	<b>Keterpaduan tampilan</b>					
6	Penggunaan suara tidak mengganggu					
7	Suara dalam aplikasi menarik					
8	Tampilan aplikasi menarik					
	<b>Kerapian dalam penyajian</b>					
9	Tulisan dapat terbaca dengan baik					
10	Pemilihan warna sudah tepat					
11	Ketepatan ukuran tombol					
<b>Aspek materi</b>						
	<b>Kesesuaian isi</b>					
12	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					
13	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					

	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	<b>Ketepatan isi</b>					
14	Istilah yang digunakan sesuai					
15	Soal sesuai dengan teori dan konsep					
16	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
17	Materi disajikan sistematis					
	<b>Kejelasan isi</b>					
18	Materi disajikan dengan jelas					
19	Petunjuk pengerjaan soal jelas					
20	Soal yang diberikan jelas					
21	Pembahasan jawaban jelas					
	<b>Kelengkapan isi</b>					
22	Materi yang disajikan lengkap					
23	Variasi Soal yang disajikan lengkap					
	<b>Keseimbangan isi</b>					
24	Terdapat keseimbangan antara materi dengan soal					
	<b>Kemenarikkan aplikasi</b>					
25	Jenis aplikasi yang digunakan menarik					
26	Materi yang disajikan 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 diujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicoba lapangan

Klaten, Mei 2016

Niken, SE, M.Pd.

## 5. Lembar Penilaian Siswa

### LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

Nama :

Kelas/ No :

#### **Petunjuk :**

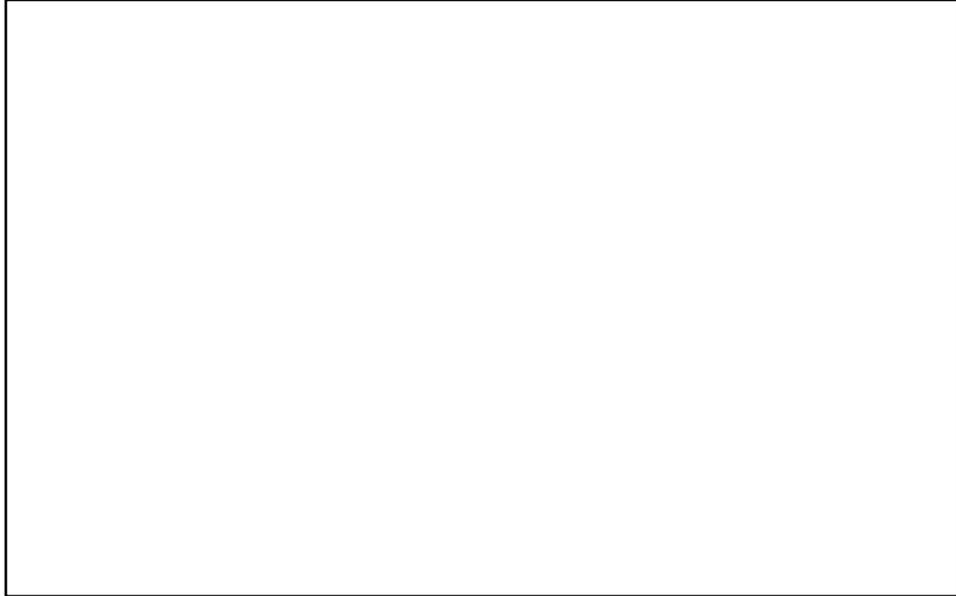
1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa selaku pengguna media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - KS : Kurang Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju
5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Penilaian yang diberikan tidak akan berpengaruh dalam nilai mata pelajaran di sekolah.

Atas kesediaan mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

### A. Respons Siswa

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Media</b>						
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> saat pengoperasian					
2	Terdapat petunjuk menjalankan aplikasi					
3	Tombol navigasi berfungsi dengan baik					
4	Penggunaan suara tidak mengganggu					
5	Suara dalam aplikasi menarik					
6	Tampilan aplikasi menarik					
7	Tulisan dapat terbaca dengan baik					
8	Pemilihan warna sudah tepat					
9	Ketepatan ukuran tombol					
<b>Aspek materi</b>						
10	Istilah yang digunakan sesuai					
11	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
12	Materi disajikan sistematis					
13	Materi disajikan dengan jelas					
14	Petunjuk pengerjaan soal jelas					
15	Soal yang diberikan jelas					
16	Pembahasan jawaban jelas					
17	Materi yang disajikan lengkap					
18	Variasi Soal yang disajikan lengkap					
19	Jenis aplikasi yang digunakan menarik					
20	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa					

**B. Komenta/Saran**



Yogyakarta, Mei 2016

---

## MATERI APLIKASI

## AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

Perusahaan dagang memiliki kegiatan utama yaitu membeli barang dagang kemudian menjualnya kembali tanpa mengubah bentuk. Perbedaan antara perusahaan jasa dengan perusahaan dagang terdapat pada transaksi persediaan.

**A. Metode Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang**

Dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan barang dagang, perusahaan harus terlebih dahulu memutuskan sistem pencatatan yang akan digunakan. Setiap perusahaan memiliki pilihan untuk menentukan sistem pencatatan. Namun yang jelas, pemilihan sistem pencatatan yang akan dipakai akan menimbulkan perbedaan cara pencatatan khususnya dalam akun persediaan. Terdapat dua sistem pencatatan persediaan, yaitu:

## 1. METODE PERIODIK

Metode periodik sering disebut juga metode fisik merupakan pencatatan persediaan dimana harga pokok barang yang dijual tidak dapat langsung diketahui setiap saat. Perusahaan tidak mencatat pada akun persediaan dagang, namun menggunakan akun pembelian dan penjualan. Saldo persediaan barang dagang baru diketahui setelah dilakukan perhitungan secara fisik pada akhir periode (disebut juga *stok of name*)

Berikut adalah pencatatan transaksi menggunakan metode periodik:

## a. Pembelian

## 1) Pembelian tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Pembelian	xxx	
Kas		Xxx

## 2) Pembelian kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Pembelian	xxx	
Utang Dagang		Xxx

## 3) Retur pembelian tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	xxx	
Retur Pembelian		Xxx

## 4) Retur pembelian kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Utang Dagang	xxx	
Retur Pembelian		Xxx

## b. Penjualan

## 1) Penjualan tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	xxx	
Penjualan		Xxx

## 2) Penjualan kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Piutang Dagang	xxx	
Penjualan		Xxx

## 3) Retur penjualan tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Retur Penjualan	xxx	
Kas		Xxx

## 4) Retur penjualan kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Retur Penjualan	xxx	
Piutang Dagang		Xxx

## c. Biaya Transportasi

## 1) Pembelian

a) FOB *Shipping poin*

Nama Akun	Debet	Kredit
Pembelian	xxx	
Beban Angkut	xxx	
Utang Dagang		Xxx
Kas		Xxx

*\*Pembelian pada utang dagang, beban angkut pada kas*

b) FOB *Destination*

Tidak dijournal

## 2) Penjualan

a) FOB *Shipping poin*

Tidak dijournal

b) FOB *Destination* (dalam transaksi penjualan barang dagang)

Nama Akun	Debet	Kredit
Piutang Dagang	xxx	
Penjualan		Xxx
Beban Angkut	xxx	
Kas		Xxx

## d. Pembayaran Utang

Nama Akun	Debet	Kredit
Utang dagang	xxx	
Kas		Xxx
Potongan pembelian (bila ada)		Xxx

## e. Penerimaan Piutang

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	xxx	
Potongan penjualan	xxx	
Piutang dagang		Xxx

## 2. METODE PERPETUAL

Metode perpetual merupakan pencatatan dimana harga pokok barang terjual dapat langsung diketahui setiap saat tanpa harus ada penghitungan secara fisik. Dengan metode ini pembelian dan penjualan akan dicatat pada akun persediaan barang dagang.

