



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA KOMPETENSI DASAR LAPORAN
KEUANGAN PERUSAHAAN JASA UNTUK KELAS X AKL
DI SMK NEGERI DARUL ULUM MUNCAR BANYUWANGI**

SKRIPSI

Oleh

Septin Bilkhis Silviana

NIM 160210301088

Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed.

Pembimbing II : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

Penguji I : Dra. Sri Wahyuni, M.Si.

Penguji II : Dr. Pudjo Suharso, M.Si.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA KOMPETENSI DASAR LAPORAN
KEUANGAN PERUSAHAAN JASA UNTUK KELAS X AKL
DI SMK NEGERI DARUL ULUM MUNCAR BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Septin Bilkhis Silviana

NIM 160210301088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2020

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji Syukur alhamdulillah kepada-Nya yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya tanpa kurang sedikitpun. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan kebenaran. Secara tulus dan ikhlas saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Marsaid dan Ibu Sismiatur yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, doa, dan pengorbanannya demi kesuksesan saya;
2. Kakak saya tercinta Zaidy Siswardhana, Sudarmanik, Akvian Erie Prawira, Dyah Ayu Candra Dewi, adik saya Rizqa Bella Eirika, dan keponakan saya Anindhita Sofie Pramoda Wardhani serta Danastri Kenes Bestari yang selalu memberikan semangat dan hiburan kepada saya;
3. Bapak dan ibu guru dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan bekal ilmu, mendidik dengan tulus dan ikhlas agar menjadi pribadi yang lebih baik;
4. Almamater saya yakni Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTO

Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa digunakan untuk mengubah dunia (Nelson Mandela)¹



¹<http://jagokata.com/>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septin Bilkhis Silviana

NIM : 160210301088

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya dan belum diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran dan keabsahan isi sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 22 Oktober 2020

Yang Menyatakan

Septin Bilkhis Silviana

NIM. 160210301088

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA KOMPETENSI DASAR LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN
JASA UNTUK KELAS X AKL DI SMK NEGERI DARUL ULUM
MUNCAR BANYUWANGI**

Diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program
Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Septin Bilkhis Silviana
NIM : 160210301088
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan Tahun : 2016
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 01 September 1997

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sri Kantun, M.Ed.
NIP. 19581007 198602 2 001

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870924 201504 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 22 Oktober 2020

Tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Sri Kantun, M.Ed.
NIP. 19581007 198602 2 001

Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870924 201504 1 001

Anggota I

Anggota II

Dra. Sri Wahyuni, M.Si.
NIP. 19570528 198403 2 002

Dr. Pudjo Suharso, M.Si.
NIP. 19591116 198601 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP.19600612 198702 1 001

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar, Septin Bilkhis Silviana, 160210301088, 2020; 133 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK akan membuat siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan TIK biasanya menggunakan komputer atau laptop. Seiring dengan perkembangan TIK, media pembelajaran tidak hanya menggunakan komputer atau laptop, namun juga bisa menggunakan ponsel pintar atau yang sering disebut *smartphone*. *Smartphone* memiliki berbagai jenis sistem operasi seperti *android*, *iOS*, *windows phone*, dan lain-lain. Namun, sistem operasi yang banyak digunakan oleh guru maupun siswa yaitu *android*. Menurut guru mata pelajaran akuntansi dasar SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi media pembelajaran yang digunakan pada kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa belum menarik dan efektif. Oleh karena itu, media tersebut perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *android* yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran berbasis *android* ini berbentuk aplikasi dengan beragam tampilan menu, yaitu kompetensi dasar, materi, video pembelajaran, latihan soal, pengumpulan tugas, dan kuis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan *Four-D* dari Thiagarajan *et al* yang memiliki tahap *define*, *design*, dan *develop*. Uji coba produk dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu pada kelompok terbatas dan kelompok luas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji coba dilaksanakan setelah proses validasi oleh validator materi, media, dan bahasa. Uji coba kelompok terbatas dilakukan di kelas X AKL 3 dengan jumlah 10 siswa. Uji coba kelompok luas dilakukan di kelas X AKL 1 sebagai kelas eksperimen dan X AKL 2 sebagai kelas kontrol.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji tingkat daya tarik dan uji tingkat efektivitas. Uji tingkat daya tarik dilihat dari skor respons siswa terhadap daya tarik media pembelajaran berbasis *android*. Uji tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *android* dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Perbandingan tersebut dihitung dengan menggunakan uji *independent sample t test*.

Hasil validasi tahap 1 pada materi sebesar 80%, validasi media sebesar 74%, dan validasi bahasa 93%. Pada validasi tahap I ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis *android* sudah memenuhi kriteria namun masih ada beberapa hal yang perlu direvisi. Hasil validasi media tahap II pada materi sebesar 94,2%, validasi media 80%, dan validasi bahasa 96%. Hasil validasi tahap II menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Hasil uji tingkat daya tarik pada uji coba kelompok terbatas yaitu 85% dan uji coba kelompok luas sebesar 87%. Hasil uji tingkat efektivitas pada uji coba kelompok luas dapat dilihat dari taraf signifikansi yaitu $0,000 < 0,050$. Dari uji coba tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* lebih menarik dan lebih efektif untuk digunakan pada kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa di kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta pertolongannya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dan dukungan dari seluruh pihak yang terkait. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sumardi, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Kayan Swastika, M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dr. Sri Kantun, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing I dan Wiwin Hartanto S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, pikiran, dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi saya;
6. Dra. Sri Wahyuni, M.Si., selaku Dosen Penguji I dan Dr. Pudjo Suharso, M.Si., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi saya;
7. Semua dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan studi;
8. Magiyono, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi, Bapak Ahmad Najib S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran

Akuntansi Dasar SMK Negeri Darul Ulum Muncar, serta seluruh guru dan staf yang telah membantu kelancaran skripsi ini;

9. Kedua orang tua, kakak, adik, dan keponakan saya yang telah mendoakan serta memberikan dukungan;
10. Teman Kos Namira saya Elok Faica Ismail, Yeny Hendrawati, dan Ayudya Rizqi yang telah menjadi tempat berkeluh kesah dan memberikan motivasi selama ini;
11. Teman tercinta saya di Pendidikan Ekonomi, Miftakhul Wulandari, Ayu Pipih Lestari, Rizka Nur Afifa, Puspa Novia Sukmaningrum, Ira Ayu Fatmawati, Sarah Anandia Shafira, Sahrul Ginanjar, dan Wahyu Eka terimakasih telah membantu, menjadi tempat bercurah hati, dan memberikan semangat serta pengalaman yang berkesan;
12. Teman seperjuangan saya Ahmad Abdul Gofur dan Sherly Kristyana Putri yang telah bersedia mengajak jalan-jalan dan memberikan semangat serta pengalaman yang berkesan;
13. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi angkatan 2016 yang telah memberikan banyak kenangan, pengalaman berharga, semangat, dan dukungan yang selama ini diberikan;
14. Seluruh pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap, semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jember, 22 Oktober 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Pentingnya Pengembangan	6
1.6 Asumsi Pengembangan	7
1.7 Keterbatasan Pengembangan	7
1.8 Definisi Istilah	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu yang Sejenis	9
2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa	10
2.2.1 Pengertian Laporan Keuangan	11
2.2.2 Jenis-Jenis dan Bentuk Laporan Keuangan.....	11
2.3 Media Pembelajaran	16
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.4 Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	18
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	18

2.4.2 Kekurangan dan Kelebihan Media pembelajaran berbasis <i>android</i> .	19
2.5 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	20
2.5.1 Kelayakan Materi	20
2.5.2 Kelayakan Media.....	21
2.5.3 Kelayakan Bahasa	22
2.6 Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> yang Menarik dan Efektif	23
2.6.1 Daya Tarik.....	23
2.6.2 Efektivitas.....	24
2.7 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	24
2.7.1 Pendefinisian (<i>Define</i>).....	25
2.7.2 Perancangan (<i>Design</i>)	26
2.7.3 Pengembangan (<i>Develop</i>)	27
2.7.4 Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	28
BAB 3. METODE PENGEMBANGAN	32
3.1 Model Pengembangan	32
3.2 Prosedur Pengembangan	32
3.2.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	34
3.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	35
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	36
3.3 Uji Coba Produk	37
3.3.1 Subjek Uji Coba	37
3.3.2 Desain Uji Coba	39
3.4 Teknik Analisis Data	40
3.4.1 Uji Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	40
3.4.2 Uji Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	40
BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	45
4.2.1 Hasil Validasi	48
4.2.3 Daya Tarik	51
4.1.3 Efektivitas.....	53
4.3 Pembahasan	56
BAB 5. KAJIAN DAN SARAN	56
5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi	56

5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	57
5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk.....	57
5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	58
DAFTAR PUSTAKA	59



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.2 Kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator dari kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi Kelas X AKL.....	11
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android	39
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi	48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahasa	50
Tabel 4.4 Respons Siswa pada Uji Coba Kelompok Terbatas	51
Tabel 4.5 Respons Siswa pada Uji Coba Kelompok Luas	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	54
Tabel 4.8 Hasil Statistik Deskriptif Nilai Hasil Belajar Siswa	55
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i>	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Neraca lajur	12
Gambar 2.2 Laporan rugi laba bentuk single step.....	13
Gambar 2.3 Laporan rugi laba bentuk multiple step.....	13
Gambar 2.4 Laporan perubahan modal.....	14
Gambar 2.5 Neraca bentuk skontro.....	14
Gambar 2.6 Neraca bentuk staffel.....	15
Gambar 2.7 Tahap pendefinisian model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>)	25
Gambar 2.8 Tahap perancangan model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>).....	26
Gambar 2.9 Tahap pengembangan model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>).....	27
Gambar 2.10 Tahap penyebaran model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>)	28
Gambar 2.11 Model pengembangan 4D (<i>Four-D</i>)	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.....	33
Gambar 3.2 Desain kuasi eksperimen	39
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi 44	
Gambar 4.2 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa	53
Gambar 4.3 Presentase Daya Tarik Uji Coba Kelompok Terbatas dan Luas	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Matrik Penelitian.....	62
2. Tuntunan Penelitian	63
3.1 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian.....	64
3.2 Transkrip Wawancara Sebelum Penelitian.....	65
4.1 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian	68
4.2 Transkrip Wawancara Setelah Penelitian	69
5.1 Lembar Validasi Materi	71
5.2 Hasil Validasi Materi Tahap 1	73
5.3 Hasil Validasi Materi Tahap 2	75
5.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	77
6.1 Lembar Validasi Media.....	78
6.2 Hasil Validasi Media Tahap 1	80
6.3 Hasil Validasi Media Tahap 2.....	82
6.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	84
7.1 Lembar Validasi Bahasa	85
7.2 Hasil Validasi Bahasa Tahap 1	87
7.3 Hasil Validasi Bahasa Tahap 2	89
7.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa	91
8.1 Angket Respons Siswa.....	92
8.2 Rekapitulasi Respons Siswa Uji Coba Kelompok Terbatas	94
8.3 Rekapitulasi Respons Siswa Uji Coba Kelompok Luas	95
9. Daftar Nilai Ulangan Harian TA 2018/2019.....	96
10. Silabus	98
11. RPP.....	101
12.1 Daftar Hasil Belajar Kelas Eksperimen	113
12.2 Daftar Hasil Belajar Kelas Kontrol	114
13. Hasil Uji SPSS	115
14. Dokumentasi Penelitian	115
15. Media Pembelajaran Guru	120
16. Lembar Konsultasi	128
17. Surat Ijin Penelitian.....	129
18. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	131
19. Daftar Riwayat Hidup	132
20. Lampiran Produk.....	133

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah ke bidang pendidikan. Hal ini dilihat dari semakin mudahnya proses pembelajaran dengan memanfaatkan TIK, salah satunya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK akan membuat siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang memanfaatkan TIK biasanya menggunakan komputer atau laptop. Seiring dengan perkembangan TIK, media pembelajaran tidak hanya menggunakan komputer atau laptop, namun juga bisa menggunakan ponsel pintar atau yang sering disebut *smartphone*. *Smartphone* memiliki berbagai jenis sistem operasi seperti *android*, *iOS*, *windows phone*, dan lain-lain. Namun, sistem operasi yang banyak digunakan oleh guru maupun siswa yaitu *android*. *Smartphone* berbasis *android* sudah menjadi suatu kebutuhan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan *smartphone* berbasis *android* sebagai media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Sutopo, 2012:176). Siswa dapat menggunakan *smartphone* berbasis *android* sebagai media pembelajaran untuk belajar secara mandiri sehingga membuat proses pembelajaran lebih efisien.

Media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan pada mata pelajaran akuntansi dasar kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa. Kompetensi dasar (KD) laporan keuangan perusahaan jasa memuat materi yang kompleks. Uraian materi KD laporan keuangan terdiri dari jenis-jenis laporan keuangan, yaitu laporan rugi laba, laporan perubahan modal, dan neraca (Wicaksono dan Mulyadi, 2014:58). Selain itu, pada KD laporan keuangan siswa dituntut untuk memahami bentuk-bentuk laporan keuangan pada setiap jenis laporan keuangan.

Media pembelajaran berbasis *android* harus memiliki daya tarik untuk menumbuhkan antusias siswa selama proses pembelajaran. Sanaky (2013:208) mengatakan bahwa daya tarik media pembelajaran berbasis *android* dapat dilihat

dari kemudahan navigasi, materi dapat tersampaikan, dan memiliki tampilan desain yang menarik sehingga membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Fenomena yang terjadi di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi menunjukkan bahwa media pembelajaran TIK yang digunakan oleh guru mata pelajaran akuntansi dasar berupa *powerpoint presentation*. Menurut guru mata pelajaran akuntansi dasar tampilan media *powerpoint presentation* yang dibuat oleh guru kurang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak berbicara sendiri daripada mendengarkan penjelasan materi dari guru. Hal tersebut dikarenakan tampilan pada media *powerpoint presentation* terdiri dari tulisan yang banyak pada tiap *slide*-nya sehingga tidak ada bedanya dengan buku paket yang dimiliki oleh siswa.

Media pembelajaran berbasis *android* yang baik juga harus bisa digunakan secara efisien, artinya dapat mengoptimalkan alokasi waktu yang telah ditentukan. Efisiensi media pembelajaran berbasis *android* dapat ditunjukkan dari alokasi waktu yang sesuai dalam silabus (Rusman, 2015:221). Namun, media pembelajaran yang digunakan guru SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi masih belum efisien. Seperti yang disampaikan oleh guru mata pelajaran akuntansi dasar bahwa alokasi waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi masih belum sesuai dalam silabus. KD laporan keuangan memerlukan alokasi waktu sebanyak empat jam pelajaran atau dua kali pertemuan (Lampiran 11). Tetapi pada pelaksanaannya tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan pada silabus. Informasi yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran akuntansi dasar menyatakan bahwa biasanya guru harus menjelaskan materi secara berulang-ulang dan mengambil alokasi waktu KD selanjutnya untuk menjelaskan KD laporan keuangan. Hal ini dikarenakan tampilan media *powerpoint presentation* yang kurang menarik sehingga siswa kurang fokus dalam menyimak penjelasan dari guru.

Media pembelajaran berbasis *android* selain harus menarik dan efisien, juga harus efektif. Media pembelajaran berbasis *android* yang efektif merupakan media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Warsita, 2008:288). Media pembelajaran *powerpoint presentation* dinilai masih kurang efektif karena belum membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan dokumen yang diberikan oleh guru mengenai hasil ulangan harian siswa KD laporan keuangan perusahaan jasa di kelas

X AKL yang masih belum optimal, yaitu dengan rata-rata kelas kurang dari standar yang ditentukan (Lampiran 9). Hasil tersebut belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, tampilan media pembelajaran *powerpoint presentation* dinilai kurang efektif karena masih belum membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, dari fenomena yang terjadi di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi pada KD laporan keuangan perusahaan jasa dapat disimpulkan bahwa tampilan media yang digunakan selama ini belum menarik, efisien, dan efektif.

Uraian permasalahan di atas menunjukkan bahwa KD laporan keuangan perusahaan jasa membutuhkan media pembelajaran berbasis *android* yang menarik, efisien, dan efektif. Efektivitas media pembelajaran berbasis *android* diukur dari ketercapaian siswa pada tujuan pembelajaran dan alokasi waktu yang sesuai dengan silabus (Nguyen, 2015:310). Sehingga Media pembelajaran berbasis *android* yang efektif sudah pasti efisien. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada KD laporan keuangan perusahaan jasa yang menarik dan efektif. Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan akan disesuaikan dengan karakteristik materi yang disampaikan oleh guru, sehingga memudahkan siswa memahami materi.

Media pembelajaran berbasis *android* dapat dikembangkan di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi kelas X AKL karena pihak sekolah telah menyetujuinya. SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi juga memperbolehkan seluruh siswanya membawa *android* ke sekolah dan boleh digunakan untuk proses pembelajaran. Namun, masih tetap dalam pengawasan guru agar penggunaan *android* benar-benar digunakan untuk keperluan proses pembelajaran. Adanya fasilitas *wifi* yang dapat diakses ke seluruh lingkungan sekolah juga mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *android* di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.

Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan berbentuk aplikasi yang menyajikan tampilan semenarik mungkin untuk memfokuskan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *android* yang menarik memiliki tampilan desain yang menarik (Sanaky, 2013:208). Tampilan desain yang menarik berarti tampilan media pembelajaran lebih berwarna dan tidak membosankan.

Tampilan media pembelajaran berbasis *android* KD laporan keuangan menarik karena di dalam media tersebut ditampilkan menu berupa (1) petunjuk penggunaan; (2) kompetensi dasar; (3) materi; (4) video pembelajaran; (5) latihan soal; (6) pengumpulan tugas; (7) kuis. Tampilan menu tersebut memudahkan siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran (Sutopo, 2012:176).

Media pembelajaran berbasis *android* selain mempunyai tampilan yang menarik juga dapat digunakan dengan mudah. Siswa dapat dengan mudah menggunakan media tersebut untuk belajar secara mandiri sehingga akan membuat proses pembelajaran lebih efisien (Asabere, 2013:23). Siswa tidak perlu lagi menunggu penjelasan dari guru karena media pembelajaran berbasis *android* sudah dilengkapi dengan materi dan video pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis *android* dapat mengoptimalkan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam silabus. Menu materi dan video pembelajaran juga akan memudahkan siswa untuk memahami kompetensi dasar laporan keuangan. Sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar (Yaumi, 2013:177).

Media pembelajaran berbasis *android* dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan kebijakan pendidikan dalam masa pandemi. Seperti yang tercantum dalam Surat Edaran Kemendikbud RI Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Kebijakan tersebut mewajibkan semua satuan pendidikan untuk menerapkan pembelajaran daring. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis *android* tepat untuk diterapkan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan membantu siswa menerima materi pembelajaran selama di rumah.

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D (*Four-D*) dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D memiliki empat tahap, yaitu *define, design, develop, disseminate* (Thiagarajan *et al*, 1974:5). Model pengembangan 4D (*Four-D*) digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *android* karena model ini disusun dengan tahap-tahap yang praktis dan sistematis.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan yaitu penelitian oleh Oktiana (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dalam

Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* berupa aplikasi buku saku digital dikatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Ahli materi memberikan skor 95,37% (kategori sangat layak). Ahli media memberikan skor 90,21% (kategori sangat layak). Praktisi pembelajaran akuntansi memberikan skor 99,19% (kategori sangat layak).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, diketahui bahwa tampilan media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran akuntansi dasar di kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi masih kurang menarik dan efektif. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang menarik dan efektif pada KD laporan keuangan perusahaan jasa untuk siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *android* yang menarik dan efektif pada KD laporan keuangan perusahaan jasa untuk siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis *android* dalam bentuk aplikasi (*apk*) pada perangkat *smartphone* berbasis *android* yang mudah digunakan oleh siswa untuk belajar.
- b. Desain media pembelajaran berbasis *android* disajikan dengan tampilan estetik dan artistik.
- c. Menu petunjuk penggunaan, berupa petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis *android*.
- d. Menu kompetensi dasar, berupa indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa.
- e. Menu materi, berupa materi laporan keuangan perusahaan jasa yang harus dikuasai oleh siswa.
- f. Menu video pembelajaran, menampilkan video terkait materi laporan keuangan perusahaan jasa agar memudahkan siswa dalam memahami materi secara lebih dalam.
- g. Menu latihan soal, berupa latihan soal mengenai materi laporan keuangan perusahaan jasa agar mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
- h. Menu pengumpulan tugas, berupa pengumpulan tugas untuk memudahkan siswa dalam pengumpulan tugas tanpa harus bertemu dengan guru langsung.
- i. Menu kuis, berupa latihan soal dalam bentuk pilihan ganda untuk pemantapan materi laporan keuangan perusahaan jasa.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi untuk siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi yang sebelumnya menggunakan media pembelajaran *powerpoint presentation* namun masih belum menarik dan efektif. Kompleksitas KD laporan keuangan perusahaan jasa yang memerlukan pemahaman untuk menggolongkan setiap transaksi ke dalam masing-masing jenis laporan keuangan sehingga membutuhkan media pembelajaran yang

menampilkan materi secara lengkap. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus lebih menarik dan efektif.

1.6 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *android*, yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.
- b. Media pembelajaran berbasis *android* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi.
- c. Media pembelajaran berbasis *android* mampu meningkatkan daya tarik siswa dan efektivitas dalam tujuan pembelajaran.
- d. Siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran berbasis *android* dengan baik apabila telah memahami kompetensi dasar neraca lajur.

1.7 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini merupakan batasan penelitian sehingga penelitian tetap sesuai dengan tujuan dengan prosedur-prosedur yang sesuai dengan aturan. Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* terbatas pada mata pelajaran akuntansi dasar kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis *android* terbatas pada siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* terbatas pada *android* versi 4.4 KitKat atau setelahnya sebagai sarana untuk mengoperasikan media pembelajaran.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah yang terkait dengan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan, yaitu:

- a. Pengembangan, adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk yang divalidasi dan diujicobakan kemudian diperbaiki sehingga mendapatkan hasil atau produk pengembangan yang layak, menarik, dan efektif.
- b. Media pembelajaran, adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.
- c. Media pembelajaran berbasis *android*, merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan dengan menggunakan *smartphone* berbasis *android*.
- d. Laporan keuangan, adalah laporan yang menunjukkan posisi keuangan perusahaan dalam suatu periode tertentu.
- e. Media pembelajaran berbasis *android* yang menarik, media yang dapat meningkatkan antusias dan memfokuskan perhatian siswa selama proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran berbasis *android* yang efektif, media pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu yang Sejenis

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dan memiliki kaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

No.	Tahun	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	2016	Anggraeny Ekasari, Siswandari, dan Dini Octorio (Jurnal Tata Arta, Vol. 3, No.2)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android Think Accounting (T Account)</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pengantar Akuntansi Siswa SMK Negeri 1 Banyudono	Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan media berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 88% (sangat baik), ahli media sebesar 83,89% (baik), dan praktisi 84,86% (sangat baik).
2.	2016	Dwi Pebriyana Puji Asih (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta)	Pengembangan Aplikasi “ <i>Easy Accounting</i> ” Berbasis <i>Android</i> sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016	Hasil penelitian ini berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap kelayakan. Skor yang diperoleh dari aspek materi yaitu 4,18 dikategorikan layak. Skor yang diperoleh dari aspek media yaitu 3,99 dikategorikan layak. Sedangkan praktisi mendapat skor 4,16 dikategorikan layak.