Berikut adalah pencatatan transaksi menggunakan metode perpetual:

## a. Pembelian

## 1) Pembelian tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Persediaan Barang Dagang	xxx	
Kas		Xxx

## 2) Pembelian kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Persediaan Barang Dagang	xxx	
Utang Dagang		Xxx

## 3) Retur pembelian tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	xxx	
Persediaan Barang Dagang		Xxx

## 4) retur pembelian kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Utang Dagang	xxx	
Persediaan Barang Dagang		Xxx

## b. Penjualan

## 1) Penjualan tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	xxx	
Penjualan		Xxx
Harga Pokok Penjualan	xxx	
Persediaan Barang Dagang		Xxx

## 2) Penjualan kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Piutang	xxx	
Penjualan		Xxx
Harga Pokok Penjualan	xxx	
Persediaan Barang Dagang		Xxx

## 3) Retur penjualan tunai

Nama Akun	Debet	Kredit
Retur Penjualan	xxx	
Kas		xxx
Persediaan Barang Dagang	xxx	
Harga Pokok Penjualan		xxx

## 4) Retur penjualan kredit

Nama Akun	Debet	Kredit
Retur Penjualan	xxx	
Utang Dagang		xxx
Persediaan Barang Dagang	xxx	
Harga Pokok Penjualan		xxx

## c. Biaya Transportasi

## 1) Pembelian

a) FOB *Shipping poin*

Nama Akun	Debet	Kredit
Persediaan barang dagang	xxx	
Utang Dagang		Xxx
Kas		Xxx

*Keterangan: beban angkut dalam metode perpetual dimasukkan dalam akun persediaan barang dagang*

b) FOB *Destination*

Tidak dijurnal

## 2) Penjualan

a) FOB *Shipping poin*

Tidak dijurnal

b) FOB *Destination* (dalam transaksi penjualan barang dagang)

Nama Akun	Debet	Kredit
Piutang Dagang	xxx	
Penjualan		Xxx
Harga Pokok Penjualan	Xxx	
Persediaan Barang Dagang		Xxx
Beban Angkut	xxx	
Kas		Xxx

## d. Pembayaran Utang

Nama Akun	Debet	Kredit
Utang Dagang	xxx	
Kas		Xxx
Potongan pembelian (bila ada)		Xxx

## e. Penerimaan Piutang

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	xxx	
Potongan penjualan	xxx	
Piutang dagang		Xxx

## B. Syarat Penyerahan Barang

### 1. *Free On Board Shipping Point (FOB Shipping Point)*

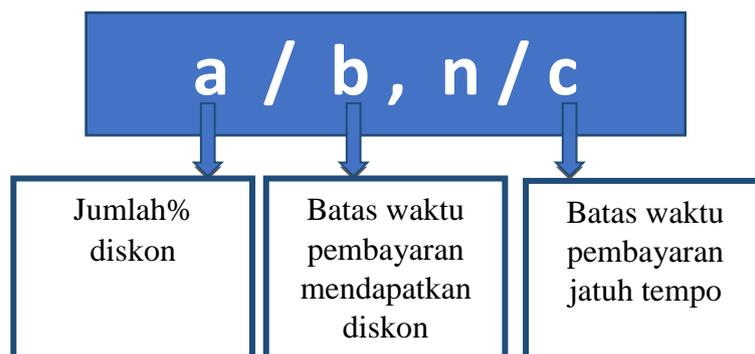
*FOB Shipping Point* sering disebut dengan prangko gudang penjual adalah barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang penjual. Semua beban dan resiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli di tanggung oleh pembeli.

### 2. *Free On Board Destination Point (FOB Destination Point)*

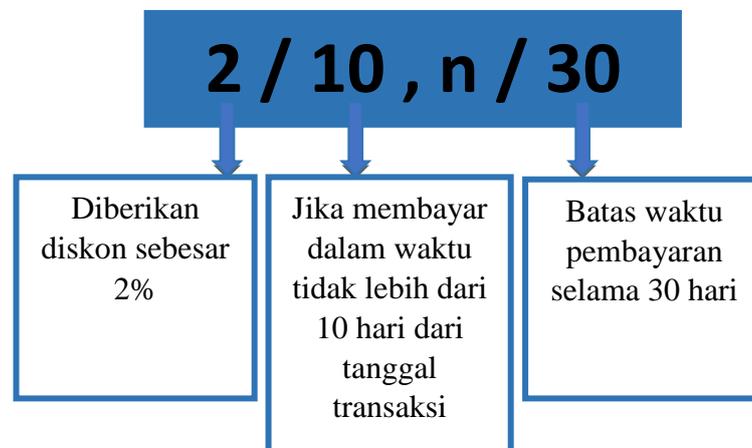
*FOB Destination Point* sering disebut prangko gudang pembeli adalah barang yang dijual oleh penjual diserahkan di atas kendaraan di gudang pembeli. Semua beban dan resiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh penjual.

## C. Syarat Pembayaran

Syarat pembayaran dalam perdagangan harus disebutkan kapan harus dibayar, bagaimana cara pembayarannya, dan berapa persen potongan yang akan diberikan apabila pembeli membayar tunai pada waktu tertentu. Penulisan syarat pembayaran:



### Contoh:



### Contoh Soal

Berikut ini adalah transaksi yang terjadi selama bulan Agustus 2006 pada PT Untung Terus (HPP 70% dari harga jual):

Agustus

- 1 dibeli barang dagangan secara secara kredit dari PT Astagraf seharga Rp160.000 dengan syarat 2/10, n/30
- 2 dibayar secara tunai biaya pengangkutan pembalian barang dagang yang dilakukan kepada PT Astagraf sebesar Rp30.000
- 3 dijual barang dagang kepada PT Artomoro senilai Rp80.000 dengan termin 2/10, n/30
- 4 dikembalikan barang dagangan yang dibeli tanggal 1 Agustus seharga Rp20.000
- 8 dibayar seluruh utang kepada PT Astagraf atas transaksi pembelian tanggal 1 Agustus.
- 9 diterima pengembalian barang dagang dari PT Artomoro seharga Rp10.000
- 13 diterima pembayaran penuh dari tuan PT Artomoro atas transaksi tanggal 3 Agustus

Jawab:

- 1 dibeli barang dagangan secara secara kredit dari PT Astagraf seharga Rp160.000 dengan syarat 2/10, n/30  
periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Pembelian	160.000	
Utang Dagang		160.000

perpetual

Nama Akun	Debet	Kredit
Persediaan barang dagang	160.000	
Utang Dagang		160.000

2. dibayar secara tunai biaya pengangkutan pembalian barang dagang yang dilakukan kepada PT Astagraf sebesar Rp30.000  
periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Beban angkut	30.000	
Kas		30.000

Perpetual

Nama Akun	Debet	Kredit
Persediaan barang dagang	30.000	
Kas		30.000

3. dijual barang dagang kepada PT Artomoro senilai Rp80.000 dengan termin 2/10, n/30 (HPP 70% dari harga jual)  
periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Piutang Dagang	80.000	
Penjualan		80.000

Perpetual

Nama Akun	Debet	Kredit
Piutang Dagang	80.000	
Penjualan		80.000
Harga Pokok Penjualan	56.000*	
Persediaan Barang Dagang		56.000*

\*jumlah Rp56.000 diperoleh dari HPP sebesar 70% dari harga jual.

4. dikembalikan barang dagangan yang dibeli tanggal 1 Agustus seharga Rp20.000  
periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	20.000	
Retur pembelian		20.000

perpetual

Nama akun	debit	kredit
Kas	20.000	
Persediaan Barang Dagang		20.000

- 8 dibayar seluruh utang kepada PT Astagraf atas transaksi pembelian tanggal 1 Agustus.  
periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Utang dagang	140.000**	
Kas		137.200
Potongan pembelian (bila ada)		2.800***

\*\* pembelian-retur pembelian=utang yang harus dibayar

\*\*\*mendapat potongan sebesar 2% karena membayar sebelum sepuluh hari sesuai syarat pembelian

Perpetual

Nama Akun	Debet	Kredit
Utang dagang	140.000**	
Kas		137.200
Persediaan BD (bila ada)		2.800***

\*\* pembelian-retur pembelian=utang yang harus dibayar

\*\*\*mendapat potongan sebesar 2% karena membayar sebelum sepuluh hari sesuai syarat pembelian

- 9 diterima pengembalian barang dagang dari PT Artomoro seharga Rp10.000

Periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Retur Penjualan	10.000	
Piutang Dagang		10.000

Perpetual

Nama Akun	debit	kredit
Retur Penjualan	10.000	
Kas		10.000
Persediaan Barang Dagang	7.000*	
Harga Pokok Penjualan		7.000*

\*jumlah Rp7.000 diperoleh dari HPP sebesar 70% dari harga jual.

- 13 diterima pembayaran penuh dari tuan PT Artomoro atas transaksi tanggal 3 agustus

Periodik

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	68.600	
Potongan penjualan	1.400***	
Piutang dagang		70.000**

\*\* piutang yang diterima=penjualan- retur penjualan

\*\*\* mendapat potongan sebesar 2% karena membayar sebelum sepuluh hari sesuai syarat pembelian

Perpetual

Nama Akun	Debet	Kredit
Kas	68.600	
Potongan penjualan	1.400***	
Piutang dagang		70.000**

\*\* piutang yang diterima=penjualan- retur penjualan

\*\*\* mendapat potongan sebesar 2% karena membayar sebelum sepuluh hari sesuai syarat pembelian

Soal latihan Perpetual

NO	Tgl	TRANSAKSI	periodik		keterangan
			d	k	
1	2	dijual tunai barang dagang seharga Rp700.000 kepada toko Untung Sejati	Kas HPP	Penjualan Persed BD	
2	4	diterima pengembalian barang dagang yang dibeli toko Untung Sejati seharga Rp50.000	Retur Penjualan Persediaan BD	Kas HPP	
3	5	diterima pengembalian barang dagang yang dibeli Tn Gede seharga Rp50.000	Retur Penjualan Persediaan BD	Piutang Dagang HPP	
4	10	Dikembalikan barang dagang kepada PT Otherside sebesar 50.000	Utang Dagang	Persediaan BD	
5	15	dijual barang dagang secara tunai kepada toko Astagraf sebesar Rp4.500.000	Kas Rp4.500.000 HPP Rp3.150.000	Penjualan Rp4.500.000 Persed BD Rp3.150.000	HPP= 70% X penjualan