Penelitian pengembangan ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yang sejenis yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*. Penelitian ini juga memiliki persamaan lain dengan penelitian Anggraeny Ekasari dkk, yaitu sama-sama menguji kelayakan, daya tarik, dan efektivitas media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan Dwi Pebryana Puji Asih terletak pada uji yang dilakukan. Penelitian Dwi Pebryana Puji Asih hanya menguji kelayakan dan daya tarik media, sedangkan penelitian ini menguji kelayakan, daya tarik, dan efektivitas media pembelajaran.

Perbedaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian terdahulu yang sejenis terletak pada model pengembangan dan uji yang dilakukan. Model pengembangan Anggraeny Ekasari dkk dan Dwi Pebryana Puji Asih menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*). Perbedaan selanjutnya dengan penelitian terdahulu yaitu pada proses pembelajaran. Penelitian terdahulu dilaksanakan secara luring (luar jaringan), sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran daring (dalam jaringan) akibat adanya covid-19. Adapun penelitian terdahulu dijadikan sebagai dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan.

2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

Akuntansi perusahaan jasa diajarkan pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi. Akuntansi perusahaan jasa menjelaskan mengenai siklus akuntansi perusahaan jasa. Tahapan pada siklus akuntansi perusahaan jasa yaitu tahap pencatatan, tahap pengikhtisaran, dan tahap pelaporan (Wicaksono dan Mulyadi, 2014:72). Tahap pencatatan menjelaskan mengenai kompetensi dasar jurnal umum dan buku besar. Tahap pengikhtisaran menjelaskan mengenai kompetensi dasar neraca saldo dan buku besar. Tahap pelaporan menjelaskan mengenai kompetensi dasar laporan keuangan.

Pada penelitian ini menggunakan kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa. Hal ini dikarenakan pada kompetensi dasar laporan keuangan membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk menggolongkan transaksi berdasarkan jenis dan bentuk laporan keuangan. Berikut ini kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator dari kompetensi dasar laporan keuangan yang akan diteliti.

Tabel 2.2 Kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator dari kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi Kelas X AKL

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator
Menyusun laporan keuangan pada perusahaan jasa	Laporan keuangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang pengertian laporan keuangan 2. Menganalisis jenis dan bentuk laporan keuangan 3. Menyusun laporan keuangan

Sumber: Silabus SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi Kelas X AKL

2.2.1 Pengertian Laporan Keuangan

Setiap unit usaha membutuhkan laporan keuangan. Laporan keuangan berfungsi sebagai bentuk pertanggungjawaban setiap unit usaha mengenai keuangannya selama satu periode. Laporan keuangan adalah laporan yang menunjukkan posisi keuangan perusahaan dalam satu periode tertentu (Wicaksono dan Mulyadi, 2014:58). Laporan keuangan meliputi laporan rugi laba, laporan perubahan modal, dan neraca. Laporan keuangan dapat diidentifikasi secara jelas dari informasi yang diperoleh dari suatu perusahaan (Rudianto, 2012:19).

Secara umum, tujuan laporan keuangan untuk menyediakan informasi tentang posisi keuangan untuk pengambilan keputusan. Dalam memenuhi tujuannya, laporan keuangan juga menunjukkan apa yang telah dikerjakan oleh perusahaan selama satu periode dapat dipertanggungjawabkan.

2.2.2 Jenis-Jenis dan Bentuk Laporan Keuangan

Tahap pelaporan akuntansi perusahaan jasa dilakukan dengan membuat laporan keuangan yang terdiri dari laporan rugi laba, laporan perubahan modal, dan neraca. Laporan keuangan dibuat sesuai dengan siklus akuntansi dengan sumber data neraca lajur. Di bawah ini contoh neraca lajur yang dijadikan sumber untuk membuat laporan keuangan yang diambil dari Rudianto (2012:98).

PT. Sinar Dunia
Neraca Lajur
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

No	Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSS		Rugi/Laba		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Kas	209000	-	-	-	209000	-	-	-	209000	-
2	Piutang	8000	-	-	-	8000	-	-	-	8000	-
3	Peralatan	17000	-	-	-	17000	-	-	-	17000	-
4	Gedung	250000	-	-	-	250000	-	-	-	250000	-
5	Tanah	200000	-	-	-	200000	-	-	-	200000	-
6	Utang Usaha	-	7000	-	-	-	7000	-	-	-	7000
7	Utang Bank	-	60000	-	-	-	60000	-	-	-	60000
8	Modal	-	600000	-	-	-	600000	-	-	-	600000
9	Pendapatan	-	24000	-	-	-	24000	-	24000	-	-
10	B. Gaji	3500	-	-	-	3500	-	3500	-	-	-
11	B. Perlengkapan	2300	-	-	-	2300	-	2300	-	-	-
12	B. Bunga	1200	-	-	-	1200	-	1200	-	-	-
	Jumlah	691000	691000	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	B. Peny. Peralatan	-	-	500	-	500	-	500	-	-	-
14	Akm. Peny. Peralatan	-	-	-	500	-	500	-	-	-	500
15	B. Peny. Gedung	-	-	2000	-	2000	-	2000	-	-	-
16	Akm. Peny. Gedung	-	-	-	2000	-	2000	-	-	-	2000
	Jumlah	691000	691000	2500	2500	693500	693500	9500	24000	684000	669500
								14500			14500
								24000	24000	684000	684000

Gambar 2.1 Neraca lajur

a. Laporan Rugi Laba

Laporan keuangan diawali dengan penyusunan laporan rugi laba. Laporan rugi laba ini menyajikan jumlah rugi atau laba yang didapatkan oleh perusahaan. Laporan rugi laba merupakan laporan keuangan yang menunjukkan selisih pendapatan dengan beban (Warren dkk, 2017:17). Berdasarkan neraca lajur di atas maka laporan rugi laba PT Sinar Dunia yaitu:

1) Laporan rugi laba bentuk *single step*

PT. Sinar Dunia	
Laporan Rugi Laba	
Per 31 Desember 2019	
Pendapatan Usaha:	
1. Pendapatan jasa	Rp24.000.000,00
Beban usaha:	
1. Beban gaji	Rp 3.500.000,00
2. Beban perlengkapan	Rp 2.300.000,00
3. Beban bunga	Rp 1.200.000,00
4. Beban peny. peralatan	Rp 500.000,00
5. Beban peny. gedung	<u>Rp 2000.000,00</u>
Jumlah beban usaha	<u>(Rp9.500.000,00)</u>
Laba Bersih	Rp14.500.000,00

Gambar 2.2 Laporan rugi laba bentuk *single step*2) Laporan rugi laba bentuk *multiple step*

PT. Sinar Dunia	
Laporan Rugi Laba	
Per 31 Desember 2019	
Pendapatan Usaha:	
Pendapatan jasa	Rp24.000.000,00
Beban Usaha:	
1. Beban gaji	Rp 3.500.000,00
2. Beban perlengkapan	Rp 2.300.000,00
3. Beban peny. Peralatan	Rp 500.000,00
4. Beban peny. gedung	<u>Rp 2000.000,00</u>
Jumlah beban usaha	<u>(Rp8.300.000,00)</u>
	Rp15.700.000,00
Pendapatan diluar usaha	Rp -
Beban diluar usaha	
Beban bunga	<u>(R 1200.000,00)</u>
	<u>(Rp 1.200.000,00)</u>
Laba Bersih	Rp 14.500.000,00

Gambar 2.3 Laporan rugi laba bentuk *multiple step*

b. Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal merupakan laporan yang berisi mengenai perubahan modal perusahaan untuk periode tertentu. Laporan perubahan modal dibuat setelah laporan rugi laba karena rugi laba harus dilaporkan di laporan ini. Laporan perubahan modal dibuat sebelum neraca karena jumlah modal perusahaan pada akhir periode harus dilaporkan di neraca (Warren dkk, 2017:18).

PT. Sinar Dunia
Laporan Perubahan Modal
Per 31 Desember 2019

Modal awal	Rp600.000.000,00
Laba bersih	<u>Rp 14.500.000,00</u>
Modal akhir	Rp 614.500.000,00

Gambar 2.4 Laporan perubahan modal

c. Neraca

Neraca menyajikan harta (aktiva), utang, dan modal. Aktiva disajikan dari aktiva lancar kemudian aktiva tetap. Utang (pasiva) menyajikan jumlah utang perusahaan. Modal menyajikan jumlah modal yang dihasilkan dari laporan perubahan modal (Warren dkk, 2017:19).

1) Neraca bentuk skontro

PT. Sinar Dunia
Neraca
Per 31 Desember 2019

Aktiva		Pasiva	
Aktiva Lancar		Utang	
Kas	Rp209.000.000,00	Utang usaha	Rp 7.000.000,00
Piutang	<u>Rp 8.000.000,00</u>	Utang Bank	<u>Rp 60.000.000,00</u>
Jumlah aktiva lancar	Rp217.000.000,00	Jumlah utang	Rp 67.000.000,00
Aktiva Tetap		Ekuitas	
Peralatan	Rp 17.000.000,00	Modal	<u>Rp614.500.000,00</u>
Akm. Peny. Peralatan	<u>(Rp 500.000,00)</u>		
Nilai buku peralatan	Rp 16.500.000,00		
Gedung	Rp250.000.000,00		
Akm. Peny. Gedung	<u>(Rp 2.000.000,00)</u>		
Nilai buku gedung	Rp248.000.000,00		
Tanah	<u>Rp200.000.000,00</u>	Jumlah	
Jumlah aktiva	Rp681.500.000,00	Pasiva	Rp681.500.000,00

Gambar 2.5 Neraca bentuk skontro

2) Neraca bentuk staffel

PT. Sinar Dunia
Neraca
Per 31 Desember 2019

Aktiva		
Aktiva Lancar		
Kas		Rp 209.000.000,00
Piutang		<u>Rp 8.000.000,00</u>
Jumlah aktiva lancar		Rp 217.000.000,00
Aktiva Tetap		
Peralatan	Rp 17.000.000,00	
Akm. Peny. Peralatan	<u>(Rp 500.000,00)</u>	
Nilai buku peralatan		Rp 16.500.000,00
Gedung	Rp 250.000.000,00	
Akm. Peny. Gedung	<u>(Rp 2.000.000,00)</u>	
Nilai buku gedung		Rp 248.000.000,00
Tanah		<u>Rp 200.000.000,00</u>
Jumlah aktiva		Rp 681.500.000,00
Pasiva		
Utang		
Utang usaha		Rp 7.000.000,00
Utang Bank		<u>Rp 60.000.000,00</u>
Jumlah utang		Rp 67.000.000,00
Ekuitas		
Modal		<u>Rp 614.500.000,00</u>
Jumlah Pasiva		Rp 681.500.000,00

Gambar 2.6 Neraca bentuk staffel

Berdasarkan karakteristik kompetensi dasar laporan keuangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa. Kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa mengharuskan siswa membuat laporan keuangan berdasarkan neraca lajur yang telah disediakan.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana pada kegiatan belajar untuk mengusahakan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013:4). Media pembelajaran juga sebagai perantara penyampai pesan atau informasi secara instruksional dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2019:4). Rusman (2017:214) menyatakan media pembelajaran bisa berupa teknologi penyampai informasi yang bertujuan untuk kegiatan belajar dapat berbentuk media audio, visual, cetak, dan lain-lain.

Pemanfaatan media pembelajaran harus sistematis dan terencana sesuai dengan kompetensi dasar. Manfaat media pembelajaran, yaitu:

- a. Proses pembelajaran membuat siswa semakin antusias sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar. Hal ini karena media pembelajaran memiliki banyak jenis sehingga dapat digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- b. Materi lebih mudah tersampaikan karena media dapat meningkatkan kemenarikan pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.
- c. Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Media pembelajaran dapat membantu siswa belajar secara mandiri sehingga guru tidak menjelaskan materi secara terus menerus.
- d. Siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran mendorong siswa lebih aktif karena pembelajaran dapat dilakukan dengan mengamati, presentasi, dan lain-lain (Sanaky, 2013:5).

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, media pembelajaran merupakan suatu sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga materi dapat diterima siswa dengan lebih baik. Media pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat proses pembelajaran di kelas lebih aktif.

2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru biasanya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pribadi (2017:18) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki banyak jenis, antara lain:

- a. Media cetak, merupakan jenis media yang berupa teks dan visual dalam bentuk cetak. Contoh dari media cetak seperti brosur, buku, *handout*, dan lain sebagainya.
- b. Media grafis dan pameran, merupakan media dengan cara memperlihatkan pameran kepada siswa untuk memberikan informasi yang ada pada media untuk diamati oleh siswa. Contoh dari media pameran, yaitu diorama, realia, model, dan sebagainya.
- c. Media audio, media yang menggunakan kemampuan mendengar siswa. Media ini memberikan informasi dengan menggunakan suara. Media audio dapat digunakan untuk mempelajari kemampuan berbahasa dan seni.
- d. Media video dan film, merupakan media yang menampilkan visual dengan audio. Media video dan film ini merupakan media yang memiliki kemampuan menyampaikan materi yang bagus. Hal tersebut karena siswa dapat melihat pengalaman nyata melalui video atau film.
- e. Multimedia, merupakan media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Multimedia bisa memberikan pengetahuan dan informasi dalam bentuk kombinasi, seperti audio, gambar, teks, animasi, dan video. Media pembelajaran multimedia dapat menggunakan perangkat komputer, laptop, dan *smartphone*. Ketiga perangkat tersebut mendukung penggunaan media pembelajaran multimedia yang mengkombinasikan grafis, teks, video, animasi, dan audio.

Berdasarkan pemaparan tersebut, media pembelajaran berbasis *android* merupakan jenis media pembelajaran multimedia karena terdapat kombinasi antara teks, audio, video, dan visual. Media pembelajaran berbasis *android* juga menggunakan perangkat *smartphone* sehingga masuk ke dalam jenis multimedia. Media pembelajaran berbasis *android* juga disesuaikan dengan kompleksitas kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.

2.4 Media Pembelajaran Berbasis *Android*

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak pada proses pembelajaran. Guru dituntut lebih kreatif dan mampu mengikuti perkembangan TIK sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran. Upaya guru untuk berinovasi pada proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Media pembelajaran yang memanfaatkan TIK biasanya menggunakan komputer atau laptop. Seiring dengan perkembangan TIK, media pembelajaran tidak hanya menggunakan komputer atau laptop, namun juga bisa menggunakan *smartphone*. *Smartphone* memiliki berbagai jenis sistem operasi seperti *android*, *iOS*, *windows phone*, dan lain-lain. Namun, sistem operasi yang banyak digunakan oleh guru maupun siswa yaitu *android*.

Media pembelajaran berbasis *android* ialah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang menggunakan *smartphone* berbasis *android* (Setiawan, 2017:6). Media pembelajaran berbasis *android* memudahkan guru dan siswa untuk mengakses konten pembelajaran tanpa harus di dalam kelas. Hal ini dikarenakan adanya media pembelajaran berbasis *android* memungkinkan proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Menurut Setiawan (2017:7) yang perlu diperhatikan pada media pembelajaran berbasis *android* yaitu mampu merealisasikan komunikasi antara guru dengan siswa dan menyajikan informasi pembelajaran secara lengkap.

Media pembelajaran berbasis *android* memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses seluruh tampilan yang sudah disediakan dengan optimal. Koneksi internet dapat melalui *wifi* atau kartu prabayar. Jadi sekolah yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* harus memiliki fasilitas *wifi* yang dapat diakses ke seluruh lingkungan sekolah untuk menunjang media pembelajaran berbasis *android*.

Berdasarkan pemaparan di atas, media pembelajaran berbasis *android* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan TIK untuk pembelajaran dan membutuhkan koneksi internet. Media pembelajaran berbasis *android* dapat dikembangkan di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi karena memiliki fasilitas *wifi* yang dapat diakses ke seluruh lingkungan sekolah.

2.4.2 Kekurangan dan Kelebihan Media pembelajaran berbasis *android*

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran berbasis *android* mampu menjadikan siswa aktif selama proses pembelajaran sehingga komunikasi antara guru dengan siswa berjalan lancar. Namun media pembelajaran berbasis *android* memiliki kekurangan. Asabere (2013:23) mengatakan bahwa kekurangan media pembelajaran berbasis *android*, antara lain:

- a. Hanya dapat digunakan oleh siswa yang memiliki *smartphone* berbasis *android* dan memiliki akses internet. Media pembelajaran berbasis *android* yang akan dikembangkan tidak bisa menggunakan *smartphone* yang berbasis *iOs*, *windows phone*, dan lain-lain. Media pembelajaran berbasis *android* ini juga membutuhkan akses internet untuk mengunduh dan mengumpulkan lembar jawaban siswa.
- b. Siswa dapat menggunakan *android* tidak untuk proses pembelajaran jika pengawasan guru berkurang. Siswa yang kurang bertanggung jawab akan menggunakan *android*-nya bukan untuk mengakses media pembelajaran namun untuk hal lain sehingga perlu pengawasan guru secara ketat agar proses pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.

Selain memiliki kekurangan, media pembelajaran berbasis *android* juga mempunyai kelebihan. Oleh sebab itu, kekurangan media pembelajaran berbasis *android* dapat diatasi dengan kelebihannya. Menurut Asabere (2013:24) kelebihan media pembelajaran berbasis *android* antarlain:

- a. Media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Hal ini karena masing-masing siswa mempunyai *android* yang didalamnya memiliki media pembelajaran kompetensi dasar laporan keuangan sehingga dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri. Media yang dikembangkan mempunyai tampilan menu materi, video pembelajaran, dan latihan soal sehingga memudahkan siswa belajar secara mandiri.
- c. Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilan media pembelajaran berbasis *android* dibuat semenarik mungkin. Media pembelajaran berbasis *android* yang akan dikembangkan menyajikan tampilan

menu yang didesain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam mempelajari kompetensi dasar laporan keuangan.

- d. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran berbasis *android* menyajikan latihan soal untuk memudahkan guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap kompetensi dasar laporan keuangan.

Berdasarkan penjelasan mengenai kekurangan dan kelebihan tersebut disimpulkan bahwa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbasis *android* lebih banyak dibanding kekurangannya. Sehingga kelebihan media pembelajaran berbasis *android* dapat menjadikan media menarik dan efektif.

2.5 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* dapat dinilai dari aspek materi, media, dan bahasa. Media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan akan divalidasi sebelum diujicobakan ke siswa. Validasi tersebut dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa.

2.5.1 Kelayakan Materi

Kelayakan materi dinilai dari isi materi pelajaran yang terkandung pada media pembelajaran berbasis *android*. Indikator kelayakan materi dapat dinilai dari kelengkapan materi, kedalaman materi, keakuratan definisi dan konsep, data dan fakta, kasus dan contoh, istilah, serta keakuratan daftar pustaka, (BSNP, 2014).

- a. Kelengkapan materi, materi ditampilkan sesuai dengan indikator kompetensi dasar. Pada penelitian ini menggunakan kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.
- b. Kedalaman materi, materi yang ditampilkan harus meliputi definisi, contoh kasus, dan latihan soal yang mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran berbasis *android* memiliki tampilan kompetensi dasar, materi, latihan soal, video pembelajaran, dan kuis untuk memperdalam pengetahuan siswa mengenai materi.
- c. Keakuratan definisi dan konsep, materi yang ditampilkan memiliki konsep dan definisi yang mudah dipahami oleh siswa. Definisi yang dijelaskan sesuai dengan konsep pada kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.

- d. Keakuratan fakta dan data, materi yang ditampilkan mencakup fakta dan data yang sesuai dengan kehidupan nyata sehingga mempermudah memahami materi. Fakta dan data yang digunakan sesuai dengan transaksi yang dilakukan oleh perusahaan jasa di kehidupan nyata sehingga memudahkan siswa untuk memahami kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.
- e. Keakuratan contoh dan kasus, pada materi juga perlu adanya contoh dan kasus yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Media pembelajaran berbasis *android* menyajikan contoh kasus yang berkaitan dengan transaksi perusahaan jasa yang sehingga dapat dipelajari dengan mudah oleh siswa.
- f. Keakuratan istilah, istilah pada materi harus sesuai dengan istilah yang berlaku. Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan istilah yang mudah dipahami oleh siswa.
- g. Keakuratan daftar pustaka, daftar pustaka disajikan secara benar menurut aturan kaidah bahasa Indonesia. Daftar pustaka yang ditampilkan harus relevan dengan sumber rujukan yang digunakan.

2.5.2 Kelayakan Media

Kelayakan media berkaitan dengan desain tampilan media pembelajaran berbasis *android*. Badan Standar Nasional Pendidikan (2014) mengemukakan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *android* yaitu:

- a. Tata letak harus konsisten, setiap halaman ditampilkan semenarik mungkin.
- b. Tidak menggunakan kombinasi huruf yang banyak. Jenis huruf yang digunakan tidak lebih dari dua agar lebih mudah dibaca oleh siswa.
- c. Tidak menggunakan variasi huruf *capital*, *italic*, dan *bold* terlalu banyak. Penggunaan variasi huruf disesuaikan dengan kebutuhan penulisan. Variasi jenis huruf digunakan untuk bab, sub bab, dan memberikan tekanan pada kata atau kalimat penting dalam bentuk tebal dan miring.
- d. Menggambarkan materi yang disampaikan. Tampilan media dengan tepat memberikan gambaran mengenai materi secara visual sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.
- e. Ilustrasi tabel, menyajikan tabel yang dapat memperjelas materi. Tabel yang digunakan pada kompetensi dasar laporan keuangan berkaitan dengan transaksi perusahaan jasa.

- f. Penempatan *background* tidak mengganggu materi. *Background* ditempatkan sesuai dengan materi agar tidak menghalangi penyampaian materi pada media.
- g. Kreatif, tampilan media pembelajaran disajikan secara kreatif sehingga menarik minat siswa.

2.5.3 Kelayakan Bahasa

Kelayakan bahasa menilai struktur bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *android*. Menurut BSNP (2014), penggunaan bahasa yang layak yaitu sebagai berikut:

- a. Ketetapan kalimat. Kalimat yang digunakan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan mengikuti aturan penulisan kalimat yang terdapat pada kaidah bahasa Indonesia.
- b. Keefektivan kalimat, dapat dilihat dari penggunaan kalimat yang tidak sulit membuat siswa paham dengan mudah.
- c. Ketetapan tata bahasa. Kalimat pada media pembelajaran berbasis *android* disampaikan menggunakan tata bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia.
- d. Kemampuan mendorong siswa berpikir kritis. Kalimat yang digunakan mampu mendorong siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis pada materi, contoh kasus, dan latihan soal yang disajikan pada media pembelajaran.
- e. Ketetapan ejaan, mengacu pada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) sehingga penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.
- f. Konsistensi penggunaan istilah. Penggunaan istilah pada materi harus konsisten agar tidak mempersulit siswa dalam mempelajari materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, kelayakan media pembelajaran berbasis *android* dinilai berdasarkan materi, media, dan bahasa. Kelayakan ini dinilai oleh ahli materi laporan keuangan perusahaan jasa, ahli media pembelajaran berbasis *android*, dan ahli penggunaan bahasa Indonesia yang benar. Setiap aspek kelayakan memiliki indikator yang harus dicapai agar media pembelajaran berbasis *android* dapat diujicobakan pada siswa.

2.6 Media Pembelajaran Berbasis *Android* yang Menarik dan Efektif

2.6.1 Daya Tarik

Media pembelajaran berbasis *android* memiliki daya tarik untuk mempermudah siswa memahami materi. Media pembelajaran berbasis *android* mendorong siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari. Media pembelajaran berbasis *android* juga memungkinkan siswa untuk memberikan umpan balik pada proses pembelajaran sehingga membuat siswa terlibat secara aktif. Media pembelajaran berbasis *android* yang menarik memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Kemudahan navigasi. Media pembelajaran yang memiliki kemudahan navigasi berarti dirancang sederhana dan dapat digunakan dengan mudah. Navigasi diartikan sebagai arahan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.
- b. Kognisi, diartikan sebagai sarana atau alat untuk mentransfer pengetahuan. Media pembelajaran berbasis *android* merupakan alat untuk mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran tersebut memiliki menu materi secara lengkap sehingga menambah pengetahuan siswa mengenai kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.
- c. Materi dapat tersampaikan. Media pembelajaran berbasis *android* diharapkan mampu menyampaikan materi dengan baik karena bukan hanya terdiri dari menu materi namun juga menu latihan soal dan kuis.
- d. Integrasi media. Media pembelajaran berbasis *android* mampu mengintegrasikan beberapa media, yaitu media teks, video, dan visual. Media pembelajaran berbasis *android* menampilkan media teks pada tampilan menu materi. Media video berada pada tampilan menu video pembelajaran.
- e. Tampilan media artistik dan estetika. Artistik dan estetika berarti media memiliki tampilan yang lebih berwarna dan tidak membosankan sehingga menarik minat siswa dalam belajar (Sanaky, 2013:208).

Berdasarkan pemaparan di atas, kriteria media pembelajaran berbasis *android* yang menarik meliputi kemudahan navigasi, kemampuan kognisi, materi dapat tersampaikan, integrasi media, dan tampilan media artistik serta estetika. Siswa yang memiliki ketertarikan pada media pembelajaran berbasis *android* maka akan lebih mudah untuk memperdalam pemahaman materi.

2.6.2 Efektivitas

Media pembelajaran berbasis *android* yang efektif mempermudah siswa memahami materi. Media pembelajaran berbasis *android* yang efektif membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas merupakan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat ditunjukkan dengan membandingkan hasil belajar yang diperoleh dengan hasil belajar yang ditargetkan (Yaumi, 2013:177). Efektivitas media pembelajaran sering diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran (Warsita, 2008:288).

Media pembelajaran berbasis *android* disesuaikan dengan kompetensi laporan keuangan perusahaan jasa. Kesesuaian kompetensi dasar dengan tampilan menu pada media pembelajaran berbasis *android* memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa. Media pembelajaran berbasis *android* menyajikan materi, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis terkait kompetensi dasar laporan keuangan sehingga siswa belajar secara mandiri tanpa perlu bergantung pada penjelasan guru. Guru sebagai fasilitator ketika siswa kurang paham mengenai materi.

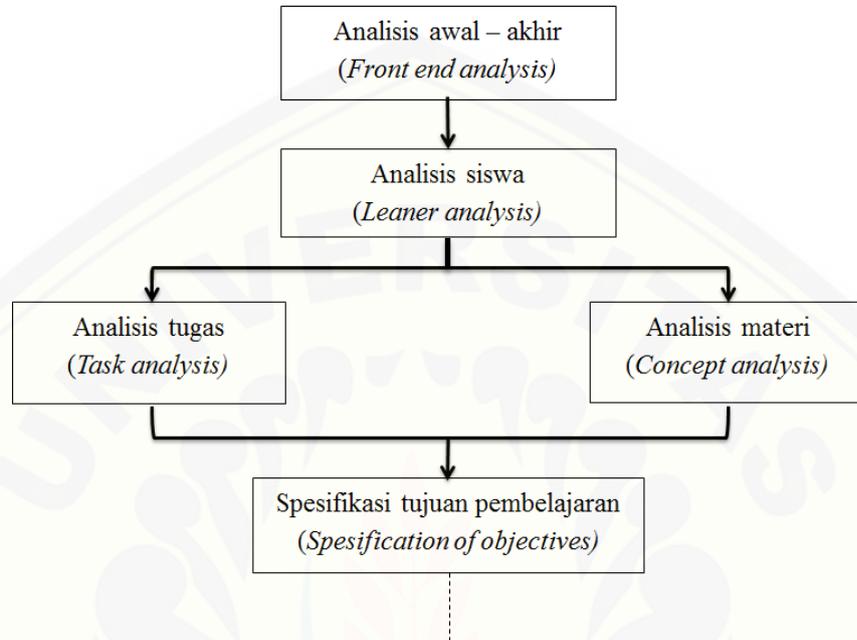
Pengukuran efektivitas pada media pembelajaran berbasis *android* dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

2.7 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model 4D (*Four-D*) dari Thiagarajan. Model pengembangan 4D merupakan kepanjangan dari *define, design, develop, disseminate* (Thiagarajan *et al*, 1974:5). Model 4D digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti media pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahan ajar. Berikut tahapan model 4D (*Four-D*).

2.7.1 Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ialah tahapan analisis yang dilakukan peneliti sebelum mengembangkan produk. Tahap ini mengamati permasalahan mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berikut ini penjelasan mengenai tahap pendefinisian.



Gambar 2.7 Tahap pendefinisian model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber: (Thiagarajan *et al*, 1974:6)

a. Analisis awal-akhir

Tahapan untuk menetapkan masalah dasar mengenai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Analisis awal-akhir akan memperoleh fakta dan penyelesaian masalah yang memudahkan untuk pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Analisis siswa

Tahapan ini menelaah mengenai karakteristik siswa. Karakteristik tersebut meliputi keterampilan individu atau kelompok dan kemampuan akademik. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Analisis konsep

Tahapan ini mengidentifikasi konsep atau materi yang akan disajikan pada media pembelajaran. Analisis konsep digunakan sebagai alat bantu belajar untuk

mempermudah siswa mencapai tujuan pembelajaran. Analisis yang perlu dilakukan pada analisis konsep, yaitu menganalisis kompetensi dasar untuk memilih materi yang akan digunakan dan menganalisis sumber belajar untuk mendukung penyusunan materi.

d. Analisis tugas

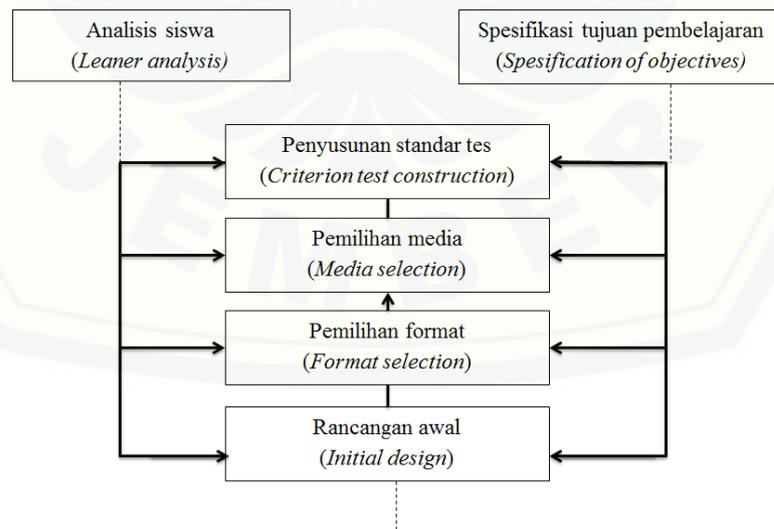
Tahapan ini mengidentifikasi keterampilan siswa dalam mengerjakan tugas. Menganalisis tugas-tugas siswa bertujuan menuntun siswa untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan. Tugas yang diberikan harus sesuai dengan materi dan menggunakan bahasa yang jelas agar siswa mudah dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahapan ini untuk menentukan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan menentukan urutan materi dan tugas. Siswa akan lebih mudah mempelajari materi apabila mengetahui tujuan pembelajaran yang harus mereka capai.

2.7.2 Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahapan untuk merancang perangkat pembelajaran. Langkah yang harus dilakukan, yaitu penyusunan standar tes, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, pemilihan format, dan membuat rancangan awal.



Gambar 2.8 Tahap perancangan model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber: (Thiagarajan *et al*, 1974:7)

a. Penyusunan standar tes

Penyusunan ini dilaksanakan untuk menyusun tes berdasar pada tujuan pembelajaran. Penyusunan standar tes digunakan sebagai alat evaluasi setelah proses pembelajaran.

b. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan dilaksanakan untuk memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang akan dipilih untuk pengembangan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penyesuaian tersebut guna membuat proses pembelajaran yang menarik dan efektif.

c. Pemilihan format

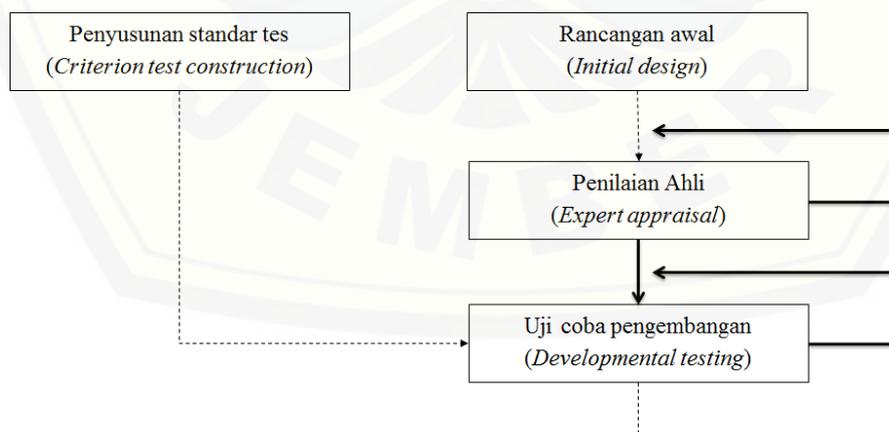
Pemilihan format dilaksanakan guna merancang isi, model, dan sumber pembelajaran. Pemilihan dilakukan dengan memperhatikan kriteria menarik dan efektif.

d. Rancangan awal

Tahapan untuk merancang seluruh media pembelajaran yang akan dikembangkan sebelum dilakukan proses validasi oleh tim validator. Setelah rancangan awal, tahapan selanjutnya yaitu pengembangan (*develop*).

2.7.3 Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahapan untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yaitu validasi ahli dan uji coba.



Gambar 2.9 Tahap pengembangan model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber: (Thiagarajan *et al*, 1974:8)

a. Validasi ahli

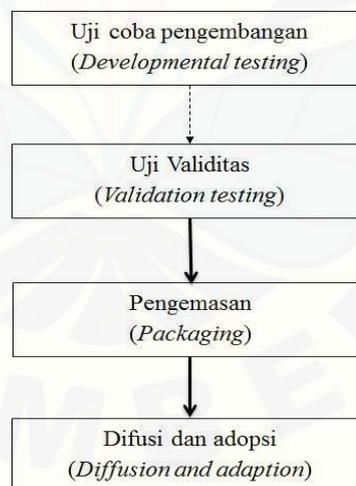
Tahapan ini dilaksanakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Validator ahli memberikan penilaian pada tiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa. Validator materi memberikan penilaian terhadap sistematika dan kelengkapan materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validator media memberikan penilaian mengenai tampilan media pembelajaran dan kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran. Validator bahasa memberikan penilaian terhadap ketepatan penggunaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

b. Uji coba produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk melihat respons siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap uji coba ini dilaksanakan dua kali yaitu uji coba kelompok terbatas dan uji coba pada kelompok luas.

2.7.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Produk yang dikembangkan akan disebarluaskan pada pengguna yang membutuhkan, baik individu maupun kelompok. Tahap penyebaran akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2.10 Tahap penyebaran model pengembangan 4D (*Four-D*)

Sumber: (Thiagarajan *et al*, 1974:9)

a. Uji validitas

Tahap uji validitas dilakukan dengan mengimplementasikan produk yang telah melalui proses revisi saat tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan guna mempersiapkan penyebarluasan produk yang dikembangkan pada sasaran.

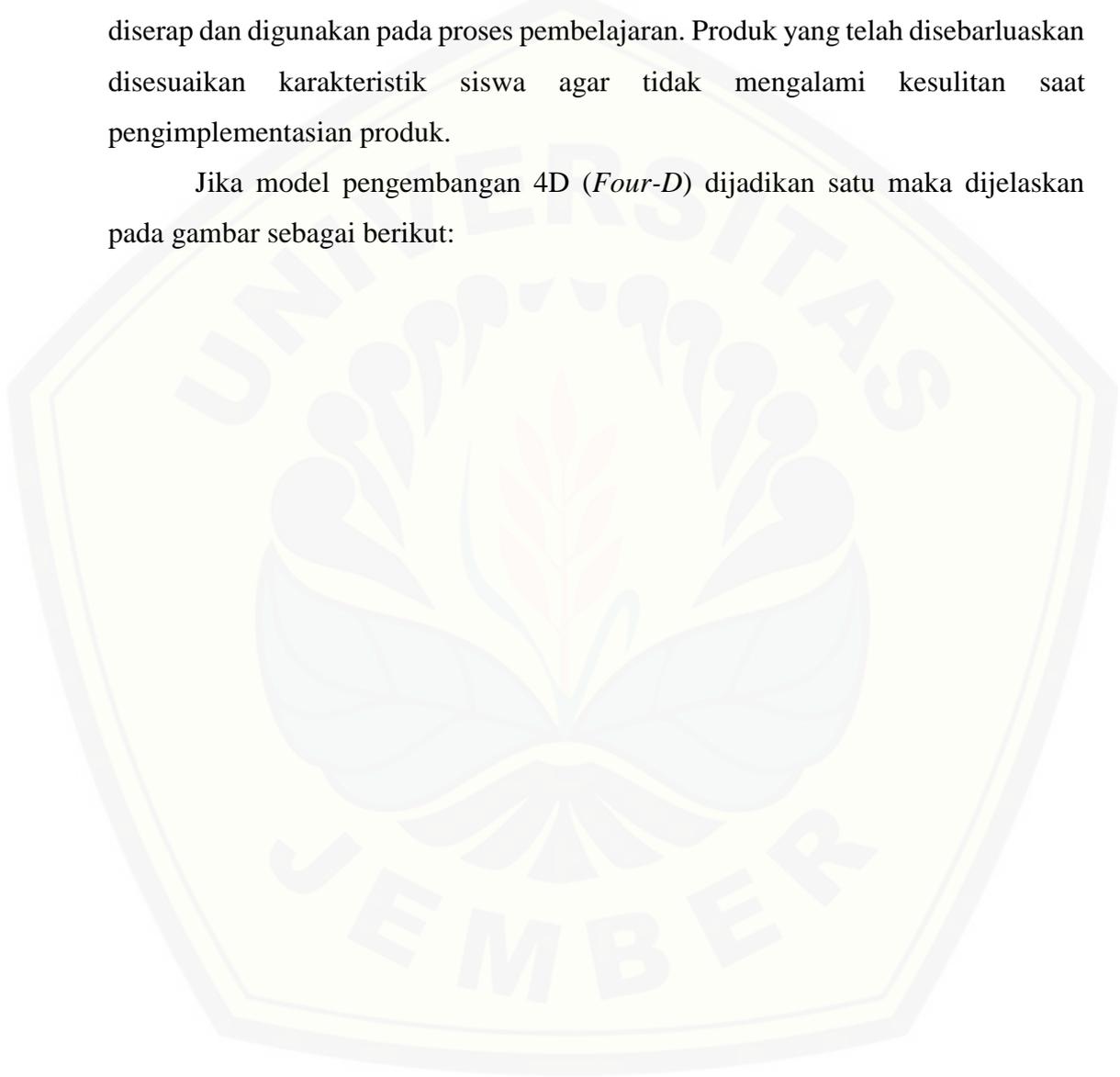
b. Pengemasan

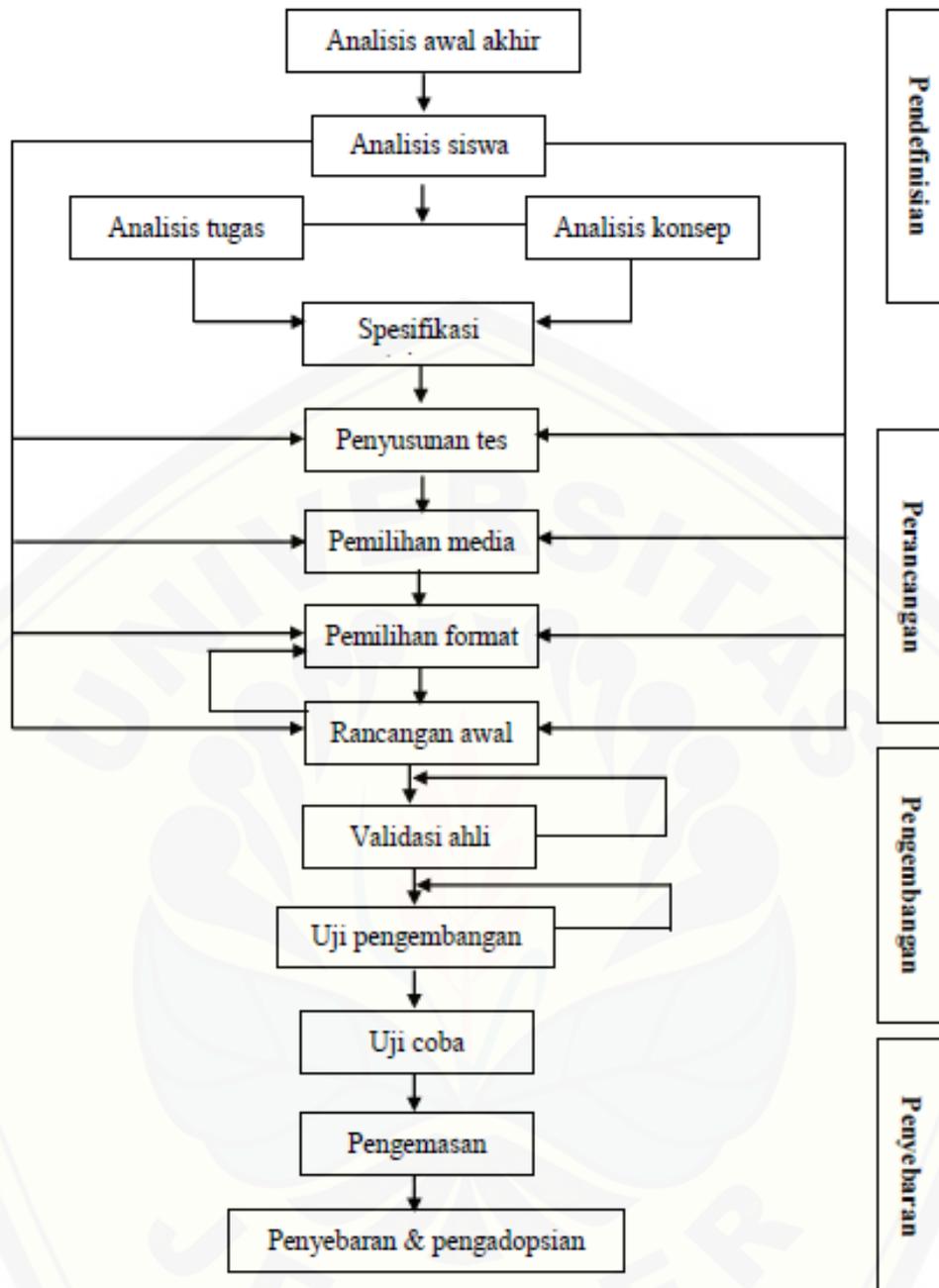
Tahap pengemasan dilaksanakan dengan mengemas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengemasan bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan kegiatan penyebaran produk yang telah dikembangkan.

c. Difusi dan adopsi

Produk yang telah dikembangkan kemudian disebarluaskan untuk dapat diserap dan digunakan pada proses pembelajaran. Produk yang telah disebarluaskan disesuaikan karakteristik siswa agar tidak mengalami kesulitan saat pengimplementasian produk.

Jika model pengembangan 4D (*Four-D*) dijadikan satu maka dijelaskan pada gambar sebagai berikut:





Gambar 2.11 Model pengembangan 4D (*Four-D*)

Berdasarkan penjelasan mengenai model pengembangan 4D di atas, penelitian ini hanya menggunakan tiga tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) karena hanya sebatas menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *android*.