6	18	dibayar tunai beban angkut FOB Destination sebesar Rp300.000 atas transaksi penjualan yang dilakukan kepada toko Astagraf	Beban angkut Rp300.000 Kas Rp300.000	
7	23	diterima pengembalian barang dagang sebesar Rp200.000 dari toko astagraf	Retur Penjualan Rp200.000 Kas Rp200.000 Persediaan BD Rp140.000 HPP Rp140.000	HPP= 70% X penjualan
8	18	dibeli barang dagang secara tunai kepada Cahaya Abadi sebesar Rp3.500.000	Persediaan BD Rp3.500.000 Kas Rp3.500.000	
9	28	dijual barang dagang sebesar 500.000 kepada Toko Sepanjang Rejeki	Kas Rp500.000 Penjualan Rp500.000 HPP Rp350.000 Persed BD Rp350.000	HPP= 70% X penjualan
10	23	dibayar tunai ongkos angkut FOB Destination sebesar Rp100.000 atas transaksi penjualan yang dilakukan PT Sumber Laba	Beban angkut Rp100.000 Kas Rp100.000	

Soal latihan periodik

		periodik	
No	Tgl	TRANSAKSI	d k
1	2	dijual tunai barang dagang seharga Rp700.000 kepada toko Untung Sejati	Kas Penjualan
2	4	diterima pengembalian barang dagang yang dibeli toko Untung Sejati seharga Rp50.000	Retur Penjualan Kas
3	5	diterima pengembalian barang dagang yang dibeli Tn Gede seharga Rp50.000	Retur Penjualan Piutang Dagang
4	10	Dikembalikan barang dagang kepada PT Otherside sebesar 50.000	Utang Dagang Retur Pembelian
5	15	dijual barang dagang secara tunai kepada toko Astagraf sebesar Rp4.500.000	Kas Rp4.500.000 Penjualan Rp4.500.000

6	18	dibayar tunai beban angkut FOB Destination sebesar Rp300.000 atas transaksi penjualan yang dilakukan kepada toko Astagraf	Beban angkut Rp300.000  Kas Rp300.000
7	23	diterima pengembalian barang dagang sebesar Rp200.000 dari toko astagraf	Retur Penjualan Rp200.000  Kas Rp200.000
8	18	dibeli barang dagang secara tunai kepada Cahaya Abadi sebesar Rp3.500.000	Pembelian Rp3.500.000  Kas Rp3.500.000
9	28	dijual barang dagang sebesar 500.000 kepada Toko Sepanjang Rejeki	Kas Rp500.000  Penjualan Rp500.000
10	23	dibayar tunai ongkos angkut FOB Destination sebesar Rp100.000 atas transaksi penjualan yang dilakukan PT Sumber Laba	Beban angkut Rp100.000  Kas Rp100.000

# DAFTAR PILIHAN JAWABAN

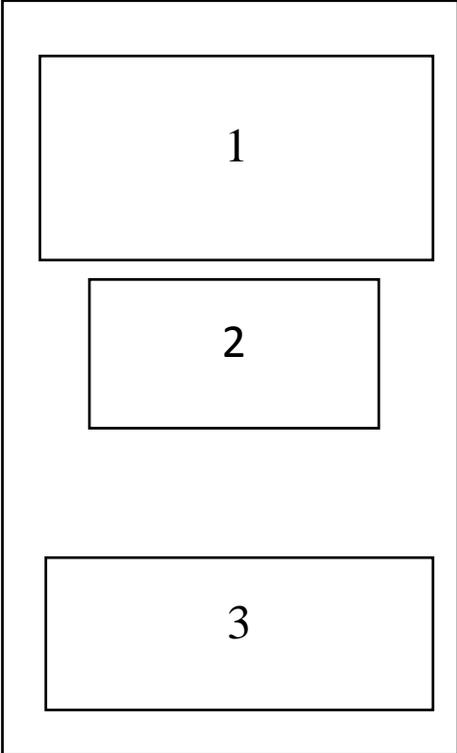
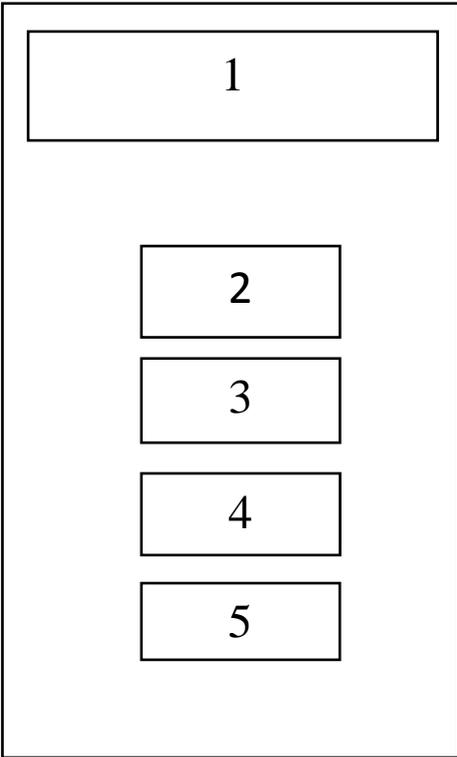
No	Tgl	Transaksi	PILIHAN JAWABAN			
1	2	dijual tunai barang dagang seharga Rp700.000 kepada toko Untung Sejati	Utang Dagang	HPP	Penjualan	Pembelian
			Kas	Persediaan Bd	Piutang Dagang	Persediaan Bd
2	4	diterima pengembalian barang dagang yang dibeli toko Untung Sejati seharga Rp50.000	Kas	Retur Pembelian	Piutang Dagang	Utang Dagang
			Persediaan Bd	Retur Penjualan	Pembelian	HPP
3	11	diterima pengembalian barang dagang yang dibeli Tn Gede seharga Rp50.000	Piutang Dagang	Retur Penjualan	Pot.Penjualan	Retur Pembelian
			Utang Dagang	Persediaan Bd	Kas	Pot.Pembelian
4	10	Dikembalikan barang dagang kepada PT Otherside sebesar 50.000	Kas	Retur Pembelian	Piutang Dagang	Utang Dagang
			Persediaan Bd	Retur Penjualan	Pembelian	HPP
5	15	dijual barang dagang secara tunai kepada toko Astagraf sebesar Rp4.500.000	Utang Dagang Rp 4.500.000	HPP Rp 3.150.000,	Penjualan Rp 4.500.000	Pembelian Rp 4.500.000
			Kas Rp4.500.000	Persediaan Bd Rp 3.150.000	Piutang Dagang Rp 4.500.000	Persediaan Bd Rp4.500.000
6	18	dibayar tunai beban angkut FOB Destination sebesar	Utang Dagang Rp300.000	Kas Rp 300.000	Pembelian Rp 300.000	Penjualan Rp300.000