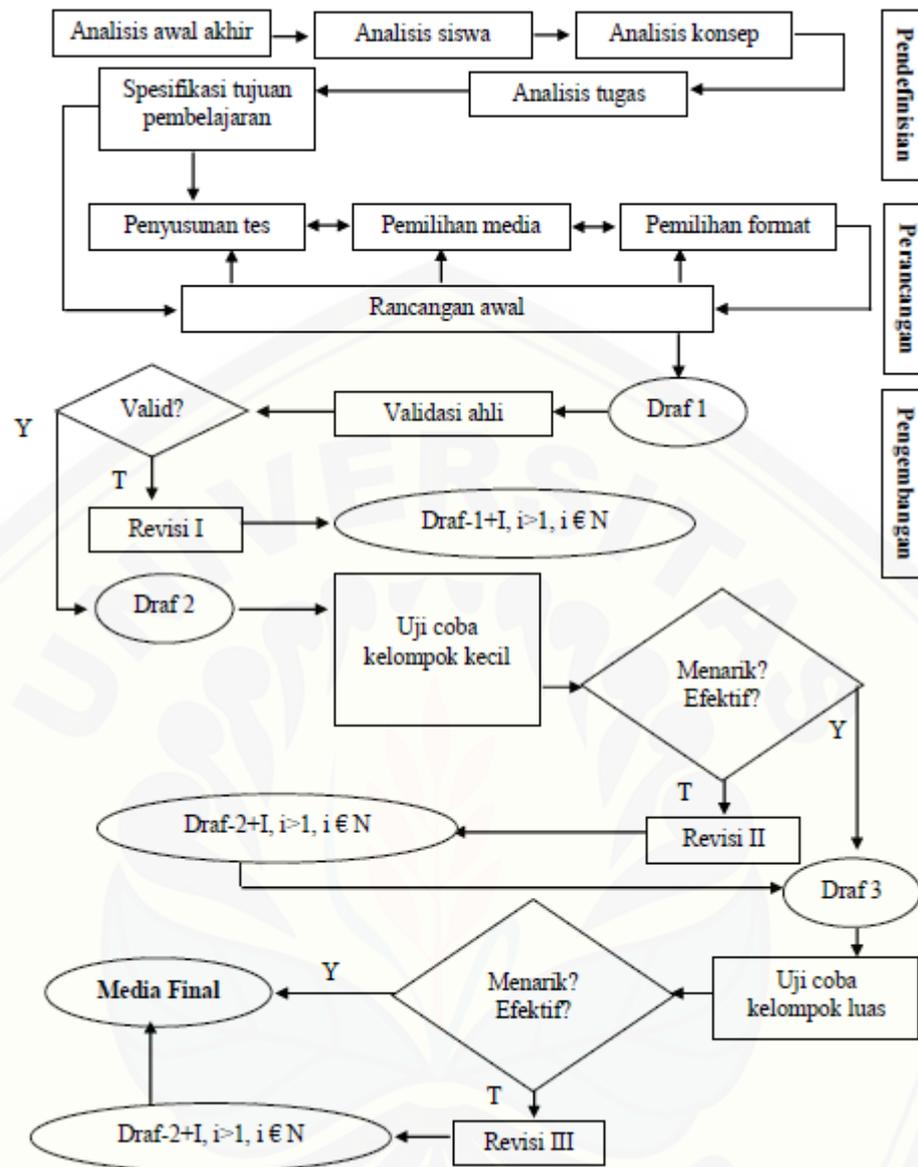
BAB 3. METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural. Model pengembangan procedural yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan 4D (*Four-D*). Model pengembangan 4D (*Four-D*) meliputi, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Alasan menggunakan model 4D (*Four-D*) dikarenakan model ini disusun dengan tahap-tahap yang praktis dan sistematis sesuai dengan penyelesaian masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga cocok diterapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* sesuai model penelitian pengembangan 4D (*Four-D*) dengan pembatasan sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Prosedur rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* sebagai berikut:



Gambar 3.12 Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi

Keterangan:

- : garis pelaksana
- ◻ : jenis kegiatan
- : hasil kegiatan
- ◇ : keputusan

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilaksanakan sebelum melakukan penelitian dan pengembangan. Tahap ini bertujuan menentukan kebutuhan-kebutuhan terkait penelitian dan pengembangan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Analisis awal-akhir

Tahap ini dilaksanakan pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi. Peneliti melakukan analisis pada proses pembelajaran, media pembelajaran, dan materi yang disampaikan. Dari analisis tersebut peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi, yaitu penggunaan media pembelajaran jasa kurang menarik karena media pembelajaran yang digunakan adalah *powerpoint presentation*. Tampilan pada media pembelajaran *powerpoint presentation* masih belum menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran kurang efektif.

b. Analisis siswa

Tahapan yang dilaksanakan guna mengetahui kesesuaian karakter siswa dengan media pembelajaran berbasis *android*. Subjek uji coba yaitu siswa kelas X AKL 1 dan 3 di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi. Berdasar pada observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa kurang tertarik dengan tampilan media pembelajaran *powerpoint presentation* karena tampilan media tidak ada bedanya dengan buku paket.

c. Analisis konsep

Tahap ini dilaksanakan guna menyusun konsep yang disampaikan dengan media pembelajaran berbasis *android*. Berdasarkan analisis awal-akhir materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu laporan keuangan perusahaan jasa. Pokok bahasan yang harus disampaikan (Lampiran 11), yaitu:

- 1) Pengertian laporan keuangan
- 2) Jenis dan bentuk laporan keuangan
- 3) Cara menyusun laporan keuangan

d. Analisis tugas

Tahapan ini dilaksanakan guna menyusun tugas yang akan diberikan pada media pembelajaran berbasis *android*. Tugas yang diberikan akan disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran. Tugas yang diberikan berupa latihan soal dan kuis.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Kegiatan ini dilaksanakan guna menyusun tujuan pembelajaran. Penyusunan tujuan pembelajaran untuk acuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *android*. Tujuan pembelajaran (Lampiran 11), meliputi:

- 1) Siswa mampu menjelaskan pengertian laporan keuangan
- 2) Siswa mampu menjelaskan jenis dan bentuk laporan keuangan
- 3) Siswa mampu menyusun laporan keuangan

3.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilaksanakan guna merancang produk pengembangan yaitu media pembelajaran berbasis *android* pada kompetensi dasar laporan keuangan. Pada tahap meliputi:

a. Penyusunan tugas

Penyusunan tugas dilakukan dengan acuan tujuan pembelajaran pada saat analisis siswa. Tugas yang diberikan kepada kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi berupa soal subjektif. Pemberian tugas dengan soal subjektif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa.

b. Pemilihan media

Tahap ini dilaksanakan guna menyesuaikan karakter siswa dan kompetensi dasar laporan keuangan agar memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang dipilih yaitu media pembelajaran berbasis *android* yang menarik dan efektif.

c. Pemilihan format

Dilaksanakan guna memilih format media pembelajaran berbasis *android*. Media pembelajaran tersebut dibuat dengan format apk pada *android*. Pemilihan format dilaksanakan guna mendapatkan media pembelajaran berbasis *android* yang menarik dan efektif serta sesuai dengan kompetensi dasar laporan keuangan.

d. Rancangan awal

Tahap rancangan awal dilakukan dengan menyelesaikan seluruh langkah sebelum proses uji coba. Rancangan awal yang harus disusun, yaitu:

- 1) Menyusun RPP bersama guru pengampu. Penyusunan RPP disesuaikan dengan kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.
- 2) Merancang desain media pembelajaran berbasis *android* yang menarik dan efektif. Perancangan disesuaikan karakteristik siswa dan materi laporan

keuangan. Proses pembuatan yaitu: (1) Peneliti menggunakan sistem *App Inventor* yang dapat diakses melalui laman <http://ai2.appinventor.mit.edu>. (2) Penggunaan gambar dan ikon yang terdapat di media pembelajaran diambil dari internet.

- 3) Menyusun lembar validasi, lembar validasi digunakan menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini dilaksanakan oleh tim validator ahli materi, media, dan bahasa.
- 4) Menyusun angket respons siswa, bertujuan guna melihat daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respons siswa berisi tentang masukan dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran berbasis *android*.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dan validasi oleh validator materi, media, dan bahasa. Penilaian oleh validator dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Setelah dilaksanakan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa maka akan dilakukan proses perbaikan. Proses validasi dilakukan secara daring. Peneliti menghubungi validator melalui *whatsapp* untuk memohon kesediaan untuk menjadi validator. Kemudian setelah validator bersedia, peneliti mengirim media pembelajaran berbasis *android* yang akan dinilai. Pengisian lembar validasi dilaksanakan dengan menggunakan *google form* (Lampiran 5) yang telah disediakan oleh peneliti. *Link google form* untuk validasi, sebagai berikut:

- 1) Validasi materi: <http://bit.ly/LembarValidasiMateri>
- 2) Validasi media: <http://bit.ly/LembarValidasiMedia>
- 3) Validasi bahasa: <http://bit.ly/LembarValidasiBahasa>

Hasil validasi tersebut dilakukan untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *android*. Apabila masih terdapat kekurangan maka diperbaiki hingga produk dianggap layak oleh validator.

b. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas. Uji coba kelompok terbatas melibatkan subjek sebanyak 10 orang siswa dari kelas X AKL 3 yang dipilih secara acak yang memiliki kemampuan heterogen. Tahap uji coba kelompok terbatas ini untuk

melihat aspek daya tarik. Tahap uji coba kelompok terbatas dilaksanakan secara daring. Peneliti akan membuat grup *whatsapp* (Lampiran 14) yang berisi 10 siswa dari kelas X AKL 3 dengan didampingi oleh guru. Kemudian peneliti mengirim media pembelajaran berbasis *android* ke grup *whatsapp* untuk dipelajari oleh siswa. Siswa meng-*install* dan melihat media pembelajaran berbasis *android*. Siswa yang telah selesai menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, kemudian mengisi *google form* dengan mengakses *link* <http://bit.ly/AngketDayaTarikSiswa> (Lampiran 8) untuk melihat aspek daya tarik media pembelajaran berbasis *android* dari siswa. Hasil respons dari uji coba kelompok terbatas akan menjadi dasar perbaikan sampai media pembelajaran layak untuk diuji cobakan pada kelompok lebih luas.

Tahap uji coba kelompok luas melibatkan subjek sebanyak 34 siswa dari kelas X AKL 1. Uji coba kelompok luas dilaksanakan secara daring. Peneliti akan membuat grup *whatsapp* (Lampiran 14) yang berisi seluruh siswa kelas X AKL 1 dengan didampingi oleh guru. Kemudian peneliti mengirim media pembelajaran berbasis *android* ke grup *whatsapp* untuk dipelajari oleh siswa. Siswa meng-*install* media pembelajaran berbasis *android*. kemudian siswa mempelajari kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa pada menu materi dan mengerjakan latihan soal serta kuis. Siswa yang telah selesai menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, kemudian mengisi *google form* dengan mengakses *link* <http://bit.ly/AngketDayaTarikSiswa> (Lampiran 8) yang dikirim di grup *whatsapp* untuk melihat aspek daya tarik dari siswa. Peneliti juga melakukan wawancara secara daring melalui *whatsapp* dengan siswa untuk melihat aspek daya tarik media pembelajaran berbasis *android*.

3.3 Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk untuk mengetahui daya tarik dan efektivitas media pembelajaran berbasis *android*.

3.3.1 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri atas validator produk dan sasaran uji coba.

- a. Validator produk yang dikembangkan terdiri atas validator materi, validator media, dan validator bahasa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dwi Herlindawati, S.Pd., M.Pd. (Dosen Bidang Ahli Akuntansi Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember)
- 2) Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed. (Dosen Bidang Ahli Teknologi Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember)
- 3) Siswanto, S.Pd., M.A. (Dosen Bidang Ahli Bahasa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember)

b. Sasaran uji coba

Sasaran uji coba dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Uji coba kelompok terbatas, 10 siswa dari kelas X AKL 3 di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi yang diambil secara acak yang memiliki kemampuan heterogen.
- 2) Uji coba kelompok luas, 34 siswa dari kelas X AKL 1 SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.

Validasi dilaksanakan untuk menilai kelayakan produk yang akan dikembangkan menggunakan angket yang dibuat menggunakan *google form* dengan skala likert lima pilihan jawaban, yaitu sangat baik diberi skor 5, baik diberi skor 4, cukup diberi skor 3, kurang baik diberi skor 2, sangat kurang baik diberi skor 1 (Sugiyono, 2018:134). Selanjutnya data diolah untuk memperoleh presentase kelayakan media. Dalam analisis data ini digunakan rumus presentase sebagai berikut:

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

Kemudian hasil angket yang telah diisi oleh validator dihitung dengan presentase. Hasil angket tersebut dilihat dengan menggunakan kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Presentase Penilaian	Interpretasi	Keterangan
80%-100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
66%-79%	Layak	Tidak perlu direvisi
56%-65%	Cukup layak	Direvisi
40%-55%	Kurang Layak	Direvisi
<40%	Sangat Kurang Layak	Direvisi

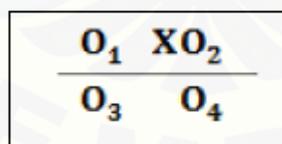
Sumber: (Arikunto, 2008:245)

3.3.2 Desain Uji Coba

Uji coba produk untuk mengetahui daya tarik dan efektivitas dari media. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* pada kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa untuk kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi.

Aspek daya tarik media pembelajaran berbasis *android* dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa melalui *google form* yang dibagikan setelah pelaksanaan uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok luas. Angket berisi indikator yang masuk ke kategori daya tarik media pembelajaran berbasis *android*.

Aspek efektivitas media pembelajaran berbasis *android* diketahui dengan melihat hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *android*. Desain uji coba efektivitas produk menggunakan kuasi eksperimen yaitu membandingkan keadaan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kuasi eksperimen dapat dilihat dari gambar 3.1 (Sugiyono, 2018:116).



Gambar 13.2 Desain kuasi eksperimen

Keterangan

- O_1 : Hasil belajar kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan
- O_2 : Hasil belajar kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan
- O_3 : Hasil belajar kelompok kontrol sebelum ada perlakuan
- O_4 : Hasil belajar kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan
- X : Perlakuan (penggunaan media pembelajaran berbasis *android*)

Aspek efektivitas yang menggunakan kuasi eksperimen dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Syarat kuasi eksperimen yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol harus memiliki homogenitas. Homogenitas ditunjukkan dari rata-rata kelas hasil belajar kedua kelas memiliki kesamaan. Kelas eksperimen melibatkan 34 siswa kelas X AKL 1 dan kelas kontrol melibatkan 35 siswa kelas X AKL 2.

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Uji Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Uji tingkat daya tarik diperoleh dari hasil angket respons siswa yang didapat dari uji coba kelompok terbatas dan kelompok luas. Angket respons siswa dibuat dalam bentuk *google form*. Skala yang digunakan untuk mengukur instrumen menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju diberi skor 5, setuju diberi skor 4, ragu-ragu diberi skor 3, kurang setuju diberi skor 2, sangat kurang setuju diberi skor 1 (Sugiyono, 2018:134). Kemudian data akan diolah untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran. Data kemenarikan diolah dengan rumus prosentase sebagai berikut:

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

Kemudian hasil angket dihitung dengan presentase. Hasil angket tersebut dilihat dengan menggunakan kriteria daya tarik hasil uji coba yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Daya Tarik Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Presentase Penilaian	Interpretasi	Keterangan
80%-100%	Sangat Menarik	Tidak perlu Direvisi
66%-79%	Menarik	Tidak perlu Direvisi
56%-65%	Cukup Menarik	Direvisi
40%-55%	Kurang Menarik	Direvisi
<40%	Sangat Kurang Menarik	Direvisi

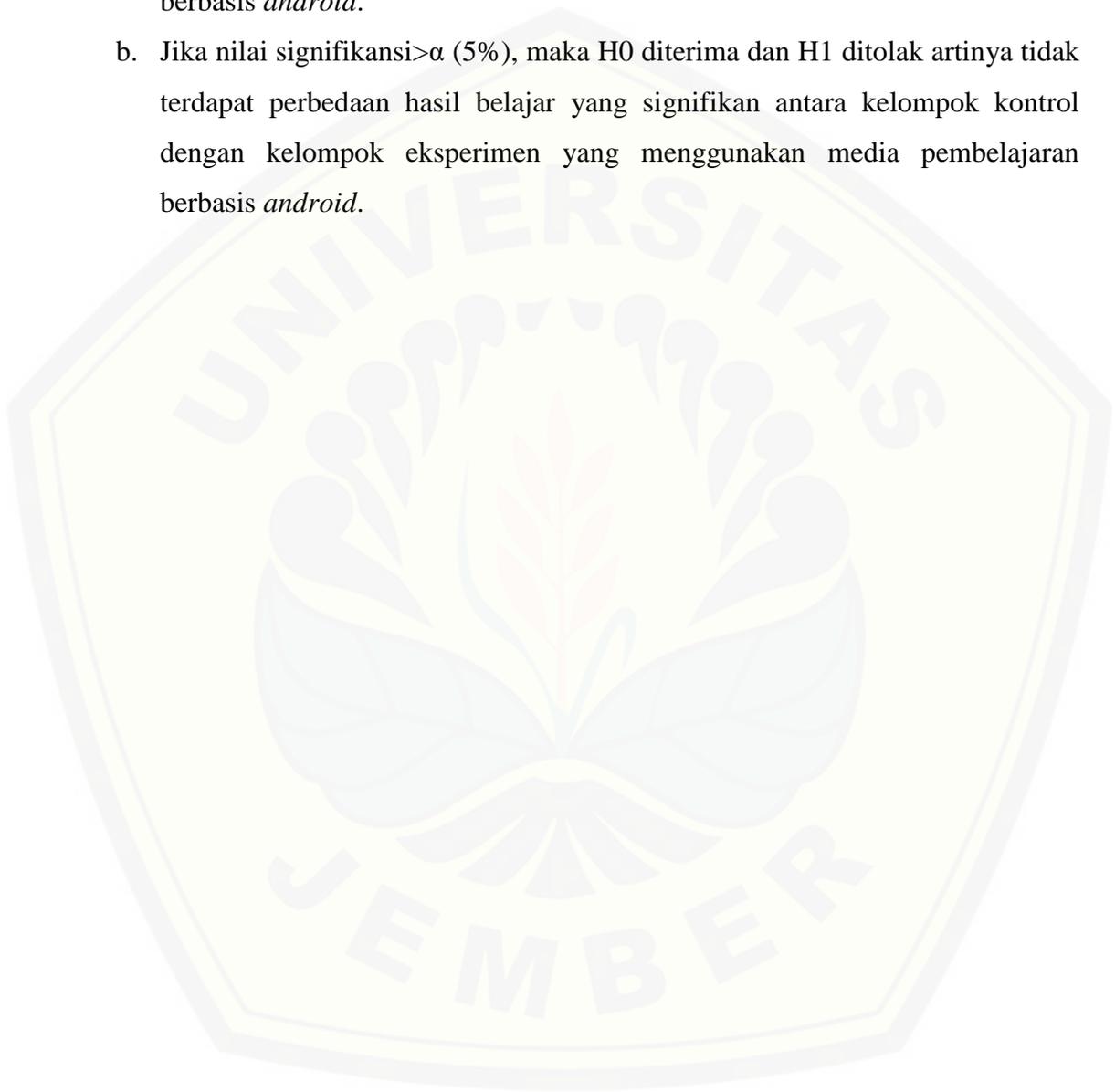
Sumber: (Arikunto, 2008:245)

3.4.2 Uji Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Uji tingkat efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Untuk mengukur efektivitas

media pembelajaran berbasis *android* menggunakan program SPSS melalui uji t test. Selanjutnya dilakukan analisis dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (5%), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.
- b. Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (5%), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.



BAB 5. KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Kajian produk yang dibahas berkaitan dengan isi yang ada pada media pembelajaran berbasis *android* untuk kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa antarlain:

- a. Petunjuk penggunaan, berisi panduan penggunaan media pembelajaran berbasis *android*. Petunjuk penggunaan media tersedia pada halaman awal untuk memudahkan siswa membaca petunjuk penggunaan sebelum mengoperasikan media pembelajaran berbasis *android*.
- b. Kompetensi dasar, berisi indikator pembelajaran laporan keuangan perusahaan jasa yang harus dicapai oleh siswa.
- c. Materi, berisi materi laporan keuangan perusahaan jasa. Materi yang diberikan dibagi kedalam tiga sub bab, yaitu pengertian laporan keuangan, jenis dan bentuk laporan keuangan, dan penyusunan laporan keuangan yang disertai dengan contoh.
- d. Video pembelajaran, menampilkan video terkait materi laporan keuangan perusahaan jasa. Video ini diberikan agar memudahkan siswa dalam memperdalam materi.
- e. Latihan soal, berfungsi untuk melatih siswa menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Latihan soal diberikan setelah pembahasan materi selesai, soal disajikan dalam bentuk uraian untuk menyusun langsung laporan keuangan yang berdasarkan pada neraca lajur.
- f. Pengumpulan tugas, berupa pengumpulan tugas dari jawaban latihan soal. Pengumpulan tugas ini untuk memudahkan siswa dalam mengumpulkan tugas tanpa harus bertemu langsung dengan guru.
- g. Kuis, berupa soal dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa pada materi laporan keuangan perusahaan jasa.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun

kelebihan media pembelajaran berbasis *android* kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa, yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis *android* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi pada kompetensi dasar laporan keuangan sehingga mempermudah siswa memahami materi.
- b. Media pembelajaran berbasis *android* didesain dengan menarik berupa tata letak yang tepat, pemilihan warna, dan pemilihan ikon yang menarik.
- c. Media pembelajaran berbasis *android* dapat digunakan melalui *smartphone* berbasis *android*. Proses penyebaran media pembelajaran berbasis *android* dapat dilakukan dengan mudah melalui *whatsapp*, *share it*, dan *bluetooth*.
- d. Media pembelajaran berbasis *android* memiliki tampilan menu yang lengkap, seperti materi, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis sehingga siswa tidak perlu menggunakan aplikasi yang berbeda-beda untuk belajar kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa.

Adapun kelemahan media pembelajaran berbasis *android* yaitu:

- a. Media pembelajaran berbasis *android* hanya terbatas pada mata pelajaran akuntansi dasar kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa yang digunakan untuk siswa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar.
- b. Proses pembuatan memerlukan waktu yang lama karena membutuhkan langkah-langkah seperti menentukan *background*, menyusun materi, memilih video, dan tata letak yang diinginkan dengan bergantung pada koneksi internet.

5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis *android* yang berupa aplikasi dengan format (*apk*) sehingga hanya dengan menginstal aplikasi di *smartphone* siswa sudah bisa mempelajari materi yang terangkum dalam satu aplikasi.

Adapun saran-saran yang diberikan untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* yaitu:

- a. Sekolah yang menggunakan produk yang dikembangkan ini harus memiliki fasilitas pendukung, seperti koneksi internet yang mampu menjangkau seluruh

lingkungan sekolah sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis *android*.

- b. Siswa diharapkan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu sebelum mengoperasikan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih efektif.
- c. Siswa yang menggunakan media pembelajaran ini diharapkan memahami materi dengan bantuan penjelasan guru kemudian mengerjakan latihan soal dan kuis, serta mendiskusikan pada guru maupun teman mengenai kesulitan yang dihadapi agar mereka bisa memiliki pemahaman secara maksimal terkait materi.

5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *android* lebih lanjut, yaitu:

- a. Subjek uji coba dalam penelitian diperluas, bukan hanya terbatas pada beberapa kelas dalam satu sekolah.
- b. Kompetensi dasar pada media pembelajaran berbasis *android* bukan hanya laporan keuangan perusahaan saja, namun juga kompetensi dasar lain yang cocok untuk diuraikan dan dijelaskan pada satu aplikasi untuk pembelajaran akuntansi.
- c. Tahapan penelitian pengembangan dilanjutkan sampai pada tahap penyebaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Jalinus, N. dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Kencana.
- Mulyana, E. 2012. *App Inventor: Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Munadi, Y. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Kencana.
- Rudianto. 2012. *Pengantar Akuntansi (Konsep dan Teknik Penyusunan Laporan Keuangan)*. Jakarta: Erlangga.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kencana.
- Sanaky, H. A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Setiawan, Y. A. 2017. *Belajar Android Menyenangkan (Membuat Konten Media pembelajaran berbasis android)*. Surabaya: CV Cipta Media Edukasi.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. A. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: BPFE
- Thiagarajan, S. Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minneapolis: Leasership Training Institute.
- Warren, C. S., J. M. Reeve, J. E. Duchac, E. T. Wahyuni dan A. A. Jusuf. 2014. *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wicaksono, E. dan E. Mulyadi. 2014. *Ekonomi SMA Kelas XII*. Bogor: Yudhistira.

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yaumi, M. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Jurnal

Asabere, N. Y. 2013. Benefit and Challenges of Mobile Learning Implementation: Story of Developing Nations. *International Journal of Computer Applications*. 1 (73): 23.

Ekasari, A., Siswandari, dan D. Octorio. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Think Accounting (T Account)* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pengantar Akuntansi Siswa SMK Negeri 1 Banyudono. *Jurnal Tata Art*. Vol. 3, No.2.

Nguyen, T. 2015. The Effectiveness of Online Learning Beyond No Significant Difference and Future Horizons. *Journal of Online Learning and Teaching*. Vol. 11, No.2.

Skripsi

Asih, D. P. P. 2016. Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta.