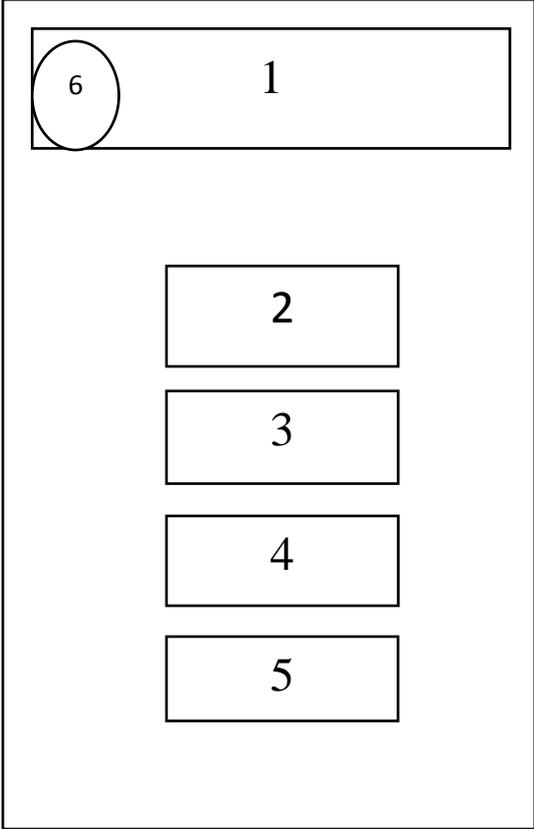
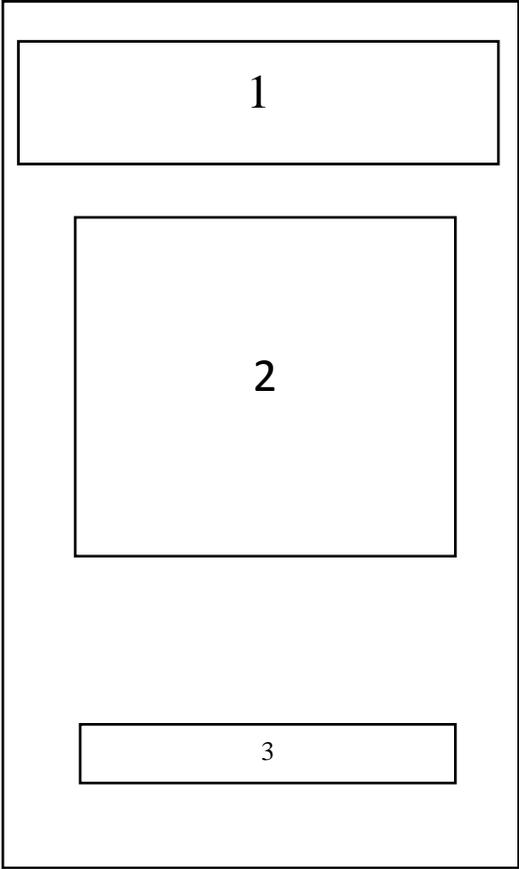
		Rp300.000 atas transaksi penjualan yang dilakukan kepada toko Astagraf	Beban Angkut Rp300.000	HPP Rp 210.000	Persediaan Bd Rp 210.000	Piutang Dagang Rp 300.000
7	23	diterima pengembalian barang dagang sebesar Rp200.000 dari toko astagraf	Kas Rp 200.000	Retur Pembelian Rp 200.000	Piutang Dagang Rp 200.000	Utang Dagang Rp 200.000
			Persediaan Bd Rp 140.000	Retur Penjualan Rp 200.000	Pembelian Rp 200.000	HPP Rp 140.000
8	18	dibeli barang dagang secara tunai kepada Cahaya Abadi sebesar Rp3.500.000	Pembelian Rp 3.500.000	HPP Rp 2.450.000	Utang Dagang Rp 3.500.000	Kas Rp 3.500.000
			Penjualan Rp 3.500.000	Persediaan Bd Rp 2.450.000	Piutangdagang Rp 3.500.000	Persediaan Bd Rp 3.500.000
9	28	dijual barang dagang sebesar 500.000 kepada Toko Sepanjang Rejeki	Utang Dagang Rp 500.000	HPP Rp 350.000,00	Penjualan Rp 500.000	Pembelian Rp 500.000
			Kas Rp500.000	Persediaan Bd Rp 350.000	Piutang Dagang Rp 500.000	Persediaan Bd Rp 500.000
10	23	dibayar tunai ongkos angkut FOB Destination sebesar Rp100.000 atas transaksi penjualan yang dilakukan PT Sumber Laba	Utang Dagang Rp100.000	Kas Rp 100.000	Pembelian Rp 100.000	Penjualan Rp 100.000
			Beban Angkut Rp 100.000	HPP Rp70.000	Persediaan Bd Rp 70.000	Piutang Dagang Rp100.000

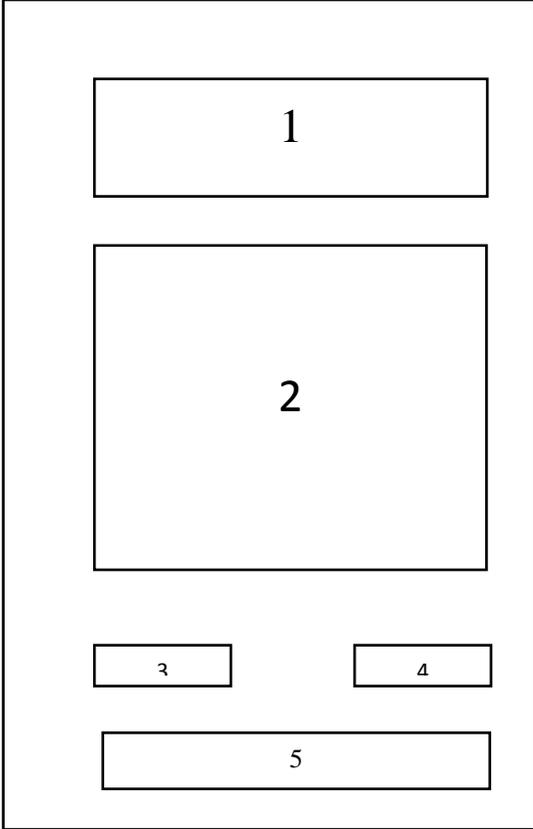
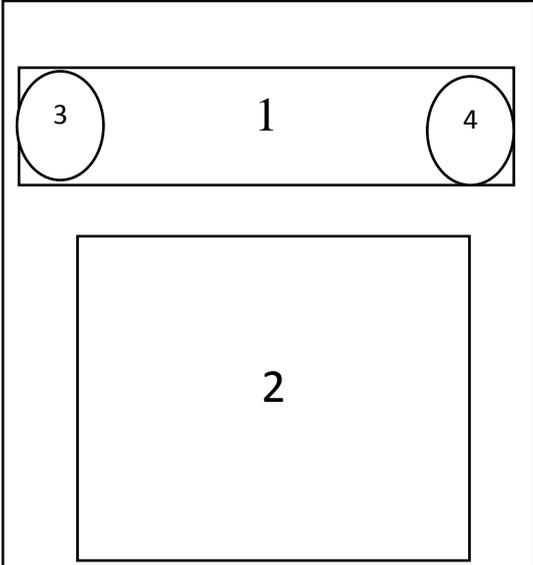
Lampiran II  
Media Pembelajaran

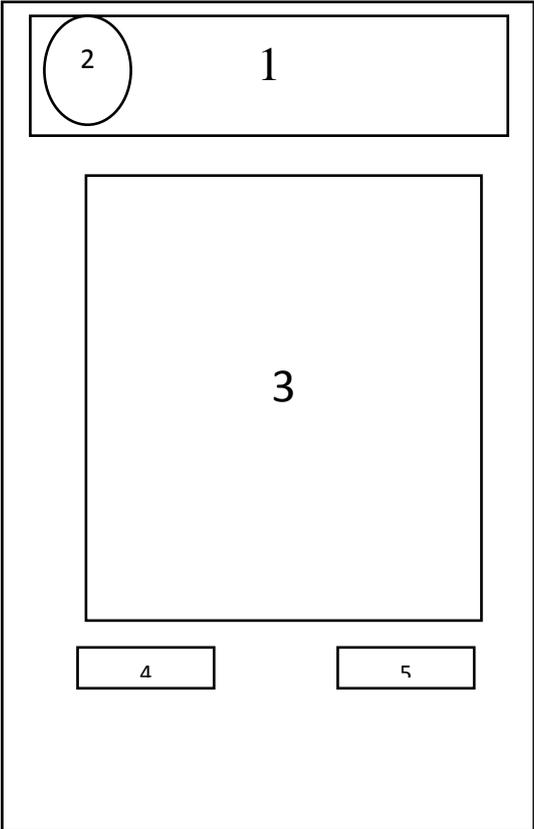
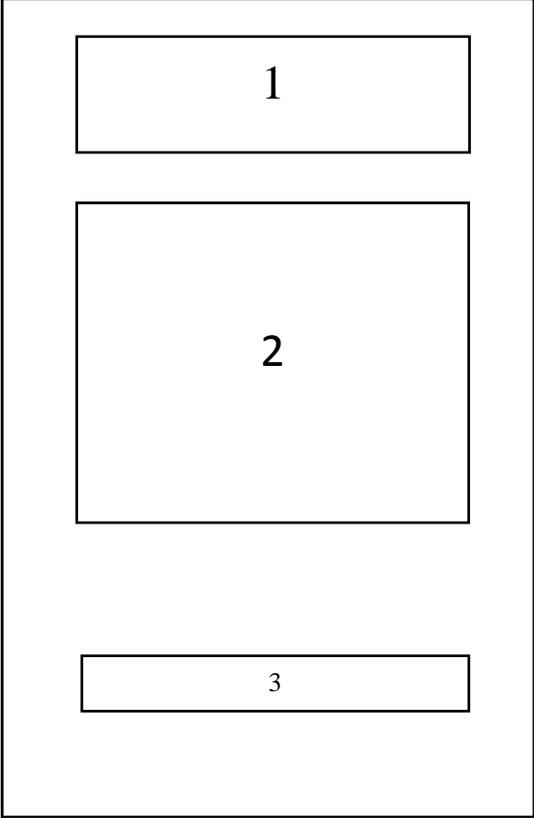
7. *Storyboard*
8. *Printscreen*

7. Storyboard Aplikasi

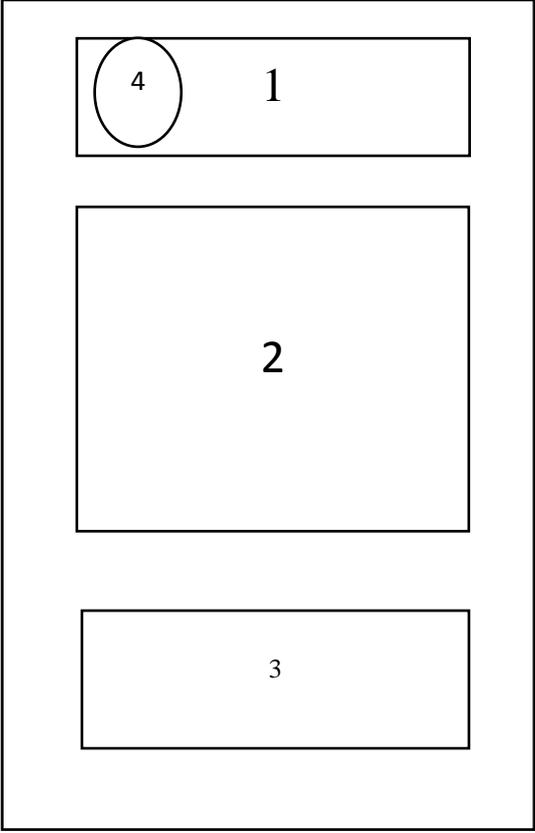
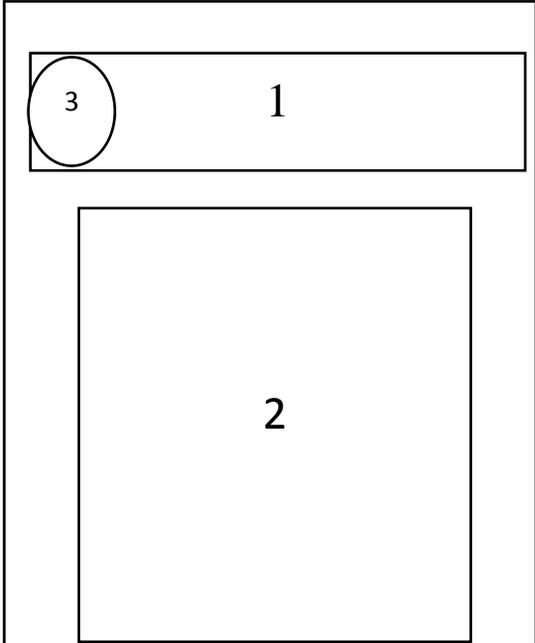
No	Rancangan Halaman	Keterangan
1	<p style="text-align: center;">Halaman Awal</p>  <p>The storyboard for 'Halaman Awal' consists of a large outer rectangle containing three smaller rectangles stacked vertically. The top rectangle is labeled '1', the middle one '2', and the bottom one '3'.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Nama aplikasi</li><li>2. Materi aplikasi</li><li>3. KI KD materi</li></ol>
2	<p style="text-align: center;">Menu Utama</p>  <p>The storyboard for 'Menu Utama' consists of a large outer rectangle containing five smaller rectangles stacked vertically. The top rectangle is labeled '1', and the four rectangles below it are labeled '2', '3', '4', and '5' respectively.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul aplikasi</li><li>2. Tombol materi</li><li>3. Tombol tantangan transaksi</li><li>4. Tombol menu lain</li><li>5. Tombol keluar</li></ol>

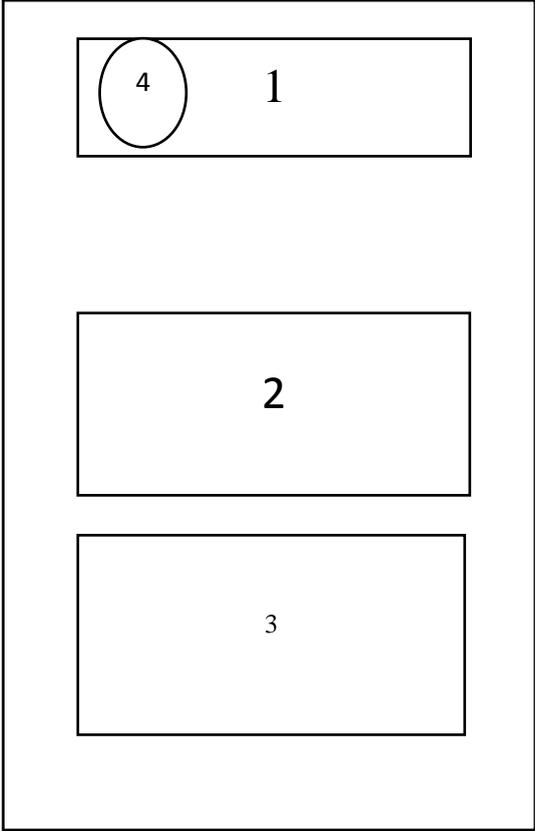
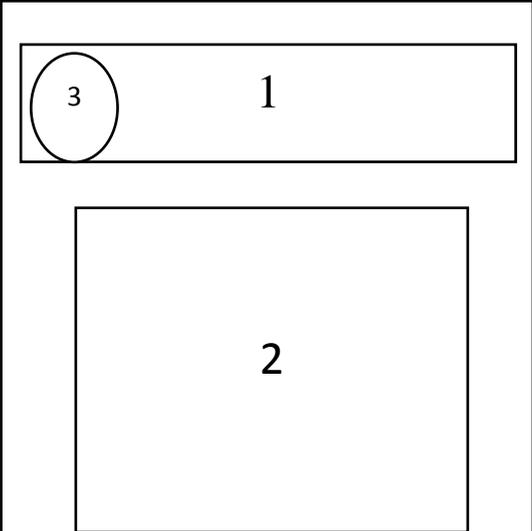
3	<p style="text-align: center;">SubMenu Menu Lain</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tulisan submenu</li><li>2. Tombol skor tertinggi</li><li>3. Tombol pengaturan suara</li><li>4. Tombol informasi pengembang aplikasi</li><li>5. Tombol keterangan aplikasi</li><li>6. Tombol home</li></ol>
4	<p style="text-align: center;">Materi1, 3,4,5</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Isi materi</li><li>3. Tombol geser halaman selanjutnya</li></ol>

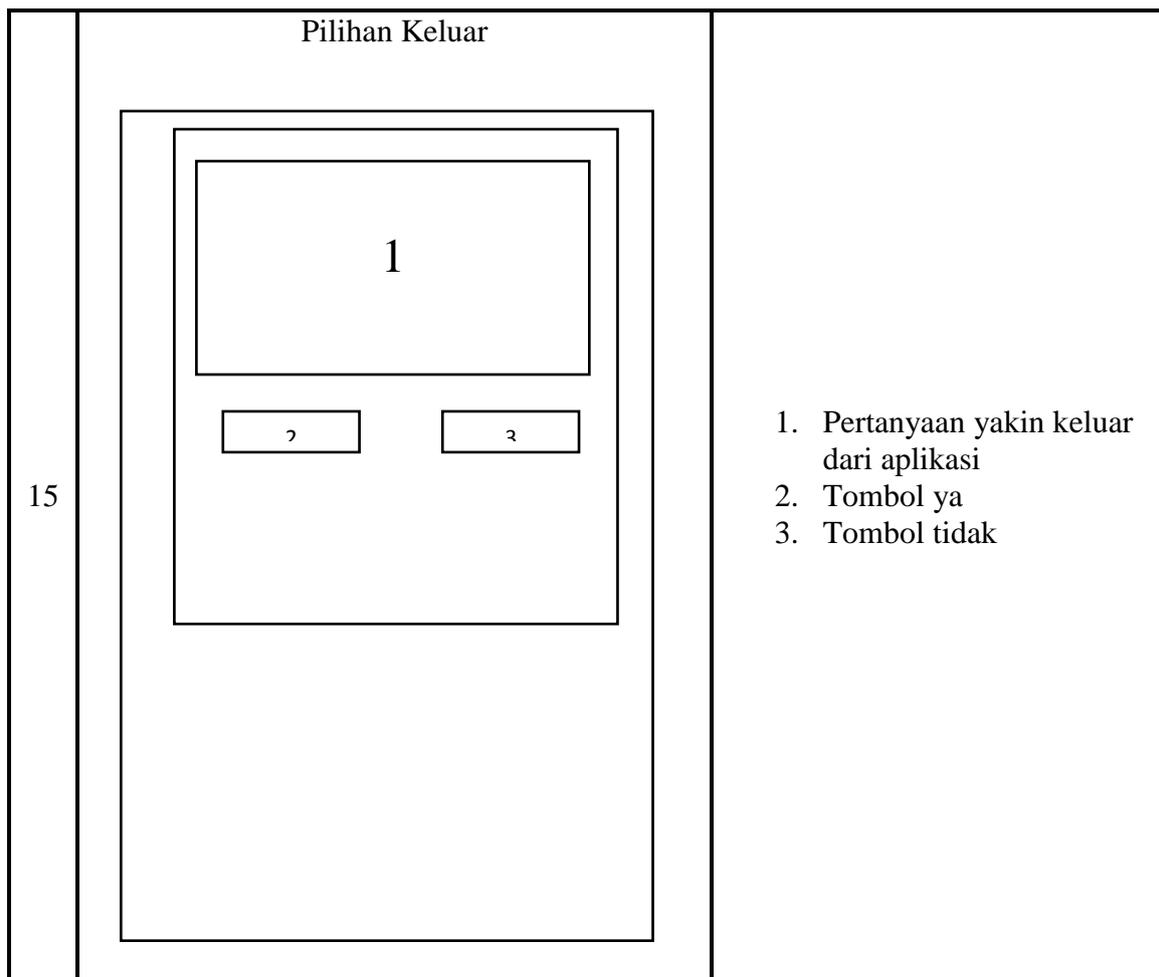
5	<p style="text-align: center;">Materi 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Isi materi</li><li>3. Tombol periodik</li><li>4. Tombol perpetual</li><li>5. Tombol geser halaman selanjutnya</li></ol>
6	<p style="text-align: center;">Materi Periodik Perpetual</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul materi</li><li>2. Isi materi</li><li>3. Tombol halaman materi sebelumnya</li><li>4. Tombol halaman materi selanjutnya</li></ol>