Oktiana, G. D. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Dokumen Terbitan Lembaga/Badan/Organisasi

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2014. *Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Media Pembelajaran*. Jakarta: BSNP

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. Jakarta: Mendikbud.



**LAMPIRAN
SKRIPSI**

Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Konsep	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi	Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri Darul Ulum Muncar selama ini berupa media <i>powerpoint presentation</i> yang belum menarik dan efektif sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif yaitu media pembelajaran berbasis <i>android</i> .	Media pembelajaran berbasis <i>android</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarik 2. Efektivitas media pembelajaran berbasis <i>android</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data yang diperoleh dari para validator yang terdiri dari validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. 2. Data uji coba kelompok terbatas dan kelompok luas pada kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pengembangan 4D (<i>Four D</i>) 2. Prosedur penelitian: <i>define, design, develop</i> 3. Subjek penelitian: siswa kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi 4. Sumber data: guru dan siswa kelas X AKL pengumpulan data: angket, lembar validasi, wawancara, dan tes 5. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Kemenarikan: skoring dan presentase b. Efektivitas: rata-rata hitung kelas kontrol dan kelas eksperimen

Lampiran 2

TUNTUNAN PENELITIAN

1. Tuntunan Angket

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Kelayakan materi, media, dan bahasa pada media pembelajaran berbasis <i>android</i>	Validator
2.	Respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>android</i>	Siswa kelas X AKL

2. Tuntunan Wawancara

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran ekonomi	Siswa dan guru pengampu
2.	Hambatan yang dirasakan pada saat proses pembelajaran ekonomi	Siswa guru pengampu
3.	Kebutuhan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>android</i>	Siswa dan guru pengampu
4.	Respons terhadap media pembelajaran berbasis <i>android</i>	Siswa guru pengampu

3. Tuntunan Dokumen

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar	Guru pengampu
2.	Jadwal pelajaran ekonomi kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar	Guru pengampu
3.	Nilai ulangan harian kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa tahun ajaran 2018/2019	Guru mata pengampu
4.	Profil SMK Negeri Darul Ulum Muncar	Tata Usaha

Lampiran 3.1**PEDOMAN WAWANCARA SEBELUM PENELITIAN****I. Pedoman wawancara pada guru mata pelajaran akuntansi dasar**

1. Apakah dalam kegiatan pembelajaran akuntansi Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran?
2. Media apa saja yang bisa Bapak/Ibu guru gunakan pada saat proses pembelajaran akuntansi?
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa dapat tertarik untuk fokus terhadap proses pembelajaran?
4. Apakah alokasi waktu yang tersedia dapat mencakup semua materi yang akan disampaikan?
5. Bagaimana dengan nilai belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?
6. Apakah siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ketika proses pembelajaran berlangsung?
7. Bagaimana jika media pembelajaran akuntansi itu dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis *android*?
8. Apakah sarana dan prasarana di SMK Darul Ulum Muncar Banyuwangi mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*?

II. Pedoman wawancara pada siswa kelas X AKL

1. Media pembelajaran apa saja yang digunakan guru pada mata pelajaran akuntansi dasar?
2. Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru bisa memudahkan untuk memahami materi?
3. Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran akuntansi dasar selama ini?
4. Apakah kamu memiliki *smartphone*?
5. Apakah diperbolehkan membawa *smartphone* pada saat pembelajaran berlangsung?
6. Bagaimana jika media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi dasar menggunakan media pembelajaran berbasis *android*?

Lampiran 3.2**TRANSKIP HASIL WAWANCARA SEBELUM PENELITIAN****I. Guru mata pelajaran akuntansi dasar**

1. Apakah dalam kegiatan pembelajaran akuntansi Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran?

“Selalu mbak, soalnya kalau gak pakai media pembelajaran saya sendiri yang kesusahan menyampaikan materi ke siswa”

2. Media apa saja yang bisa Bapak/Ibu guru gunakan pada saat proses pembelajaran akuntansi?

“Kadang saya hanya pakai papan tulis, tapi paling sering saya pakai ppt mbak. Tapi ppt saya yang standart saja yang penting bisa dijadikan media”

3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa dapat tertarik untuk fokus terhadap proses pembelajaran?

“Namanya juga siswa mbak, tetep saja masih gak fokus selama proses pembelajaran. Soalnya saya kan bikin ppt nya ya sebisa saya, tampilannya jadi saya buat yang saya tahu saja”

4. Apakah alokasi waktu yang tersedia dapat mencakup semua materi yang akan disampaikan?

“Kalo alokasi waktu kan kita lihatnya di silabus tapi banyak yang kurang sesuai sama yang di silabus. Soalnya mbak kalau saya sesuaikan sama silabus biasanya seluruh siswa masih belum memahami materi, jadi saya harus menjelaskan materinya lagi, jadinya gak sesuai dengan silabus. Kalau saya sesuaikan dengan silabus, kasihan siswa yang belum paham mbak. Apalagi materi akuntansi, kalo materi sebelumnya belum paham untuk ke materi selanjutnya akan kesusahan”

5. Bagaimana dengan nilai belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?

“Disini kan KKM nya 70 mbak, jadi ya kalau dilihat dari nilai rata-rata kelas masih belum memenuhi KKMnya mbak. Ya ada siswa yang melebihi KKM tapi juga masih banyak siswa yang kurang dari KKM”

6. Apakah siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ketika proses pembelajaran berlangsung?

“Boleh mbak, terkadang pembelajaran saya juga menggunakan smartphone mbak. Misal saya suruh diskusi gitu, nanti siswa referensinya saya bebaskan untuk cari di internet”

7. Bagaimana jika media pembelajaran akuntansi itu dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis *android*?

“Bagus mbak, jadi selama proses pembelajaran medianya tidak hanya ppt saja. Apalagi android mbak, sekarang siswa itu senangnya main dengan androidnya kalau androidnya bisa digunakan sebagai media pembelajaran jadi bisa membuat siswa tertarik belajar”

8. Apakah sarana dan prasarana di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*?

“Kalau android semua siswa disini rata-rata sudah menggunakan android mbak. Disini juga ada wifi, jadi tidak masalah jika mau mengembangkan media pembelajaran yang dibuat oleh mbak”

II. Siswa kelas X AKL

1. Selama sekolah di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi, media pembelajaran apa saja yang diketahui pada mata pelajaran akuntansi dasar?

“Kalau mata pelajaran akuntansi dasar biasanya menggunakan ppt mbak kebanyakan”

2. Apakah media pembelajaran yang digunakan oleh guru bisa memudahkan untuk memahami materi?

“Kadang saya paham kadang saya juga gak paham mbak. Tergantung sama materinya juga”

3. Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran akuntansi dasar selama ini?

“Kalau menurut saya ya mbak, ppt yang digunakan guru tampilannya kurang menarik, tulisan di pptnya juga seperti yang di buku paket. Jadi ya sama saja seperti saya baca buku paket”

4. Apakah kamu memiliki *smartphone*?

“Punya mbak, sekarang kalau gak pakai smartphone banyak ketinggalan berita penting. Apalagi tentang tugas mbak, biasanya temen-temen ngeshare nya melalui WA”

5. Apakah diperbolehkan membawa *smartphone* pada saat pembelajaran berlangsung?

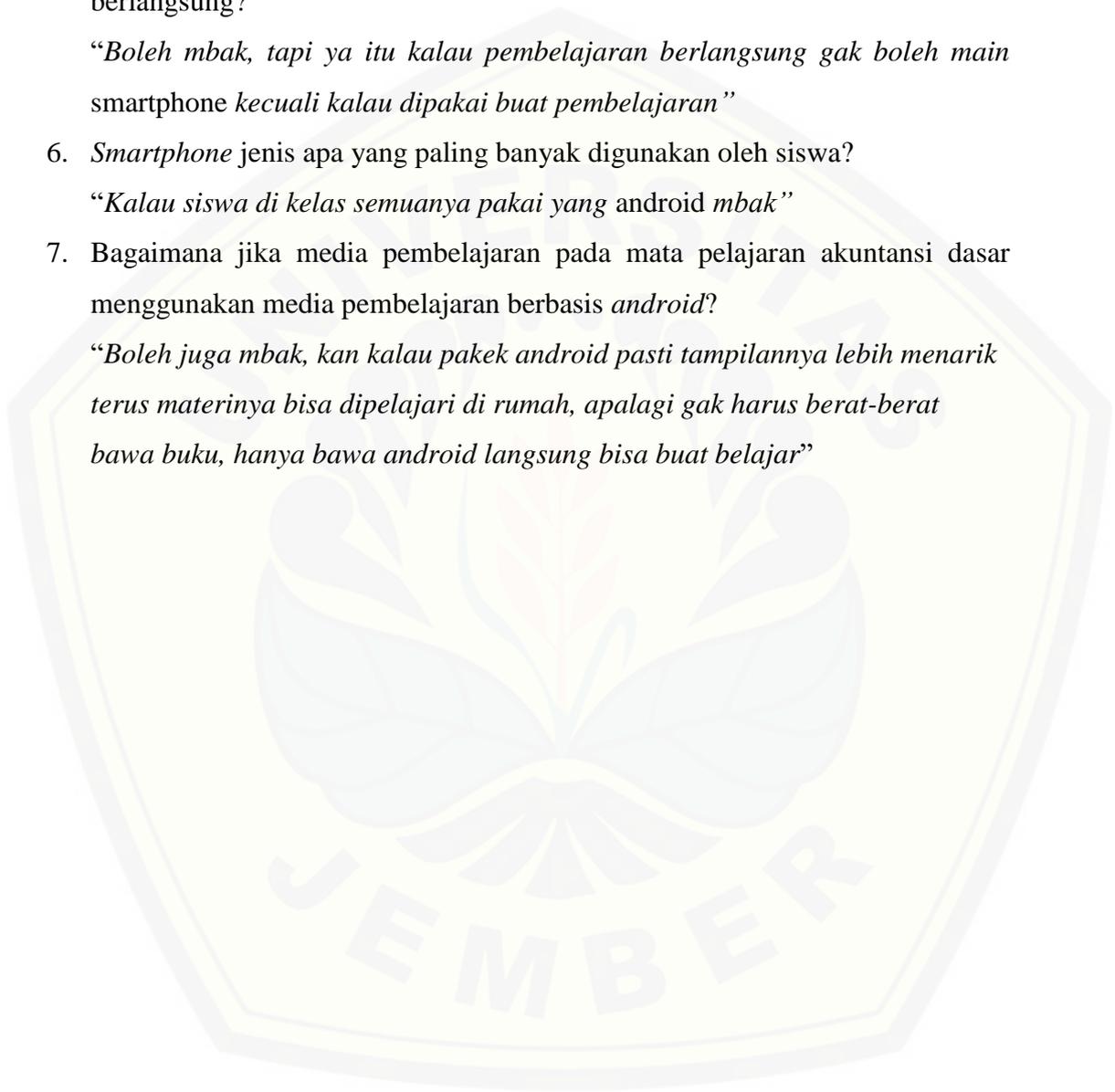
“Boleh mbak, tapi ya itu kalau pembelajaran berlangsung gak boleh main smartphone kecuali kalau dipakai buat pembelajaran”

6. *Smartphone* jenis apa yang paling banyak digunakan oleh siswa?

“Kalau siswa di kelas semuanya pakai yang android mbak”

7. Bagaimana jika media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi dasar menggunakan media pembelajaran berbasis *android*?

“Boleh juga mbak, kan kalau pakek android pasti tampilannya lebih menarik terus materinya bisa dipelajari di rumah, apalagi gak harus berat-berat bawa buku, hanya bawa android langsung bisa buat belajar”



Lampiran 4.1

PEDOMAN WAWANCARA SETELAH PENELITIAN

I. Pedoman wawancara guru mata pelajaran akuntansi dasar

1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *android*?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *android* dapat membantu dalam proses pembelajaran ekonomi?
3. Bagaimana menurut Bapak mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android*?
4. Bagaimana dengan alokasi waktu yang digunakan dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis *android*?

II. Pedoman wawancara siswa kelas X AKL

1. Bagaimana pendapat kamu mengenai media pembelajaran berbasis *android*?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dapat membantu untuk memahami kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa?
3. Apakah tampilan media pembelajaran berbasis *android* menarik?

Lampiran 4.2**TRANSKIP HASIL WAWANCARA SETELAH PENELITIAN****I. Guru mata pelajaran akuntansi dasar**

1. Bagaimana pendapat Bapak mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *android*?

“Mediannya bagus mbak, karena materi, soal, kuis, dan ada video pembelajarannya ada pada satu aplikasi jadi memudahkan siswa. Apalagi mediannya bisa digunakan pada pembelajaran daring seperti ini, siswa yang di rumah masih bisa belajar dengan mudah.”

2. Apakah media pembelajaran berbasis *android* dapat membantu dalam proses pembelajaran ekonomi?

“Iya membantu mbak. Sekarang pembelajaran daring seperti ini kalau ada media pembelajaran berbasis android yang mbak kembangkan tentu saja memudahkan guru dan siswa. Siswa bisa belajar materi mandiri di rumah, kemudian mengerjakan latihan soal dan kuis.”

3. Bagaimana menurut Bapak mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android*?

“Respons siswa sangat baik ya mbak. Soalnya mereka gak repot-repot buat belajar diberbeda media. Cukup dengan satu aplikasi siswa sudah bisa belajar materi dan mengerjakan soal.”

4. Bagaimana dengan alokasi waktu yang digunakan dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis *android*?

“Alokasi waktu yang disilabus itu ada 4JP. Tapi dengan menggunakan media pembelajaran ini bisa lebih mempersingkat alokasi waktunya. Sehingga siswa bisa saya gunakan untuk pementapan materi.”

II. Siswa Kelas X AKL**(Selsa, 16 Tahun)**

1. Bagaimana pendapat kamu mengenai media pembelajaran berbasis *android*?
“Pendapat saya, media pembelajaran yang Ibu kembangkan cukup menarik dan efisien. Karena saya tidak perlu menggunakan aplikasi yang berbeda-beda untuk mendapatkan materi, mengerjakan tugas, dan melakukan kuis.”
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dapat membantu untuk memahami kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa?
“Iya, sangat membantu. Apalagi dengan penjelasan yang berupa video, karena saya sulit menangkap materi jika hanya berbentuk materi saja.”
3. Apakah tampilan media pembelajaran berbasis *android* menarik?
“Cukup menarik, karena dengan adanya gambar-gambar animasi akan membuat saya lebih semangat dan tertarik akan materi di dalamnya.”

(Arsi, 15 Tahun)

1. Bagaimana pendapat kamu mengenai media pembelajaran berbasis *android*?
“Menurut saya media pembelajaran berbasis android ini efektif bagi pelajar dimasa pandemi ini. Kita bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Salah satunya dengan media ini. Bisa memudahkan saya untuk memahami lebih dalam materi yang ingin dipelajari.”
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *android* dapat membantu untuk memahami kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa?
“Iya membantu sekali. Karena dalam media ini pembelajaran tidak hanya dalam bentuk tulisan namun juga lisan dalam artian siswa bisa memahami dengan metode yang mereka pahami.”
3. Apakah tampilan media pembelajaran berbasis *android* menarik?
“Tampilan media pembelajaran ini menarik, karena ada video pembelajaran yang bisa dilihat apabila masih belum memaham materi.”

Lampiran 5.1**LEMBAR VALIDASI MATERI**

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi

Peneliti : Septin Bilkhis Silviana

Yang terhormat Bapak/Ibu validator isi/materi media pembelajaran berbasis *android*, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember, momohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini atas penilaian isi/materi pada media pembelajaran berbasis *android* yang saya kembangkan sebagai tugas akhir saya.

Petunjuk Pengisian

- 1) Mohon untuk Bapak/Ibu bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom nilai sesuai dengan skala berikut:

Keterangan Skala

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

- 2) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai kompetensi dasar					
2.	Terdapat pengenalan konsep, definisi, contoh kasus, dan latihan					
3.	Materi yang disajikan memiliki konsep dan definisi yang mudah dipahami siswa					
4.	Materi yang disajikan mencakup fakta dan data yang sesuai dengan kenyataan					
5.	Materi yang disajikan menampilkan contoh kasus yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari					
6.	Istilah yang terdapat pada materi harus sesuai dengan istilah yang berlaku pada bidang ilmu					
7.	Daftar pustaka disajikan secara benar menurut aturan yang berlaku					

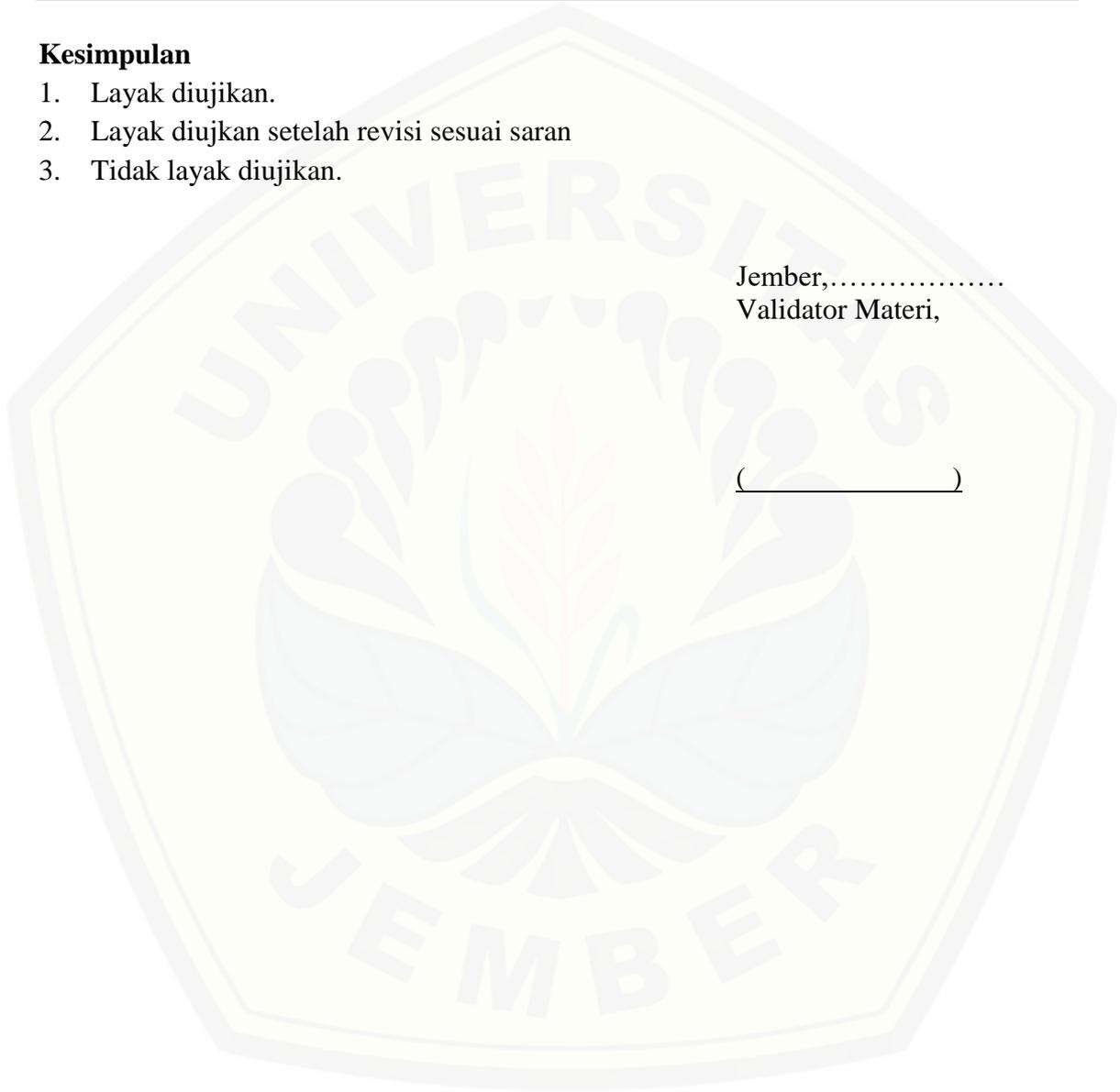
Komentar atau Saran

Kesimpulan

1. Layak diujikan.
2. Layak diujkan setelah revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujikan.

Jember,.....
Validator Materi,

(_____)



Lampiran 5.2

HASIL VALIDASI MATERI TAHAP 1

Lembar Validasi Materi

Yang terhormat Bapak/Ibu validator, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi materi pada media pembelajaran berbasis android yang saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar".

Petunjuk Pengisian:

1) Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian dari Bapak/Ibu sebagai validator materi terhadap media pembelajaran berbasis android, sebagai dasar peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:

Keterangan Skala

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

3) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama Validator *

Dwi Herlindewati, S.Pd., M.Pd.

Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung pada kompetensi dasar *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Terdapat pengenalan konsep, definisi, contoh kasus, dan latihan *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Materi yang disajikan memiliki konsep dan definisi yang tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku pada materi *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Materi yang disajikan mencakup fakta dan data yang sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Materi yang disajikan menampilkan contoh kasus yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Istilah yang terdapat pada materi harus sesuai dengan istilah yang berlaku pada bidang ilmu *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Daftar pustaka disajikan secara benar menurut aturan yang berlaku *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kritik dan Saran *

Pada penyajian materi mengenai pengertian Neraca tolong diperbaiki, jangan menggunakan kata "biasanya", akan menimbulkan tafsir "berarti bisa membuat neraca yg tidak biasanya"

Lampiran 5.3

HASIL VALIDASI MATERI TAHAP 2

Lembar Validasi Materi

Yang terhormat Bapak/Ibu validator, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi materi pada media pembelajaran berbasis android yang saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar".

Petunjuk Pengisian:

1) Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian dari Bapak/Ibu sebagai validator materi terhadap media pembelajaran berbasis android, sebagai dasar peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:

Keterangan Skala

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

3) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama Validator *

Dwi Herindawati, S.Pd., M.Pd.

Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung pada kompetensi dasar *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Terdapat pengenalan konsep, definisi, contoh kasus, dan latihan *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Materi yang disajikan memiliki konsep dan definisi yang tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku pada materi *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Materi yang disajikan mencakup fakta dan data yang sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Materi yang disajikan menampilkan contoh kasus yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Istilah yang terdapat pada materi harus sesuai dengan istilah yang berlaku pada bidang ilmu *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Daftar pustaka disajikan secara benar menurut aturan yang berlaku *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kritik dan Saran

Sudah baik bisa digunakan sebagai materi pada media pembelajaran untuk penelitian

Kesimpulan *

- 1. Layak diujikan
- 2. Layak diujikan setelah revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak diujikan

Lampiran 5.4

**REKAPITULASI HASIL VALIDASI
ASPEK KELAYAKAN MATERI**

NO	INDIKATOR	VALIDASI	
		TAHAP 1	TAHAP 2
1.	Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar	5	5
2.	Terdapat pengenalan konsep, definisi, contoh kasus, dan latihan	5	5
3.	Materi yang disajikan memiliki konsep dan definisi yang mudah dipahami siswa	3	4
4.	Materi yang disajikan mencakup fakta dan data yang sesuai dengan kenyataan	3	4
5.	Materi yang disajikan menampilkan contoh kasus yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	5
6.	Istilah yang terdapat pada materi harus sesuai dengan istilah yang berlaku pada bidang ilmu	4	5
7.	Daftar pustaka disajikan secara benar menurut aturan yang berlaku	4	5
	Total Skor	28	33
	Presentase	80%	94,20%

Lampiran 6.1**LEMBAR VALIDASI MEDIA**

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi

Peneliti : Septin Bilkhis Silviana

Yang terhormat Bapak/Ibu validator media pembelajaran berbasis *android*, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember, momohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini atas penilaian isi/materi pada media pembelajaran berbasis *android* yang saya kembangkan sebagai tugas akhir saya.