7	<p style="text-align: center;">Soal Tantangan Transaksi</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul tantangan transaksi</li><li>2. Tombol kembali ke menu utama</li><li>3. Soal tantangan transaksi</li><li>4. Tombol menuju petunjuk soal periodik</li><li>5. Tombol menuju petunjuk soal perpetual</li></ol>
8	<p style="text-align: center;">Petunjuk Cara Main</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul cara main</li><li>2. Petunjuk pangeran tantangan transaksi</li><li>3. Tombol lanjut ke transaksi periodik atau perpetual</li></ol>

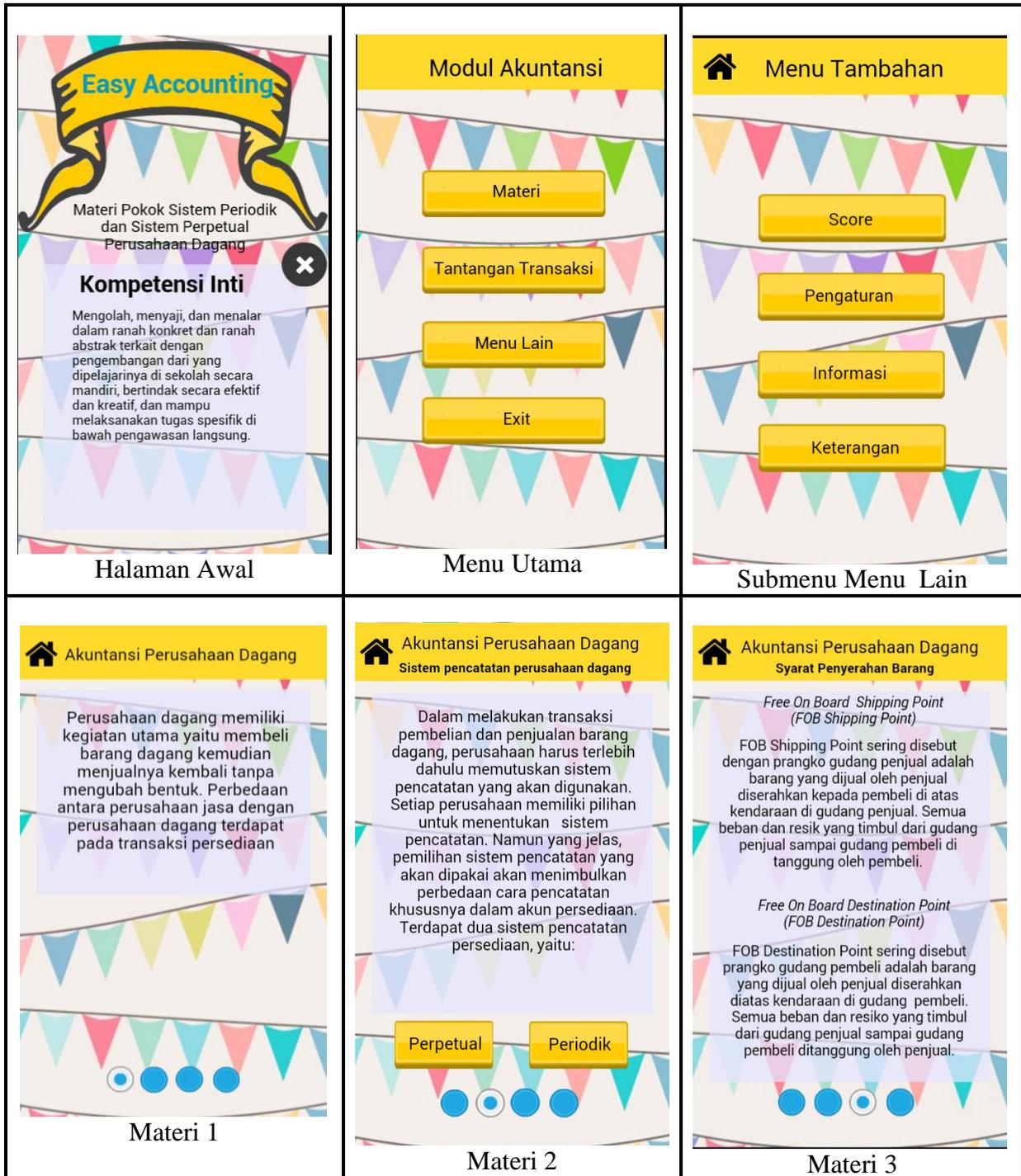
9	<p style="text-align: center;"><b>Tantangan Transaksi</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">2</span> <span style="font-size: 24px; font-weight: bold;">1</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">3</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">4</div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 50%; text-align: center;">5</td> <td style="border: 1px solid black; width: 50%; text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5</td> </tr> </table> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 50%; text-align: center;">6</td> <td style="border: 1px solid black; width: 50%; text-align: center;">7</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">6</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">7</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">6</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">7</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">6</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">7</td> </tr> </table> </div>	5	5	5	5	5	5	5	5	6	7	6	7	6	7	6	7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul soal periodik/perpetual</li> <li>2. Tombol ke soal sebelumnya</li> <li>3. Tombol ke pembahasan</li> <li>4. Soal transaksi</li> <li>5. Pilihan jawaban</li> <li>6. Kolom jawaban debit</li> <li>7. Kolom jawaban kredit</li> </ol>
5	5																	
5	5																	
5	5																	
5	5																	
6	7																	
6	7																	
6	7																	
6	7																	
10	<p style="text-align: center;"><b>Pembahasan Tantangan Transaksi</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span style="font-size: 24px; font-weight: bold;">1</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">2</span> </div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 50%; text-align: center;">3</td> <td style="border: 1px solid black; width: 50%; text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">3</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">3</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px; text-align: center;">4</div> </div>	3	3	3	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul pembahasan</li> <li>2. Tombol ke soal selanjutnya</li> <li>3. Kunci Jawaban yang tepat</li> <li>4. Catatan penjelasan dalam jawaban</li> </ol>												
3	3																	
3	3																	

11	<p style="text-align: center;">Nilai Akhir</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul</li><li>2. Jumlah nilai yang berhasil di capai</li><li>3. Keterangan nilai</li><li>4. Kembali ke menu utama</li></ol>
12	<p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan Aplikasi</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul petunjuk penggunaan aplikasi</li><li>2. Petunjuk simbol dan singkatan yang ada dalam aplikasi</li><li>3. Tombol kembali ke menu utama</li></ol>

13	<p style="text-align: center;">Nilai Tertinggi</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul nilai tertinggi</li><li>2. Nilai tertinggi periodik</li><li>3. Nilai tertinggi perpetual</li><li>4. Kembali ke menu</li></ol>
14	<p style="text-align: center;">Informasi</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul informasi</li><li>2. Isi informasi pengembang aplikasi</li><li>3. Tombol kembali ke menu utama</li></ol>



## 8. Printscreen Aplikasi



**Akuntansi Perusahaan Dagang**  
Syarat Pembayaran

Syarat pembayaran dalam perdagangan harus disebutkan kapan harus dibayar, bagaimana cara pembayarannya, dan berapa persen potongan yang akan diberikan apabila pembeli membayar tunai pada waktu tertentu. Penulisan syarat pembayaran:

**a/b, n/c**

- Jumlah % diskon
- Batas waktu pembayaran mendapatkan diskon
- Batas waktu pembayaran jatuh tempo

**2 / 10, n / 30**

- Diberikan diskon 2%
- Jika membayar dalam waktu tidak lebih dari 10 hari dari tanggal transaksi
- Batas waktu pembayaran 30 hari

Materi 4

**Tantangan Transaksi**

PT Sumber Untung merupakan perusahaan dagang yang melayani grosir telur ayam negeri. Berikut adalah transaksi transaksi yang terjadi pada PT Sumber Untung selama bulan Januari. HPP sebesar 70% dari nilai transaksi. Tentukan akun apa saja yang terpengaruh pada transaksi transaksi tersebut dengan sistem:

Periodik

Perpetual

Soal Tantangan Transaksi

**Cara Bermain**

Bacalah materi terlebih dahulu untuk menambah pemahaman sebelum mencoba tantangan transaksi. Memainkan tantangan transaksi sangatlah mudah, berdasarkan transaksi yang ditampilkan pilihlah akun yang terlibat dalam pencatatan, kemudian geser ke kotak jawaban yang disediakan. Setelah memilih akan terkoreksi jawaban anda benar atau salah, perhatikan urutan pengisian jawaban jawaban harus urut sesuai abjad pada pengisian setiap baris dan pengisian harus dimulai pada baris pertama, atau baris pertama tidak boleh kosong. Selamat mencoba!