Petunjuk Pengisian

- 1) Mohon untuk Bapak/Ibu bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom nilai sesuai dengan skala berikut:

Keterangan Skala

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

- 2) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tata letak harus konsisten, setiap halaman ditampilkan semenarik mungkin					
2.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf					
3.	Penggunaan variasi jenis huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , dan <i>capital</i>) tidak berlebihan					
4.	Tampilan media dapat dengan tepat memberikan gambaran mengenai materi dan secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi					
5.	Ilustrasi tabel, mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk yang sesuai dengan materi					
6.	Penempatan <i>background</i> tidak mengganggu materi					

7.	Kreatif, tampilan media pembelajaran disajikan secara kreatif sehingga mampu menarik minat siswa					
----	--	--	--	--	--	--

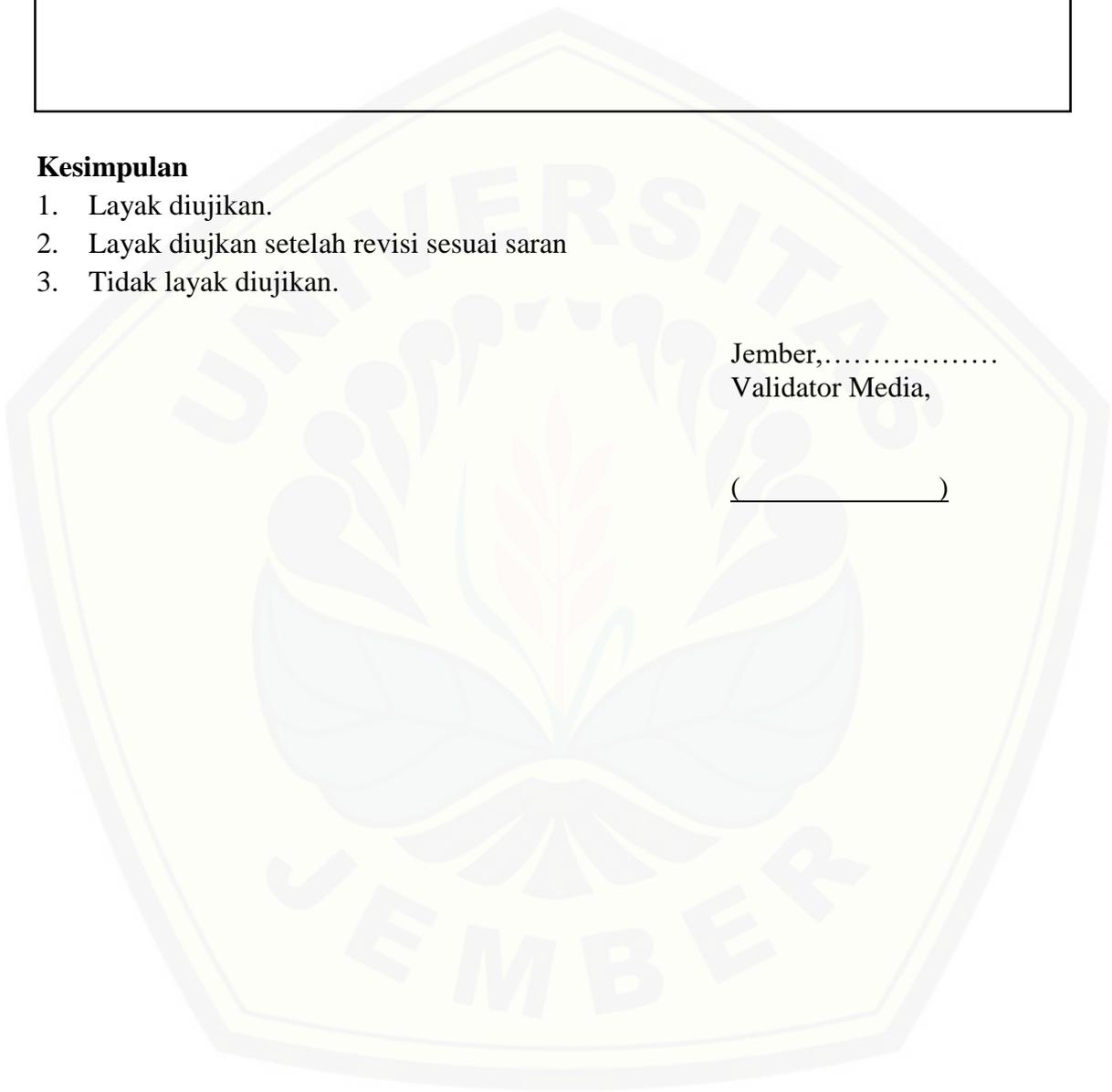
Komentar atau Saran

Kesimpulan

1. Layak diujikan.
2. Layak diujkan setelah revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujikan.

Jember,.....
Validator Media,

(_____)



Lampiran 6.2

HASIL VALIDASI MEDIA TAHAP 1

Lembar Validasi Media

Yang terhormat Bapak/Ibu validator, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi media pembelajaran berbasis android yang saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar".

Petunjuk Pengisian:

1) Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian dari Bapak/Ibu sebagai validator media terhadap media pembelajaran berbasis android, sebagai dasar peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:

Keterangan Skala

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

3) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama Validator *

Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed

Penampikan unsur tata letak memiliki kesatuan secara konsisten, setiap halaman memiliki elemen warna dan animasi yang ditampilkan secara harmonis dan saling terkait *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf, menggunakan tidak lebih dari dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Penggunaan variasi jenis huruf (bold, italic, dan capital) tidak berlebihan, digunakan untuk bab, sub bab, dan memberikan tekanan pada kata atau kalimat yang dianggap penting dalam bentuk tebal dan miring *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Menggambarkan materi, tampilan media dapat dengan tepat memberikan gambaran mengenai materi dan secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ilustrasi tabel, mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk yang sesuai dengan materi *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Penempatan background tidak mengganggu materi, background jangan sampai mengganggu kejelasan materi agar tidak menghambat pemahaman siswa *

- 1
- 2
- 3
- 5

Kreatif, tampilan media pembelajaran disajikan secara kreatif sehingga mampu menarik minat siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kritik dan Saran *

1. Perbaiki layout pada icon dan tulisan desripsi pada tampilan menu tidak sejajar!
2. Usahakan menggunakan icon dengan warna yang berbeda untuk mempertajam komposisi warna
3. Tambahkan nomor kompetensi dasar sesuai dengan silabus yang ada
4. Lengkapi setiap definisi dengan kutipan para ahli misalnya dalam mendeskripsikan pengertian laporan keuangan.
5. Judul perlu diletakkan pada setiap page dan gunakan tata bahasa yang tepat. Misalnya pada page "jenis-jenis" perlu diperjelas lagi jenis apa itu?

Lampiran 6.3

HASIL VALIDASI MEDIA TAHAP 2

Lembar Validasi Media

Yang terhormat Bapak/Ibu validator, saya Septin Bilikhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi media pembelajaran berbasis android yang saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar".

Petunjuk Pengisian:

1) Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian dari Bapak/Ibu sebagai validator media terhadap media pembelajaran berbasis android, sebagai dasar peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:

Keterangan Skala

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

3) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama Validator *

Rully Putri Nirmala Puji, S.Pd., M.Ed

Penampilan unsur tata letak memiliki kesatuan secara konsisten, setiap halaman memiliki elemen warna dan animasi yang ditampilkan secara harmonis dan saling terkait *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf, menggunakan tidak lebih dari dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Penggunaan variasi jenis huruf (bold, italic, dan capital) tidak berlebihan, digunakan untuk bab, sub bab, dan memberikan tekanan pada kata atau kalimat yang dianggap penting dalam bentuk tebal dan miring *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Menggambaran materi, tampilan media dapat dengan tepat memberikan gambaran mengenai materi dan secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ilustrasi tabel, mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk yang sesuai dengan materi *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Penempatan background tidak mengganggu materi, background jangan sampai mengganggu kejelasan materi agar tidak menghambat pemahaman siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kreatif, tampilan media pembelajaran disajikan secara kreatif sehingga mampu menarik minat siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kritik dan Saran

Keseluruhan media sudah layak untuk diujikan

Kesimpulan *

- 1. Layak diujikan
- 2. Layak diujikan setelah revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak diujikan

Lampiran 6.4

**REKAPITULASI HASIL VALIDASI
ASPEK KELAYAKAN MEDIA**

NO	INDIKATOR	VALIDASI	
		TAHAP 1	TAHAP 2
1	Tata letak harus konsisten, setiap halaman ditampilkan semenarik mungkin	3	4
2	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	4
3	Penggunaan variasi jenis huruf (<i>bold</i> , <i>italic</i> , dan <i>capital</i>) tidak berlebihan	4	4
4	Tampilan media dapat dengan tepat memberikan gambaran mengenai materi dan secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi	4	4
5	Ilustrasi tabel, mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk yang sesuai dengan materi	4	4
6	Penempatan <i>background</i> tidak mengganggu materi	4	4
7	Kreatif, tampilan media pembelajaran disajikan secara kreatif sehingga mampu menarik minat siswa	4	4
	Total Skor	27	28
	Prosentase	74%	80%

Lampiran 7.1**LEMBAR VALIDASI BAHASA**

Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi

Peneliti : Septin Bilkhis Silviana

Yang terhormat Bapak/Ibu validator bahasa media pembelajaran berbasis *android*, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember, momohon Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini atas penilaian isi/materi pada media pembelajaran berbasis *android* yang saya kembangkan sebagai tugas akhir saya.

Petunjuk Pengisian

- 1) Mohon untuk Bapak/Ibu bersedia memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom nilai sesuai dengan skala berikut:

Keterangan Skala

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

- 2) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kalimat yang digunakan mewakili informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia					
2.	Keefektivan kalimat, kalimat yang digunakan sederhana					
3.	Ketetapan tata bahasa sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar					
4.	Kemampuan mendorong siswa berpikir kritis, bahasa yang digunakan mampu mendorong siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jelas					
5.	Ketetapan ejaan, mengacu kepada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					
6.	Konsistensi penggunaan istilah					

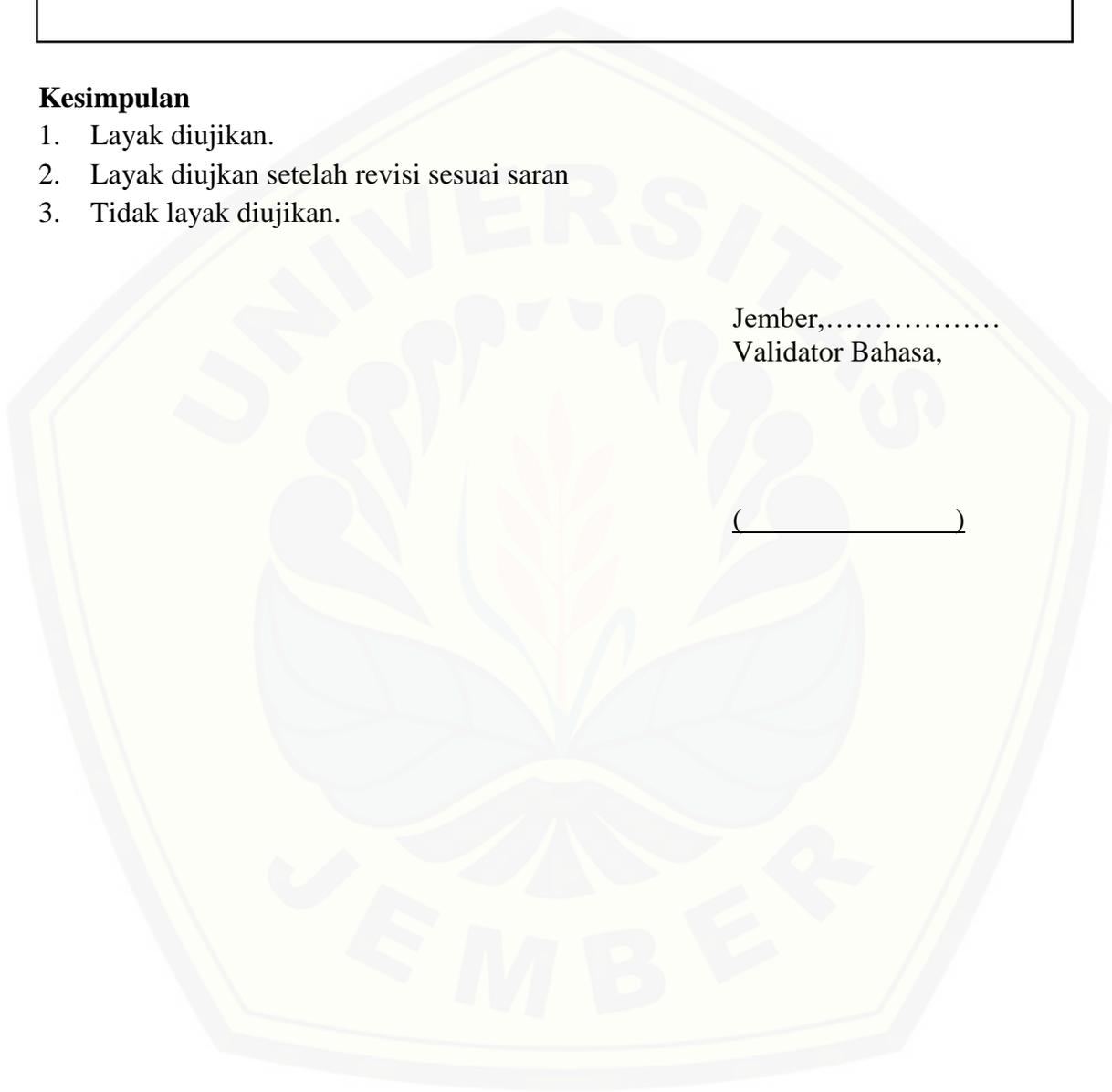
Komentar atau Saran

Kesimpulan

1. Layak diujikan.
2. Layak diujkan setelah revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujikan.

Jember,.....
Validator Bahasa,

(_____)



Lampiran 7.2

HASIL VALIDASI BAHASA TAHAP 1

Lembar Validasi Bahasa

Yang terhormat Bapak/Ibu validator, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi bahasa pada media pembelajaran berbasis android yang saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar".

Petunjuk Pengisian:

1) Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian dari Bapak/Ibu sebagai validator bahasa terhadap media pembelajaran berbasis android, sebagai dasar peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:

Keterangan Skala

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

3) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama Validator *

Siswanto, S.Pd., M.A.

Ketepatan struktur kalimat, kalimat yang digunakan mewakili informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Keefektifan kalimat, kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ketepatan tata bahasa, disampaikan dengan bahasa yang menarik dan sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kemampuan mendorong siswa berpikir kritis, bahasa yang digunakan mampu mendorong siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jelas *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ketetapan ejaan, mengacu kepada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Konsistensi penggunaan istilah, istilah yang menggambarkan suatu konsep harus konsisten *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kritik dan Saran *

tampilan latihan soal berupa screenshot gambar, mungkin bisa dilink ke excel

Lampiran 7.3

HASIL VALIDASI BAHASA TAHAP 2

Lembar Validasi Bahasa

Yang terhormat Bapak/Ibu validator, saya Septin Bilkhis Silviana mahasiswa tingkat akhir program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi bahasa pada media pembelajaran berbasis android yang saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL SMK Negeri Darul Ulum Muncar".

Petunjuk Pengisian:

1) Lembar validasi ini digunakan sebagai alat penilaian dari Bapak/Ibu sebagai validator bahasa terhadap media pembelajaran berbasis android, sebagai dasar peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Mohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda centang pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:

Keterangan Skala

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

3) Kritik dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

Nama Validator *

Siswanto, S.Pd., M.A.

Ketepatan struktur kalimat, kalimat yang digunakan mewakili informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Keefektifan kalimat, kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ketepatan tata bahasa, disampaikan dengan bahasa yang menarik dan sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kemampuan mendorong siswa berpikir kritis, bahasa yang digunakan mampu mendorong siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jelas *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ketetapan ejaan, mengacu kepada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Konsistensi penggunaan istilah, istilah yang menggambarkan suatu konsep harus konsisten *

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Kritik dan Saran *

Media bisa diujicobakan

Kesimpulan *

- 1. Layak diujikan
- 2. Layak diujikan setelah revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak diujikan

Lampiran 7.4

**REKAPITULASI HASIL VALIDASI
ASPEK KELAYAKAN BAHASA**

NO	INDIKATOR	VALIDASI	
		TAHAP 1	TAHAP 2
1.	Kalimat yang digunakan mewakili informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia	5	5
2.	Keefektivan kalimat, kalimat yang digunakan sederhana	4	5
3.	Ketetapan tata bahasa sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5
4.	Kemampuan mendorong siswa berpikir kritis, bahasa yang digunakan mampu mendorong siswa untuk mempertanyakan suatu hal lebih jelas	4	4
5.	Ketetapan ejaan, mengacu kepada Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5	5
6.	Konsistensi penggunaan istilah	5	5
	Total Skor	28	29
	Prosentase	93%	96%

Lampiran 8.1

**ANGKET RESPONS SISWA TERHADAP DAYA TARIK
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID***

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Septin Bilkhis Silviana

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut dan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang dipilih. Jangan lupa untuk menyertakan komentar mengenai media pembelajaran berbasis *android*.

Keterangan Skala

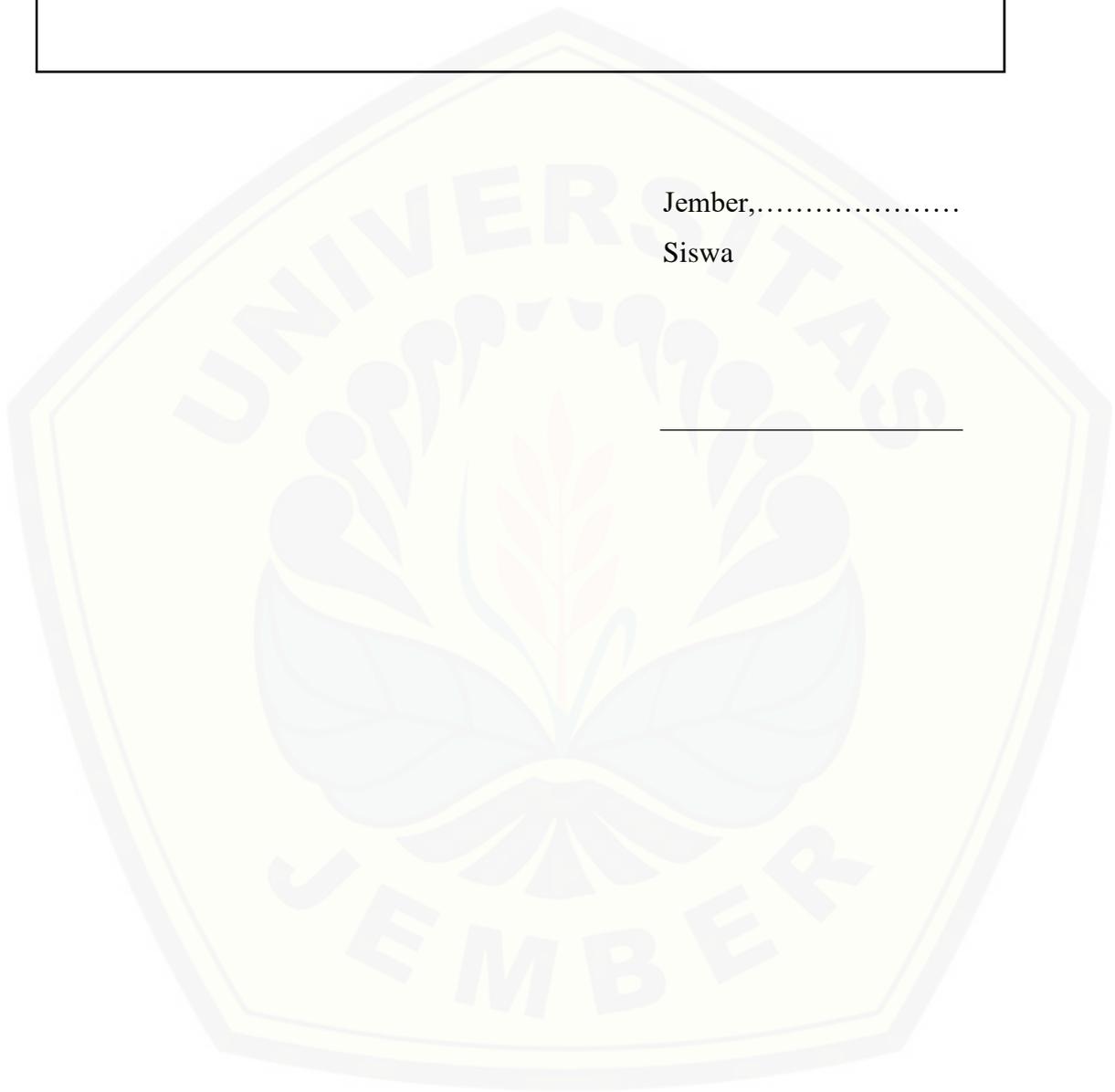
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah digunakan					
2.	Materi pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> menggunakan bahasa komunikatif					
3.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> menambah pemahaman mengenai kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa					
4.	Materi teks dan video dapat dipelajari secara mandiri					
5.	Tampilan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dikemas menarik					

Komentar atau Saran

Jember,.....