Lanjut

Petunjuk Cara Main

**No10 (TGL 28)**

Dijual barang dagang secara tunai sebesar 500.000 kepada Toko Sepanjang Rejeki. HPP sebesar 70% dari nilai transaksi.

HPP  
RP 350.000

PEMBELIAN  
RP 500.000

PERSEDIAAN BD  
RP 350.000

PERSEDIAAN BD  
RP 500.000

UTANG DAGANG  
RP 500.000

PIUTANG DAGANG  
RP 500.000

DEBIT

KAS  
RP 500.000

KREDIT

PENJUALAN  
RP 500.000

Soal Tantangan Transaksi

**Pembahasan**

Debit

KAS

Kredit

PENJUALAN

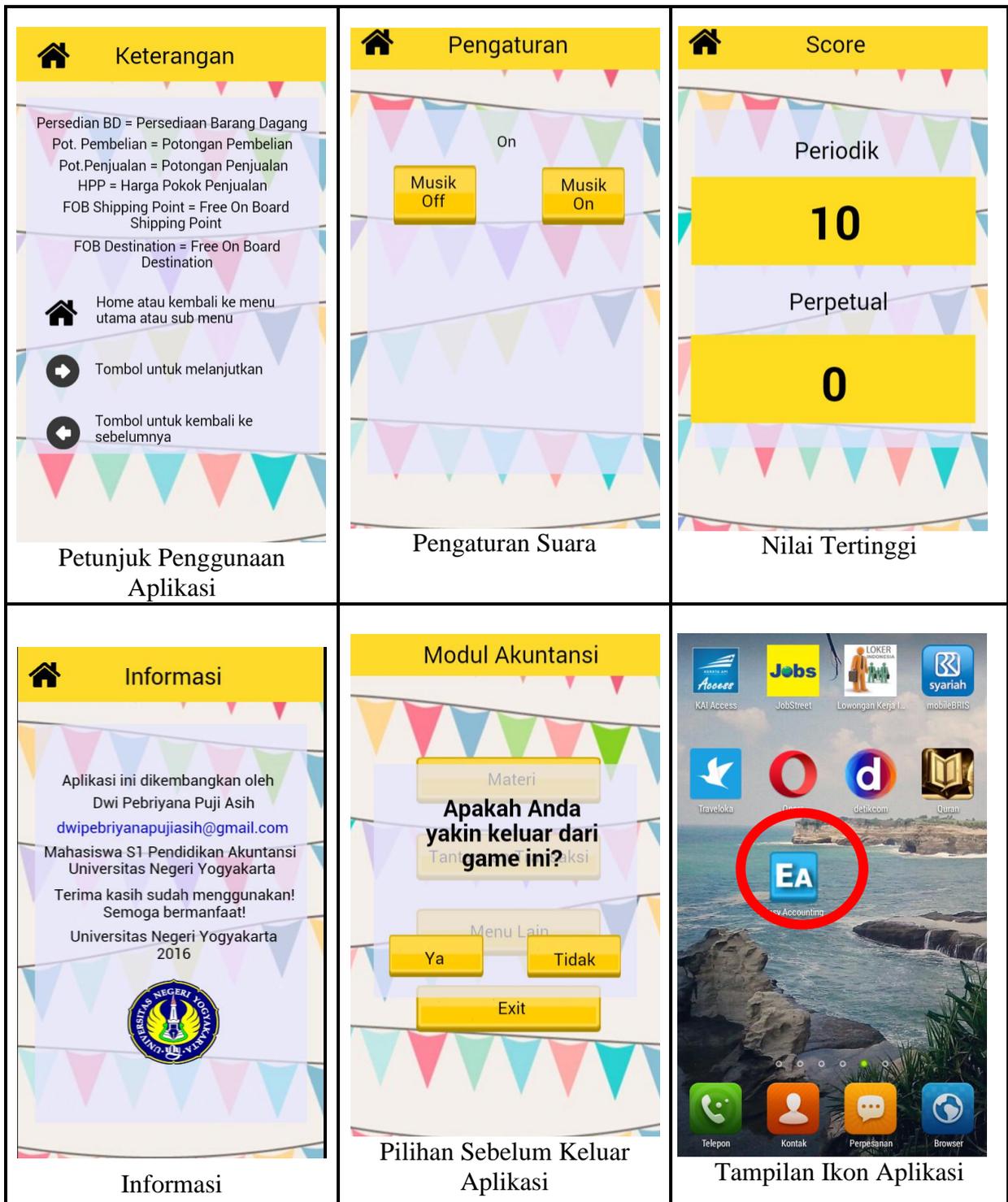
Pembahasan Soal

**Selamat**

**80**

Coba Belajar Lagi

Nilai Akhir Tantangan Transaksi



**Lampiran III**  
**Pengembangan & Hasil Uji Pengembangan Media**  
**Pembelajaran**

9. Hasil Penilaian Ahli Materi
10. Hasil Penilaian Ahli Media
11. Hasil Penilaian Guru
12. Hasil Penilaian Uji Pengembangan
13. Hasil Penilaian Uji Validasi
14. Rekap penilaian ahli media, materi, guru, dan siswa

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis  
*Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI  
Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

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

#### **Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

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

**A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi**

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	<b>Kesesuaian isi</b>					
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					✓
	<b>Ketepatan isi</b>					
3	Istilah yang digunakan sesuai					✓
4	Soal sesuai dengan teori dan konsep				✓	
5	Kunci jawaban sesuai dengan soal			✓		
6	Materi disajikan sistematis				✓	
	<b>Kejelasan isi</b>					
7	Materi disajikan dengan jelas				✓	
8	Petunjuk pengerjaan soal jelas			✓		
9	Soal yang diberikan jelas			✓		
10	Pembahasan jawaban jelas				✓	
	<b>Kelengkapan isi</b>					
11	Materi yang disajikan lengkap				✓	
12	Variasi Soal yang disajikan lengkap				✓	
	<b>Keseimbangan isi</b>					
13	Terdapat keseimbangan antara materi dengan soal				✓	
	<b>Kemenarikkan aplikasi</b>					
14	Jenis aplikasi yang digunakan menarik				✓	
15	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa				✓	

**B. Kebenaran Materi**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/Saran**

- Instruksi Soal perlu diperjelas
- Untuk Soal terkait dengan Metode Perpetual, perlu diberikan data mengenai HPP, baik untuk barang yang dijual maupun barang yang disimpan (dari transaksi pembelian)

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicoba lapangan

Yogyakarta, 19 Mei 2016



RR. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

Ahli Materi : Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

**Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap aplikasi yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

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

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	<b>Kualitas pengelolaan program</b>					
1.	Ukuran <i>file</i> tidak terlalu besar		✓			
2	Aplikasi tidak <i>hang</i> saat pengoperasian			✓		
3	Aplikasi dapat dijalankan dalam berbagai spesifikasi <i>OS android</i> (minimal <i>jellybean</i> )				✓	
	<b>Kemudahan penggunaan</b>					
4	Aplikasi mudah dijalankan				✓	
5	Terdapat petunjuk menjalankan aplikasi					✓
6	Pengoperasian sesuai dengan petunjuk					✓
7	Tombol navigasi berfungsi dengan baik					✓
	<b>Keterpaduan tampilan</b>					
8	Kreatif dalam menuangkan ide				✓	
9	Penggunaan suara tidak mengganggu				✓	
10	Suara dalam aplikasi menarik			✓		
11	Tampilan aplikasi menarik			✓		
	<b>Kerapian dalam penyajian</b>					
12	Tulisan dapat terbaca dengan baik					✓
13	Pemilihan warna sudah tepat				✓	
14	Ketepatan ukuran tombol					✓

**B. Kebenaran Materi**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Letak tombol forward tidak konsisten	dibuat konsisten
2.	Tidak ada tombol back to menu	disediakan tombol back to menu

**C. Komentar/Saran**

--

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicoba lapangan

Yogyakarta, Mei 2016



Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

## 11. Hasil Penilaian Guru

### LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Dwi Pebriyana Puji Asih

Ahli Materi : Niken, SE, M.Pd.