Siswa



Lampiran 8.2

REKAPITULASI DATA PEROLEHAN ANGGKET RESPON SISWA

UJI COBA KELOMPOK TERBATAS

No	Nama	Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Prista Adwa Nabila	4	4	4	4	5
2	Putri Setiani Ardi	4	3	4	3	4
3	Rahmadania	4	5	4	5	4
4	Rifky Aditiawan	4	4	4	4	5
5	Sanny Sheilla Novia	4	4	4	4	5
6	Selsa Rama Kusuma	4	4	5	4	4
7	Septi Amalia	4	5	5	3	4
8	Serly Meilani Putri	3	4	4	4	4
9	Tria Wahyuni Lestari	3	3	3	4	4
10	Widia Sulis Setyowati	3	3	3	4	4
	Jumlah	38	41	43	43	48
	Presentase	76%	82%	86%	86%	96%
	Rata-rata	85%				

Lampiran 8.3

**REKAPITULASI DATA PEROLEHAN ANGGKET RESPON SISWA
UJI COBA KELOMPOK LUAS**

No	Nama	Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Achmad Chilman A.	5	4	5	5	4
2	Adila Eka Surya Hayati	5	4	3	5	5
3	Adista Dwi Wulandari	4	5	5	5	4
4	Aditya Riyan Maulana	4	4	4	5	5
5	Afrotul Huriya Nazarina	4	5	4	5	5
6	Ahmad Zacky Azizan Fahim	5	4	3	4	4
7	Ahmat Resa Saputra	5	4	5	5	4
8	Alda Valentina	3	5	5	5	4
9	Aldi Lutfiansyah	4	5	5	5	4
10	Andriyanto	2	5	4	5	4
11	Angglis Friandika	4	5	4	5	5
12	Anggun Mawartika	4	3	5	4	5
13	Anisa Fitri	4	5	3	5	4
14	Anisah Faila Shofi	4	5	3	4	4
15	Anjani Atus Sholikhah	3	5	4	5	5
16	Arsi Fadhilatul Cahyani	4	5	3	4	5
17	Arsyi Al Kholili	4	5	5	4	5
18	Ashlih Lana Kamila	4	5	3	5	4
19	Avera Novita Purnama Sari	3	5	5	4	5
20	Bintang Hartawan	5	5	3	4	4
21	Catur Setia Helfi	4	5	4	5	5
22	Cintia Khulud Mahmudah	5	5	5	4	4
23	Citra Retno Yunita Sari	2	5	4	5	4
24	Dania Diah Sayu Fadilah V.	3	5	4	5	5
25	Desvita Shohfil Widad	5	5	4	2	5
26	Dheva Faturachman Zacky	3	5	4	4	5
27	Diah Oktapiani	3	4	5	3	5
28	Dimas Ananta Putra	4	5	5	4	4
29	Dininda Kurniawati	4	5	5	3	4
30	Diva Eka Saputri	4	5	4	2	5
31	Eva Rusdiana	3	5	5	4	5
32	Fernanda Dyah Asmarani	4	4	5	5	3
33	Fina Auliaul Haq	4	5	4	3	5
34	Fitri Tahta Alfina	5	4	4	5	5
	Jumlah	133	160	143	147	153
	Presentase	78%	94%	84%	86%	90%
	Rata-rata	87%				

Lampiran 9

DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SISWA

Nama Guru : Ahmad Najib, S.Pd.

Kelas : XI AKL 1

Materi : Laporan Keuangan

Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	5081/493.111	ADELIA SEPTIYANA ZAHID	P	78
2	5082/494.111	ADINDA REVIANA NUR	P	84
3	5083/495.111	AGUSTIN DWI SAPUTRI	P	72
4	5084/496.111	AMANDA SHIVA ALLEGRA	P	76
5	5085/497.111	ANI PUTRI SOLEHA	P	76
6	5086/498.111	ARDITA KHOIRUN NISYAK	P	80
7	5087/499.111	ASKY MAHENDRA	L	70
8	5088/500.111	AZHIZHAH KARISMA PUTRI	P	70
9	5089/501.111	DEVI RIZKIYA	P	72
10	5090/502.111	DEVITA PUTRI	P	62
11	5091/503.111	DHEA AULIA	P	60
12	5092/504.111	DIAN KUMALA DEWI	P	68
13	5093/505.111	DINDA DWI ARISMA	P	66
14	5094/506.111	DIVA PUTRI MARDALINI	P	64
15	5095/507.111	DWI AYU BADRIYAH	P	62
16	5096/508.111	DWI PUTRI AFIFAH	P	66
17	5097/509.111	EKA RIADHOTUS ZAHRO	P	68
18	5098/510.111	ERICA FAHMI APRILLIA	P	78
19	5099/511.111	ERUNA ANJARRIM	P	76
20	5100/512.111	EVITA NURLAILA	P	80
21	5101/513.111	FAIZATUL MUNA	P	70
22	5102/514.111	FIKAMATUL HASANAH	P	70
23	5103/515.111	FIRMA KHUMALAWATI ARIFIN	P	86
24	5104/516.111	FRANSISCA FITRIA ANANDA	P	72
25	5105/517.111	HAFIFATUL MUKAROMAH	P	70
26	5106/518.111	ILHAM KHOLILI	L	62
27	5107/519.111	INDRI SAFITRI	P	68
28	5108/520.111	INNE AYU PRIYANCA	P	62
29	5109/521.111	IZA KAMELIA MAYASYA	P	66
30	5110/522.111	JAUHAR MUAMMAR	L	64
31	5111/523.111	JULYANTIKA NANDA PRATIWI	P	64
32	5112/524.111	KHAIS LILA ROSALINDA	P	62
33	5113/525.111	KHORIDATUL SAHIYAH	P	72
34	5114/526.111	LESIA MIRANDASARI	P	68
35	5115/527.111	LUBNATUL ILLIYA	P	64
36	5116/528.111	LUTFI LUPIANA SARI	P	66
				69,8

DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN SISWA

Nama Guru : Ahmad Najib, S.Pd.

Kelas : X AKL 2

Materi : Laporan Keuangan

Tahun Ajaran : 2018/2019

No	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	5117/529.111	MARIFATUL AINI	P	88
2	5118/530.111	MASYAYU ANA TASYA	P	78
3	5120/531.111	MUHAMMAD RIKI PRASETYO ROSIDI	L	64
4	5121/532.111	MUHAMMAD SULTON HABIBI	L	72
5	5122/533.111	NABILA EVATUROHMAH	P	66
6	5123/534.111	NADHIRA SYAHRANI	P	68
7	5124/535.111	NAILY FAIQOTUL MAFRUKHA	P	62
8	5125/536.111	NALA ROHMAH AZZAHRO	P	78
9	5126/537.111	NANDA FITROTUL M.	P	80
10	5127/538.111	NIA FARIDATUS SAADAH	P	88
11	5128/539.111	NIKI AMBARWATI	P	84
12	5129/540.111	NIMAS KINANTI	P	62
13	5130/541.111	NUR INDARI	P	72
14	5131/542.111	NURUL AGUSTIA NINGSIH	P	74
15	5132/543.111	NURUL KHOTIMAH	P	76
16	5133/544.111	OKTA FIANA WULANDARI	P	66
17	5134/545.111	PUTRI ARISANDI	P	64
18	5135/546.111	QORIATUL ISTIQOMAH	P	62
19	5136/547.111	RACHEL AYU DISTIRA	P	66
20	5137/548.111	REZA EKA LESTARI	P	76
21	5138/549.111	RINA PANGERTI	P	74
22	5139/550.111	RINI AGUSTIN	P	76
23	5140/551.111	RISMA HANDAYANI	P	70
24	5141/552.111	RISTA VIA PARAMUDITA	P	70
25	5142/553.111	ROFIQOTUL MAGHFIROH	P	72
26	5143/554.111	SHOFA MAULIDA	P	62
27	5144/555.111	SILVIA YUNIARTI	P	64
28	5145/556.111	TRIYA ANGGRAINI	P	68
29	5146/557.111	TRIYA ANGGUN PRASTIKA SARI	P	74
30	5147/558.111	VISCA MAULIDIYA SAPUTRI	P	80
31	5148/559.111	WINDA HERMALIA PUTRI	P	82
32	5149/560.111	YUNDA AISYATUL CAMELIA	P	76
33	5150/561.111	YUNI FARAH ARIFIN	P	74
34	5151/562.111	YUSFITA ARIFATUL ANGGRAINI	P	64
RATA-RATA				72

Lampiran 10

SILABUS MATA PELAJARAN: AKUNTANSI DASAR

Satuan Pendidikan : SMK BISNIS MANAJEMEN
Bidang Keahlian : Bisnis Manajemen
Program Keahlian : Akuntansi dan Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Kelas /Semester : X / Semester 1 dan 2
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Durasi waktu : 190 JP (@ 45 menit)

Kompetensi Inti

- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.10 Menyusun laporan keuangan.	4.11.1. Menjelaskan tentang pengertian laporan keuangan 4.11.2. Menganalisis jenis dan bentuk laporan keuangan 4.11.3. Menyusun laporan keuangan	Laporan keuangan <ul style="list-style-type: none"> • Prosedur penyusunan neraca lajur • Jenis-jenis laporan keuangan • Menyusun laporan keuangan 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang pengertian neraca lajur dan laporan keuangan • Menyimak tayangan/demo tentang jenis-jenis dan bentuk laporan keuangan <p>Menanya merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah terkait dengan langkah penyusunan neraca lajur dan laporan keuangan</p> <p>Mengesplorasi/Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • diskusi kelompok • membuat notula • Merangku m hasil diskusi secara kelompok <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceklist lembar pengamatan kegiatan diskusi kelas dan kelompok <p>Portofolio</p>	20 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Akuntansi Dasar dari Kemen dikbud • Modul Akuntansi Dasar, Sohidin -LPA mitrabi jak Surakarta • Buku Paket Akuntansi Dasar referensi lain

		<p>masalah terkait langkah penyusunan neraca lajur dan laporan keuangan</p> <p>Mencoba/Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekkan langkah-langkah pemecahan masalah didasarkan pada solusi yang ditentukan • Memilih alternatif pemecahan masalah lainnya <p>Mengomunikasikan/ Menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesimpulan tentang penyusunan neraca lajur dan laporan keuangan • Mengaitkan dengan konsep dan masalah lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Kerja Siswa (LKS) Akuntansi Dasar • Media massa cetak dan elektronik
--	--	---	--	--

Lampiran 11**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah	:	SMK NEGERI DARUL ULUM MUNCAR
Kompetensi Keahlian	:	Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Mata Pelajaran	:	Akuntansi Dasar
Kelas / Semester	:	X/2
Alokasi Waktu	:	4 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
4.5 Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa	4.5.1 Menjelaskan tentang pengertian dan jenis-jenis laporan keuangan 4.5.2 Menganalisis jenis dan bentuk laporan keuangan 4.5.3 Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini diharapkan:

1. Siswa dapat menjelaskan mengenai pengertian laporan keuangan
2. Siswa dapat menganalisis jenis dan bentuk laporan keuangan
3. Siswa dapat menyusun laporan rugi/laba
4. Siswa dapat menyusun laporan perubahan modal
5. Siswa dapat menyusun laporan neraca

D. Materi Pembelajaran

- i. Pengertian Laporan Keuangan
- ii. Jenis dan Bentuk Laporan Keuangan
- iii. Penyusunan Laporan Keuangan

E. Metode pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific*
- Model : *Inquiry*
- Metode : Ceramah, Penugasan, Diskusi, dan Tanya Jawab

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

Media :

- Media pembelajaran berbasis *android*

Alat :

- *Smartphone* berbasis *android*

Sumber : Buku akuntansi dasar SMK dan buku referensi yang relevan

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1 (2 X 45 Menit)	Alokasi Waktu
<p>a. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai pembelajaran dengan salam dan berdoa 2. Mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran 3. Apersepsi : <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya yang berkaitan dengan materi pada pertemuan hari ini. - Guru memberikan informasi kepada siswa mengenai kompetensi yang harus dicapai siswa sesuai dengan materi yang akan dibahas. 	<p>15 menit</p>
<p>b. Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati dan mencari informasi melalui media pembelajaran berbasis <i>android</i> di <i>smartphone</i> masing-masing - Guru meminta siswa untuk membuka menu video pembelajaran terkait dengan materi laporan keuangan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti oleh siswa <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mencatat poin penting mengenai materi yang 	<p>65 menit</p>

<p>didapatkan dari media pembelajaran berbasis <i>android</i></p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan mengenai cara menyusun laporan rugi laba, laporan perubahan modal, dan neraca <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai contoh soal dan penyelesaiannya yang telah dibaca 	
<p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan - Siswa dan guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan - Guru menginformasikan mengenai pelaksanaan kegiatan pada pertemuan berikutnya - Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam 	10 menit
Pertemuan ke 2 (2 X 45 Menit)	Alokasi waktu
<p>a. Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai pembelajaran dengan salam dan berdoa 2. Mengecek kehadiran siswa dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran 3. Apersepsi : <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya yang berkaitan dengan materi pada pertemuan hari ini 	15 menit

<p>4. Guru memberikan informasi kepada siswa mengenai kompetensi yang harus dicapai siswa sesuai dengan materi yang akan dibahas.</p>	
<p>b. Kegiatan Inti</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk membuka media pembelajaran berbasis <i>android</i> di <i>smartphone</i> masing-masing siswa <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti oleh siswa terkait menyusun laporan keuangan - Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan soal pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memahami latihan soal pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing siswa menyusun laporan rugi laba, laporan perubahan modal, dan neraca berdasarkan latihan soal pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai latihan soal yang masih belum dipahami. 	<p>65 menit</p>
<p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dan guru melakukan refleksi tentang kegiatan 	<p>10 menit</p>

<p>pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menginformasikan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya - Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam. 	
--	--

H. Penilaian (instrument terlampir)

1. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes tertulis
- b. Bentuk instrument : Soal tes tertulis
- c. Kisi-kisi :

Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Mendeskripsikan tentang pengertian laporan keuangan	A1, A2, A3, A7, A8, A9, A15, A16	8
Menganalisis jenis dan bentuk laporan keuangan	A4, A5, A6, A10, A11, A12, A13, A14, A17, A18, A19, A20	12
Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa	Soal Uraian	3

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Peneliti

Ahmad Najib, S.Pd.

Septin Bilkhis Silviana

NIP.-

NIM. 160210301088

Lampiran Soal

a. Soal Uraian

**Bengkel Masayu
Neraca Lajur
Per Desember 2018
(Dalam ribuan rupiah)**

Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSS		Rugi/Laba		Neraca	
	D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
Kas	10800				10800				10800	
Piutang usaha	5600				5600				5600	
Asuransi dby dmk	4800			400	4400				4400	
Perlengkapan	2600			600	2000				2000	
Peralatan	120000				120000				120000	
Utang wesel		80000				80000				80000
Utang usaha		4800				4800				4800
Modal		60000				60000				60000
Prive	2000				2000				2000	
Pendapatan jasa		9800				9800	9800			
Beban gaji	6400				6400		6400			
Beban listrik	1600				1600		1600			
Beban iklan	800				800		800			
Jumlah	154600	154600								
Beban asuransi			400		400		400			
Beban perlengkapan			600		600		600			
Beban peny. peralatan			1800		1800		1800			
Akm. Peny. Peralatan				1800		1800				1800
Beban bunga			1000		1000		1000			
Utang bunga				1000		1000				1000
Jumlah	154600	154600	3800	3800	157400	157400	12600	9800	144800	147600
								2800	2800	
							12600	12600	147600	147600

Berdasarkan neraca lajur Bengkel Masayu di atas maka susunlah:

1. Laporan Rugi/Laba
2. Laporan Perubahan Modal
3. Neraca

b. Soal Pilihan Ganda

1. Pada laporan keuangan perusahaan jasa, meliputi...
 - a. Neraca, pendapatan dan beban, perubahan modal
 - b. Laporan rugi laba, laporan perubahan modal, neraca**
 - c. Neraca, pengambilan prive, perubahan modal
 - d. Laporan perubahan modal, neraca, posisi keuangan
2. Laporan keuangan memiliki arti penting bagi pemilik perusahaan, yaitu sebagai alat untuk...
 - a. Mengetahui posisi keuangan dan hasil operasi dari perusahaannya**
 - b. Meningkatkan semangat kerja manager dan karyawan perusahaan
 - c. Menentukan jumlah prive yang dapat diambil atau deviden yang dibagikan
 - d. Menambah dan mengurangi jumlah modal yang dipergunakan perusahaan
3. Di bawah ini yang bukan termasuk tujuan penyajian laporan keuangan, yaitu...
 - a. Memberikan informasi keuangan yang dapat dipercaya mengenai sumber-sumber ekonomi
 - b. Untuk memberikan informasi keuangan yang membantu para pemakai laporan untuk mengestimasi potensi perusahaan
 - c. Untuk memberikan informasi penting mengenai keuangan karyawan perusahaan**
 - d. Memberikan informasi untuk kebutuhan pemakai laporan
4. Akun yang harus disusun dalam laporan rugi laba yaitu...
 - a. Pendapatan, beban, peralatan
 - b. Pendapatan, beban, modal
 - c. Pendapatan, beban, asset
 - d. Pendapatan dan beban**
5. Unsur-unsur yang diperlukan dalam laporan perubahan modal, yaitu...
 - a. Modal awal, laba, prive, modal akhir
 - b. Modal awal, rugi, prive, modal akhir
 - c. Modal awal, laba, modal akhir
 - d. Modal awal, laba/rugi, prive, modal akhir**

6. Suatu perusahaan jasa memperoleh pendapatan Rp3.000.000,00. Biaya yang harus dikeluarkan Rp500.000,00. Modal akhir Rp8.000.000. Besar modal awal, yaitu...
 - a. Rp2.500.000,00
 - b. Rp.4000.000,00
 - c. Rp5.500.000,00**
 - d. Rp7.500.000,00
 - e. Rp11.500.000,00
7. Laporan laba rugi yang mengelompokkan total penghasilan dikurangi total beban disebut...
 - a. *Multiple step*
 - b. *Single step***
 - c. Skontro
 - d. Stafel
 - e. Seimbang
8. Akun berikut yang berada pada laporan rugi/laba, yaitu...
 - a. Peralatan
 - b. Kas
 - c. Pendapatan diterima dimuka
 - d. Beban Sewa**
 - e. Sewa dibayar dimuka
9. Pada akhir periode Salon Mayang diperoleh data: Modal awal Rp12.000.000,00; Pendapatan jasa Rp6.500.000,00; Beban usaha Rp3.500.000,00; Prive Rp200.000,00. Modal akhir perusahaan pada periode tersebut sejumlah...
 - a. Rp11.800.000,00
 - b. Rp12.800.000,00
 - c. Rp14.800.000,00**
 - d. Rp13.500.000,00
10. Jumlah penghasilan sebesar Rp17.000.000,00, jumlah beban usah Rp9.300.000,00, modal awal Rp36.000.000,00, maka besarnya modal akhir...
 - a. Rp43.700.000,00**

- b. Rp44.800.000,00
 - c. Rp43.600.000,00
 - d. Rp42.100.000,00
11. Diketahui modal akhir Rp28.000.000,00; modal awal Rp16.000.000,00; beban usaha Rp2.700.000,00. Berapakah jumlah pendapatan jasa...
- a. Rp8.700.000,00
 - b. Rp9.300.000,00
 - c. Rp14.700.000,00**
 - d. Rp3.900.000,00
12. Berikut merupakan pernyataan mengenai laporan perubahan modal, kecuali...
- a. Laporan modal adalah ikhtisar perubahan modal pemilik yang terjadi selama periode akuntansi tertentu
 - b. Komponen di dalam laporan perubahan modal terdiri atas modal awal, prive, laba/rugi
 - c. Komposisi laporan perubahan modal terdiri atas harta, utang, modal**
 - d. Penyusunan laporan perubahan modal dilakukan setelah laporan laba rugi dibuat
13. Sebuah usaha fotocopy memiliki data perusahaan, yaitu: Modal awal Rp5.400.000,00; pendapatan usaha Rp6.700.000,00; beban usaha Rp1.200.000,00; Modal akhir Rp10.300.000,00. Berdasarkan data usaha fotocopy besarnya prive adalah...
- a. Rp500.600,00
 - b. Rp600.500,00
 - c. Rp600.800,00
 - d. Rp600.000,00**
14. Salon Amanah memiliki data neraca saldo setelah disesuaikan, yaitu: Kas Rp800.000; asuransi dibayar dimuka Rp150.000,00; beban perlengkapan Rp270.000,00; beban penyusutan peralatan Rp35.000,00; akumulasi penyusutan peralatan Rp35.000,00; beban asuransi Rp450.000,00; pendapatan usaha Rp2.650.000,00; modal awal Rp3.450.000,00; beban gaji Rp350.000. modal akhir salon amanah...

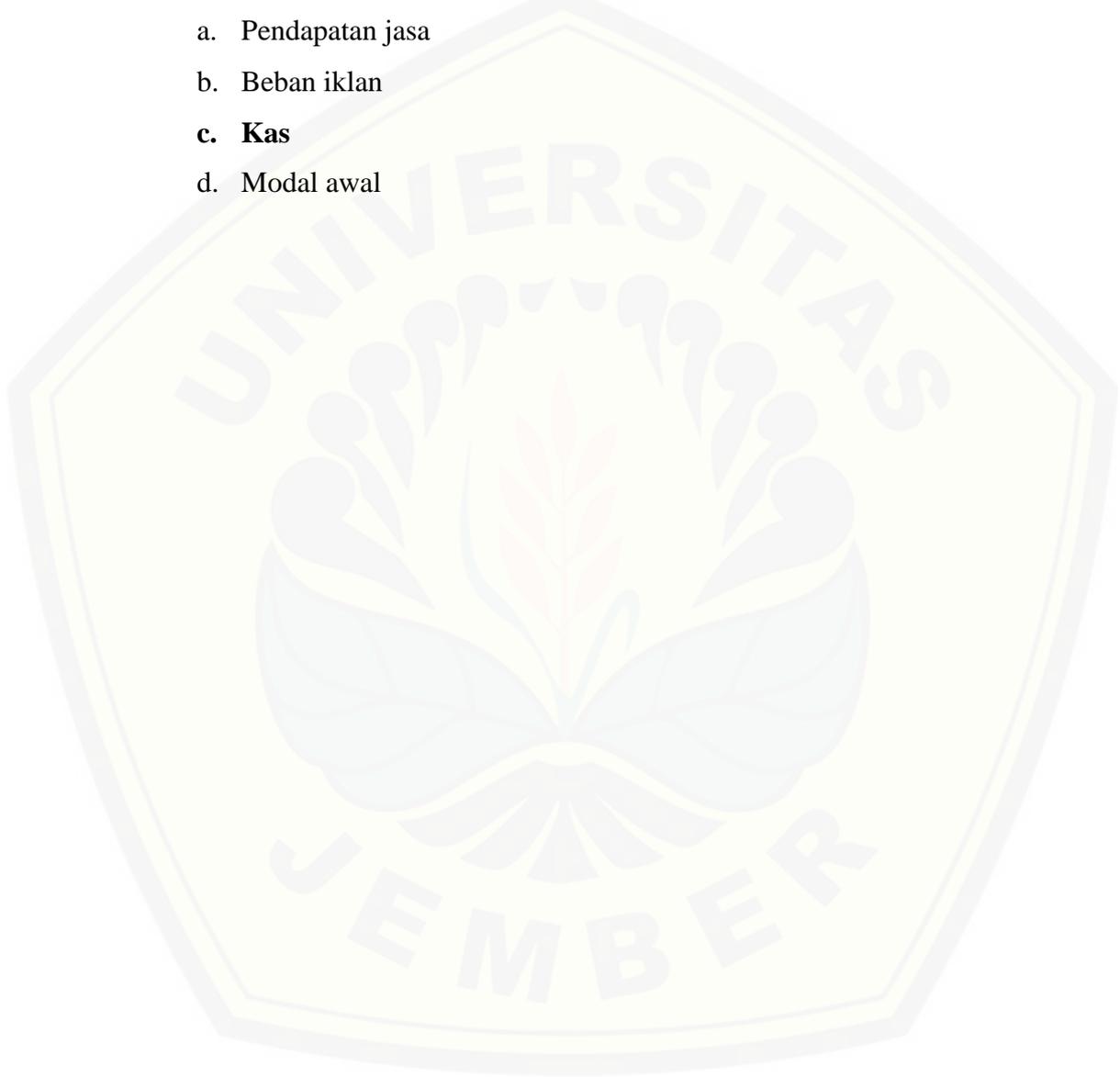
- a. Rp1.510.000,00
 - b. Rp910.000,00
 - c. Rp4.690.000,00
 - d. Rp4.995.000,00**
15. Berikut yang termasuk beban diluar usaha, yaitu...
- a. Beban asuransi
 - b. Beban iklan
 - c. Beban bunga**
 - d. Beban penyusutan peralatan
16. Salah satu perusahaan yang berjalan dibidang transportasi memiliki data keuangan sebagai berikut: kas Rp11.000.000,00; piutang usaha Rp4000.000,00; sewa diterima dimuka Rp1000.000; Modal Awal Rp14.000.000,00; pendapatan jasa Rp13.000.000,00; beban gaji Rp3000.000,00; beban perlengkapan Rp700.000,00; beban asuransi Rp1.200.000; beban iklan Rp150.000,00. Jumlah modal akhir perusahaan sebesar...
- a. Rp21.950.000,00**
 - b. Rp32.590.000,00
 - c. Rp33.540.000,00
 - d. Rp12.950.000,00
17. Dalam laporan perubahan modal, posisi akun prive akan...
- a. Menambah laba usaha
 - b. Mengurangi laba usaha**
 - c. Menambah pendapatan
 - d. Mengurangi pendapatan
18. Suatu perusahaan menyajikan data sebagai berikut: Laba Rp400.000,00; Pengampilan prive Rp100.000,00; Modal akhir Rp1.360.000,00. Dari data tersebut modal awal perusahaan yaitu...
- a. Rp860.000,00
 - b. Rp960.000,00
 - c. Rp1.060.000,00**
 - d. Rp1.760.000,00