#### **Petunjuk :**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru terhadap media yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang sesuai
3. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penelitian yang diberikan.
4. Kriteria Penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

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

## A. Penilaian Praktisi Pengajar

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
<b>Aspek Media</b>						
	<b>Kualitas pengelolaan program</b>					
1	Ukuran <i>file</i> tidak terlalu besar				✓	
2	Aplikasi tidak <i>hang</i> saat pengoperasian				✓	
	<b>Kemudahan penggunaan</b>					
3	Aplikasi mudah dijalankan				✓	
4	Terdapat petunjuk menjalankan aplikasi				✓	
5	Tombol navigasi berfungsi dengan baik				✓	
	<b>Keterpaduan tampilan</b>					
6	Penggunaan suara tidak mengganggu				✓	
7	Suara dalam aplikasi menarik				✓	
8	Tampilan aplikasi menarik				✓	
	<b>Kerapian dalam penyajian</b>					
9	Tulisan dapat terbaca dengan baik				✓	
10	Pemilihan warna sudah tepat				✓	
11	Ketepatan ukuran tombol				✓	
<b>Aspek materi</b>						
	<b>Kesesuaian isi</b>					
12	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
13	Materi sesuai dengan kompetensi dasar					✓

	Indikator	Skala Penilaian				
		STS	TS	KS	S	SS
	<b>Ketepatan isi</b>					
14	Istilah yang digunakan sesuai				✓	
15	Soal sesuai dengan teori dan konsep				✓	
16	Kunci jawaban sesuai dengan soal				✓	
17	Materi disajikan sistematis				✓	
	<b>Kejelasan isi</b>					
18	Materi disajikan dengan jelas				✓	
19	Petunjuk pengerjaan soal jelas				✓	
20	Soal yang diberikan jelas			✓		
21	Pembahasan jawaban jelas				✓	
	<b>Kelengkapan isi</b>					
22	Materi yang disajikan lengkap				✓	
23	Variasi Soal yang disajikan lengkap				✓	
	<b>Keseimbangan isi</b>					
24	Terdapat keseimbangan antara materi dengan soal				✓	
	<b>Kemernarikan aplikasi</b>					
25	Jenis aplikasi yang digunakan menaik					✓
26	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa					✓

### B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Pencatatan transaksi pada metode/sistem perpetual	1. Mencari referensi tambahan.
2.	Penggunaan kalimat pada soal ambigu	2. Gunakan kalimat yang efektif.
3.	Penggunaan simbol pada syarat pembayaran sama	3. Gunakan simbol yg berbeda agar lebih jelas
4.	Kunci jawaban kurang sistematis (D/K)	4. Dibuat lebih sistematis (D/K).

### C. Komentar/Saran

- ⊖ Kapasitas RAM yg rata-rata dimiliki oleh siswa masih terbatas 500 mb - 1 gb, disarankan aplikasinya disesuaikan. Agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan media.
- ⊖ Tambah referensi untuk materi pembelajaran.

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicoba lapangan

Klaten, Mei 2016



Niken, SE, M.Pd.

12. Penilaian Uji Pengembangan

	No Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
No	Nama	Media									Materi										
1	Reni Indriana	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
2	Adida Kuspariyanti	4	5	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3
3	Intan Larasati	4	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
4	Eni Suryaningsih	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
5	Dewi Damayanti	4	5	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
6	Ilma Noor P	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4
7	Isnaiani Nurmita Riyani	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
8	Elena Uke Yamauchi	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
9	Roqimatun	4	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5
10	Choriyah Yuliana	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
	Rata-rata	3,9	4,4	3,6	3,2	3	3,6	3,7	3,3	3,9	4	4	4	3,7	4	3,6	4	3,7	3,5	4	3,9
		3,622222222									3,854545455										
		3,738383838																			

13. Penilaian Kelas Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Klaten

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	Aspek media										Aspek materi									
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	4	4	5	5
2	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5
4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	3	5	4	3	3	4	5	5	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	5	4
7	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5
8	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4
9	5	5	3	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4
10	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
11	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
12	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
13	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5
14	3	5	4	3	3	4	5	5	3	3	2	5	5	5	3	4	4	4	5	5
15	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5
16	5	5	4	4	4	3	5	3	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4
19	3	5	4	3	3	5	5	5	3	4	3	5	5	5	3	5	4	4	5	4
20	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	<b>Aspek media</b>										<b>Aspek materi</b>									
21	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4
22	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3
23	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
24	5	5	3	3	3	5	5	4	4	5	2	4	4	4	4	4	3	4	5	4
25	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4
26	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
27	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4
28	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	3	4
29	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	3	5	3	5	3	5	5	5
30	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4
31	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
32	3	5	4	4	4	5	5	5	3	4	3	5	5	5	3	4	4	4	5	4
33	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5
34	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	3	5	4	4	5	4
35	5	5	3	3	3	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5
36	5	5	5	3	3	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4
37	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5
38	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
Rata-rata	<b>4,3</b>	<b>4,8</b>	<b>4,1</b>	<b>3,7</b>	<b>3,7</b>	<b>4,2</b>	<b>4,6</b>	<b>4,2</b>	<b>4</b>	<b>4,3</b>	<b>3,7</b>	<b>4,3</b>	<b>4</b>	<b>4,2</b>	<b>3,8</b>	<b>3,8</b>	<b>3,9</b>	<b>4,1</b>	<b>4,4</b>	<b>4,3</b>
	<b>4,160818713</b>										<b>4,083732057</b>									
	<b>4,122275</b>																			

14. Rekap Penilaian Ahli Media, Materi, Guru, dan Siswa

1. Hasil penilaian ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
1	Kesesuaian isi	5	Sangat layak
2	Ketepatan isi	4	Layak
3	Kejelasan isi	3,5	Layak
4	Kelengkapan isi	4	Layak
5	Keseimbangan	4	Layak
6	Kemenarikan aplikasi	4	Layak
		24,5	
		4,08	Layak

2. Hasil penilaian ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
1	Kualitas pengelolaan program	3	Cukup
2	Kemudahan penggunaan	4,75	Sangat layak
3	Keterpaduan tampilan	3,5	Layak
4	Kerapian dalam penyajian	4,67	Sangat layak
		15,92	
		3,98	Layak

3. Hasil penilaian guru

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Klasifikasi
<b>Aspek Media</b>			
1	Kualitas pengelolaan program	4	Layak
2	Kemudahan penggunaan	4	Layak
3	Keterpaduan tampilan	4	Layak
4	Kerapian dalam penyajian	4	Layak
		16	
		4	Layak
<b>Aspek Materi</b>			
1	Kesesuaian isi	5	Sangat layak
2	Ketepatan isi	4	Layak
3	Kejelasan isi	3,75	Layak
4	Kelengkapan isi	4	Layak
5	Keseimbangan	4	Layak
6	Kemenarikan aplikasi	5	Sangat layak
		25,75	
		4,29	Sangat layak

## 4. respon siswa uji pengembangan

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Jumlah butir
1	Aspek media	3,62	9
2	Aspek materi	3,85	11
		3,73	Layak

## 5. respons siswa

No.	Aspek yang dinilai	Rata rata nilai	Jumlah butir
1	Aspek media	4,16	9
2	Aspek materi	4,08	11
		4,12	Layak

## Lampiran IV

### Dokumentasi dan Administrasi Penelitian

15. Dokumentasi
16. Surat Izin penelitian
17. Surat keterangan penelitian

15. Dokumentasi





16. Surat Ijin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
**(BAPPEDA)**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730  
KLATEN 57424

Nomor : 072/527/IV/09  
Lampiran : -  
Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 10 Mei 2016  
Kepada Yth.  
Ka. SMK Negeri 1 Klaten  
Di

**KLATEN**

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Ekonomi UNY Nomor 956/UN34.18/LT/2016 Tanggal 04 Mei 2016 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Dwi Pebriyana Puji Asih  
Alamat : Jl. Colombo Nbo. 1 Yogyakarta  
Pekerjaan : Mahasiswa UNY  
Penanggungjawab : Prof. Sukirno, Phd  
Judul/Topik : Pengembangan Aplikasi " Easy Accounting " Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016  
Jangka Waktu : 3 Bulan (10 Mei s/d 10 Agustus 2016)  
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa **Hard Copy** Dan **Soft Copy** Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapkan terima kasih



- Tembusan** disampaikan Kepada Yth :
1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
  2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
  3. Dekan Fak. Ekonomi UNY
  4. Yang bersangkutan
  5. Arsip

## 17. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK NEGERI 1 KLATEN**  
Bidang Keahlian : Bisnis & Manajemen, Teknologi Informasi & Komunikasi  
Jl. Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten 57432 Telp. 0272 – 321266 Fax. 0272 – 321567  
E-mail : smkn1klaten@yahoo.com Website : www.smkn1klaten.sch.id



### SURAT KETERANGAN

NO : 421/921.5/13.2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. BUDI SASANGKA, MM  
NIP : 19590629 198803 1 002  
Pangkat/Gol Ruang : Pembina Tk I, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Klaten

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : DWI PEBRIYANA PUJI ASIH  
NIM : 12803241030  
Jurusan/Prodi. : Pendidikan Akutansi  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Klaten pada bulan Mei s/d Juni 2016 dalam rangka proses penyusunan Skripsi dengan judul “ Pengembangan Aplikasi ‘Easy Accounting’ Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas XI Akutansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 ”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 01 Juni 2016  
Kepala SMK Negeri 1 Klaten



Drs. Budi Sasangka, MM  
Pembina Tk I.  
NIP. 19590629 198803 1 002