19. Di bawah ini yang termasuk dalam bentuk-bentuk neraca, yaitu...

- a. Skontro dan *single step*
- b. Skontor dan *multiple step*
- c. *Single step* dan stafel
- d. **Skontro dan stafel**

20. Dibawah ini yang dicatat ke dalam neraca, yaitu...

- a. Pendapatan jasa
- b. Beban iklan
- c. **Kas**
- d. Modal awal



Lampiran 12.1

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN
KD LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA
KELAS EKSPERIMEN**

Kelas : **X AKL 1**
Program Keahlian : **Akuntansi dan Keuangan Lembaga**
Tahun Pelajaran : **2019/2020**

No	Nama	L/P	NIS	Nilai
1	Achmad Chilman Amin Akbarurrochim	L	5659 / 565 . 111	75
2	Adila Eka Surya Hayati	P	5660 / 566 . 111	80
3	Adista Dwi Wulandari	P	5661 / 567 . 111	70
4	Aditya Riyan Maulana	L	5662 / 568 . 111	85
5	Afrotul Huriya Nazarina	P	5663 / 569 . 111	90
6	Ahmad Zacky Azizan Fahim	L	5664 / 570 . 111	70
7	Ahmat Resa Saputra	L	5665 / 571 . 111	90
8	Alda Valentina	P	5666 / 572 . 111	80
9	Aldi Lutfiansyah	L	5667 / 573 . 111	95
10	Andriyanto	L	5668 / 574 . 111	70
11	Angglis Friandika	P	5669 / 575 . 111	85
12	Anggun Mawartika	P	5670 / 576 . 111	100
13	Anisa Fitri	P	5671 / 577 . 111	70
14	Anisah Faila Shofi	P	5672 / 578 . 111	90
15	Anjani Atus Sholikhah	P	5673 / 579 . 111	70
16	Arsi Fadhilatul Cahyani	P	5675 / 581 . 111	75
17	Arsyi Al Kholili	P	5676 / 582 . 111	95
18	Ashlih Lana Kamila	P	5677 / 583 . 111	95
19	Avera Novita Purnama Sari	P	5678 / 584 . 111	75
20	Bintang Hartawan	L	5679 / 585 . 111	70
21	Catur Setia Helfi	P	5680 / 586 . 111	70
22	Cintia Khulud Mahmudah	P	5681 / 587 . 111	85
23	Citra Retno Yunita Sari	P	5682 / 588 . 111	75
24	Dania Diah Sayu Fadilah Varsha	P	5683 / 589 . 111	85
25	Desvita Shohfil Widad	P	5684 / 590 . 111	75
26	Dheva Faturachman Zacky	L	5686 / 592 . 111	95
27	Diah Oktapiani	P	5687 / 593 . 111	100
28	Dimas Ananta Putra	L	5688 / 594 . 111	95
29	Dininda Kurniawati	P	5689 / 595 . 111	95
30	Diva Eka Saputri	P	5690 / 596 . 111	85
31	Eva Rusdiana	P	5691 / 597 . 111	75
32	Fernanda Dyah Asmarani	P	5692 / 598 . 111	75
33	Fina Auliaul Haq	P	5693 / 599 . 111	85
34	Fitri Tahta Alfina	P	5694 / 600 . 111	80
	Rata-rata			82,5

Lampiran 12.2

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN
KD LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA
KELAS KONTROL**

Kelas : X AKL 2
Program Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Tahun Pelajaran : 2019/2020

No	Nama	L/P	NIS	Nilai
1	Hegel Hadi Saputra	L	5695 / 601 . 111	65
2	Hendri Hermawan	L	5696 / 602 . 111	85
3	Iga Kumalasari	P	5697 / 603 . 111	80
4	Ika Febriyanti	P	5698 / 604 . 111	75
5	Imam Adi Saputra	L	5699 / 605 . 111	70
6	Ingka Sekarlet Arabela	L	5700 / 606 . 111	70
7	Intan Aprilia	P	5701 / 607 . 111	75
8	Intan Ayu Lestari	P	5702 / 608 . 111	70
9	Intan Nur Aini	P	5703 / 609 . 111	60
10	Jingga Insania	P	5704 / 610 . 111	95
11	Kasyifatuz Zahra	P	5705 / 611 . 111	70
12	Khilmiyatul Mazidah	P	5706 / 612 . 111	75
13	Khusnul Dewi Antika	P	5707 / 613 . 111	65
14	Khusnul Khotimah Putri W.	P	5708 / 614 . 111	75
15	Laila Agustin	P	5709 / 615 . 111	75
16	Laila Fitriyaningsih	P	5710 / 616 . 111	70
17	Laili Nur Fatmasari	P	5711 / 617 . 111	75
18	Lathifatul Munawaroh	P	5712 / 618 . 111	65
19	M. Korib Habibulloh	L	5713 / 619 . 111	60
20	Maharani Putri Rahman	P	5714 / 620 . 111	90
21	Mohammad Nur Azizi	L	5715 / 621 . 111	65
22	Mohammad Shohibul Fadli	L	5716 / 622 . 111	65
23	Mona Wahyu Khusnul Nur P.	P	5717 / 623 . 111	65
24	Nabila Nor Aulia Putri	P	5718 / 624 . 111	65
25	Nabila Ramadhani	P	5719 / 625 . 111	70
26	Nadhifa Putri Fatikha Asari	P	5720 / 626 . 111	70
27	Nadia Fatimatuz Zahro	P	5721 / 627 . 111	80
28	Nanda Nainatuz Zahro	P	5722 / 628 . 111	70
29	Natalia Dewi	P	5723 / 629 . 111	65
30	Natasya Putri Fardiniyah	P	5724 / 630 . 111	70
31	Nila Yuni Agustin	L	5725 / 631 . 111	90
32	Nindia Rani Solihah	P	5726 / 632 . 111	70
33	Nova Ananda Oktalhiza	P	5727 / 633 . 111	80
34	Nur Azizah	P	5728 / 634 . 111	90
35	Nuril Zulfa	P	5729 / 635 . 111	80
	Rata-rata			73,14

Lampiran 13

HASIL UJI BEDA SPSS

Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.141	34	.085	.943	34	.077
Kelas Kontrol	.154	35	.040	.969	35	.437

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.673	1	67	.200

Uji Independent Sample T Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	34	82.5000	9.94302	1.70521
	Kelas Kontrol	35	73.1429	8.83557	1.49348

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.942	.168	4.135	67	.000	9.35714	2.26285	4.84047	13.87382
	Equal variances not assumed			4.128	65.588	.000	9.35714	2.26677	4.83086	13.88343

Lampiran 14

DOKUMENTASI PENELITIAN

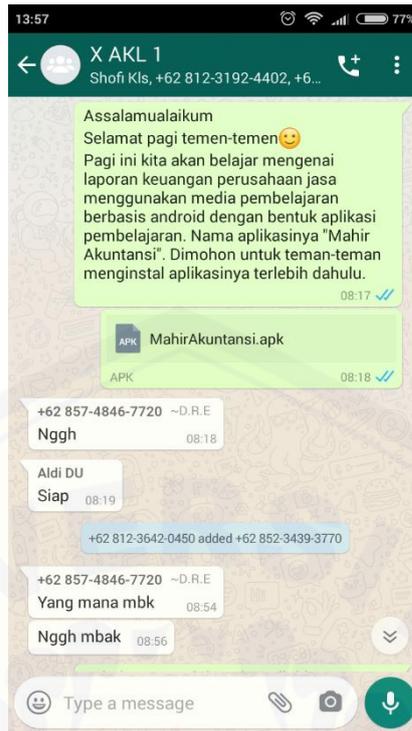
Validasi Materi Media Pembelajaran Berbasis *Android*Validasi Media Pembelajaran Berbasis *Android*



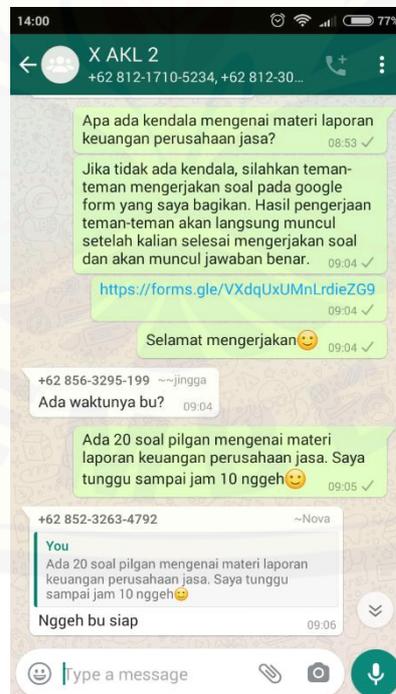
Validasi Bahasa Media Pembelajaran Berbasis *Android*



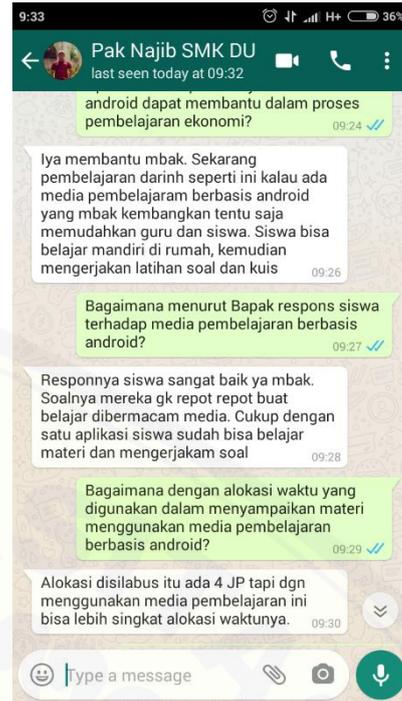
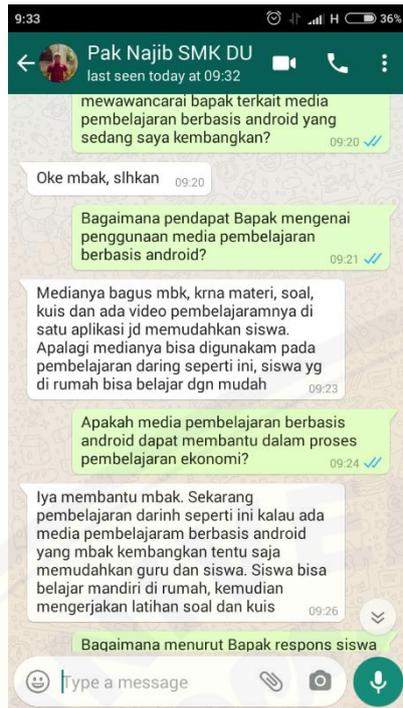
Kegiatan Uji Coba Kelompok Terbatas (X AKL 3)



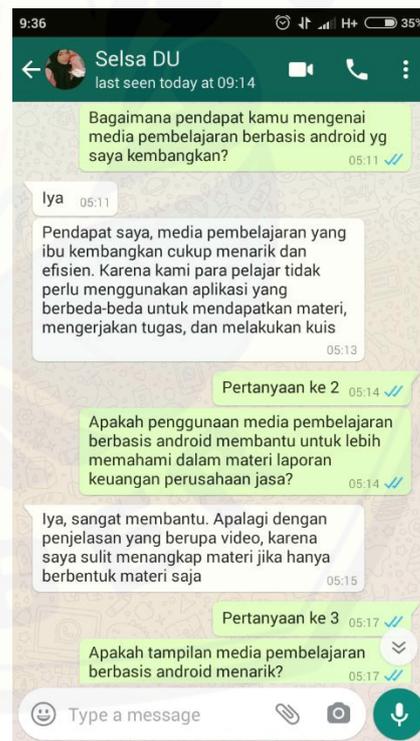
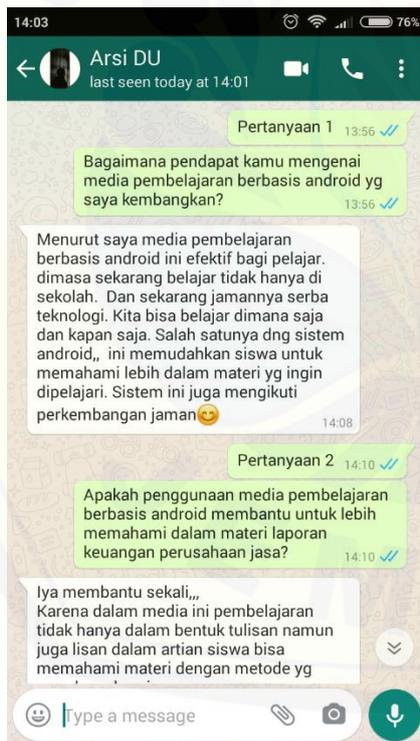
Kegiatan Uji Coba Kelompok Luas Kelas Eksperimen (X AKL 1)



Kegiatan Uji Coba Kelompok Luas Kelas Kontrol (X AKL 2)



Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar



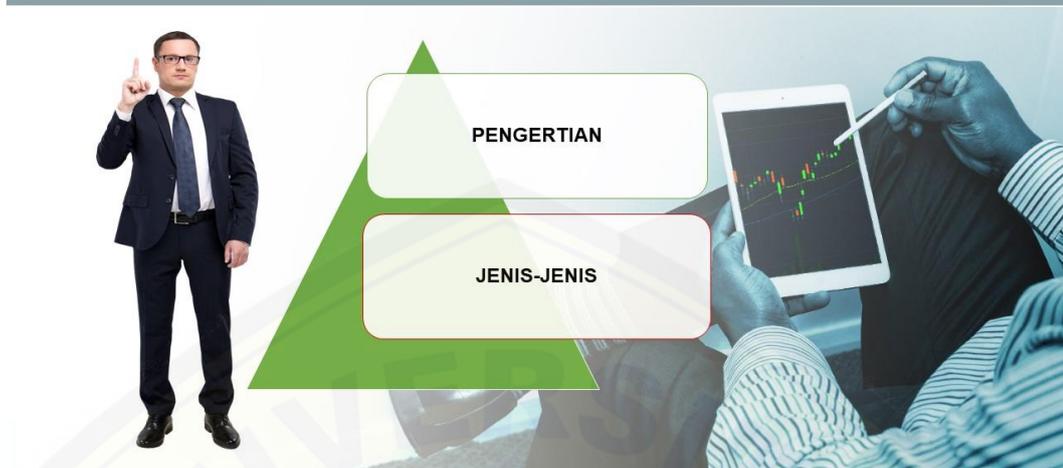
Wawancara dengan Siswa

Lampiran 15

Media Pembelajaran Guru



MATERI PEMBELAJARAN



PENGERTIAN

JENIS-JENIS

PENGERTIAN

laporan keuangan adalah hasil akhir dari proses pencatatan transaksi keuangan suatu perusahaan yang menunjukkan kondisi keuangan perusahaan tersebut pada satu periode akuntansi dan merupakan gambaran umum mengenai kinerja suatu perusahaan.

LAP KEUANGAN

laporan keuangan mempunyai tujuan sebagai berikut :

- ✓ Menyajikan informasi yang menyangkut keuangan
- ✓ Untuk memenuhi kebutuhan bersama sebagian besar
- ✓ Untuk menyatakan apa yang telah dilakukan manajemen

Prinsip laporan keuangan :

- Relevan dengan tujuan operasi perusahaan dan kebutuhan pemakai
- Dapat dimengerti oleh pemakai
- Daya uji
- Netral
- Lengkap
- Daya banding
- Tepat waktu

Laporan keuangan meliputi

- ✓ Neraca
- ✓ Perhitungan laba rugi
- ✓ Laporan perubahan keuangan
- ✓ Posisi keuangan
- ✓ Laporan arus kas
- ✓ Catatan atas laporan keuangan

JENIS-JENIS LAPORAN KEUANGAN

Laporan keuangan adalah laporan yang terdiri dari :

1. Laporan Laba rugi (**Income Statement**)
2. Laporan perubahan Ekuitas (**Statement Of Owner's Equity**)
3. Laporan Posisi Keuangan / Neraca (**Balance Sheet**)
4. Laporan Arus kas (**Statement of Cash Flow**)
5. Catatan Atas laporan keuangan (**Notes Of financial Statements**)

LAPORAN LABA RUGI (INCOME STATEMENT)

Laporan laba rugi adalah laporan yang menyajikan pendapatan dan beban untuk satu periode tertentu.

✓ *Single Step*

Dalam bentuk single step semua jenis pendapatan (pendapatan usaha, pendapatan di luar usaha, dan pendapatan lain-lain) disusun dan dijumlahkan dalam satu kelompok

✓ *Multi Step*

Penyusunan laporan laba rugi dalam bentuk ini disusun secara bertahap, dari kelompok pendapatan dan beban usaha, pendapatan luar usaha dan beban luar usaha, sampai dengan kelompok pendapatan lainlain dan beban lain-lain

LAPORAN LABA RUGI (INCOME STATEMENT)

SINGLE STEP

Salon Bunga Laporan Laba rugi Periode berakhir 31 Desember 19xx		
Pendapatan:		
Pendapatan jasa servis	xxx
Beban-beban:		
- Beban gaji karyawan	xxx	
- Beban listrik	xxx	
- Beban perlengkapan	xxx	
- dan seterusnya	xxx	
	+ _____	
	Total beban	xxx
	Laba rugi	xxx

LAPORAN LABA RUGI (INCOME STATEMENT)

MULTI STEP

Salon Bunga Laporan Laba Rugi Periode Berakhir 31 Desember		
1.	Pendapatan Usaha	xxx
2.	Beban Usaha:	
	-	xxx
	-	xxx
	-	xxx
	+	
	Total Beban Usaha	xxx
	Laba Usaha	xxx
3.	Pendapatan Luar Usaha:	
	-	xxx
	-	xxx
	+	
	xxx	
4.	Beban Luar Usaha:	
	-	xxx
	-	xxx
	+	
	xxx	
5.	Pendapatan Lain-lain:	
	xxx
	Laba Sebelum Pajak	xxx
	Pajak Penghasilan	xxx
	Laba Bersih setelah pajak	xxx

LAPORAN LABA RUGI (INCOME STATEMENT)

Bengkel Minggar Laporan Laba Rugi untuk periode berakhir 31 Januari 2004		
Pendapatan jasa		Rp2.000.000,00
Beban operasi:		
- Beban listrik	Rp150.000,00	
- Beban gaji	Rp300.000,00	
- Beban perlengkapan	Rp250.000,00	
- Beban penyusutan peralatan	Rp 50.000,00	
	+	
Jumlah beban operasi		Rp 750.000,00
Laba bersih		Rp1.250.000,00

LAPORAN PERUBAHAN EKUITAS (STATEMENT OF OWNER'S EQUITY)

Laporan Perubahan Ekuitas adalah suatu bentuk laporan keuangan yang menyajikan informasi mengenai perubahan yang terjadi pada ekuitas suatu perusahaan untuk satu periode akuntansi tertentu.

Unsur-unsur laporan perubahan ekuitas:

- Modal awal
- Laba (rugi) bersih
- Setoran (penarikan) pemilik
- Ekuitas akhir

LAPORAN PERUBAHAN EKUITAS (STATEMENT OF OWNER'S EQUITY)

Bengkel Minggar Laporan Perubahan Modal Periode 31 Desember 20xx		
Modal awal (periode)		xxx
**) Laba (+)	xxx	
Prive (-)	<u>xxx</u>	
Kenaikan/penurunan modal		xxx +/-
Modal akhir periode		<u>xxx</u>
<i>Catatan: **) berasal dari laba pada laporan laba rugi.</i>		

LAPORAN PERUBAHAN EKUITAS (STATEMENT OF OWNER'S EQUITY)

Bengkel Minggar Laporan Perubahan Modal Periode berakhir 31 Januari 2005	
Modal Minggar, 1 Januari (awal periode)	Rp10.000.000,00
Laba bersih	Rp1.250.000,00
Prive Tiya	Rp 200.000,00
	-
Kenaikan dalam modal	Rp 1.050.000,00
	+
Modal Minggar, 31 Desember 2004 (akhir periode)	Rp11.050.000,00

LAPORAN POSISI KEUANGAN/NERACA (BALANCE SHEET)

Laporan Posisi Keuangan atau sering disebut neraca adalah suatu bentuk laporan keuangan yang menyajikan informasi mengenai perubahan posisi keuangan berupa aset, kewajiban, dan ekuitas pada suatu perusahaan untuk satu periode akuntansi tertentu.

Neraca adalah laporan yang berisi harta, utang, dan modal perusahaan pada satu periode.

- ✓ **Skontro**, harta disusun pada sisi kiri dan utang pada sisi kanan atau sebelah menyebel.
- ✓ **Stafel** sering disebut dengan bentuk laporan, yaitu menempatkan harta pada bagian atas neraca dan utang dengan modal di bagian bawahnya.

Unsur-unsur Laporan Posisi Keuangan:

- Aset
- Kewajiban (liabilitas)
- Ekuitas (*equity*)

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan neraca

- Nama perusahaan
- Nama Laporan
- Saat penyusunan laporan

LAPORAN POSISI KEUANGAN/NERACA (BALANCE SHEET)

Bentuk Skontro

"Jujur Service Neraca Per 31 Desember 1999			
Aktiva Lancar:		Utang Lancar:	
- Kas	Rp. 5.335.000,00	- Utang	Rp. 7.200.000,00
- Piutang	Rp. 3.600.000,00		
- Perlengkapan	Rp. 1.200.000,00		
Aktiva Tetap:		Modal:	
- Peralatan	Rp. 3.650.000,00	- Modal Tuan Jujur	Rp. 12.535.000,00
- Gedung	Rp. 6.000.000,00		
- Ak. Penyusutan Gudang	Rp. (50.000,00)		
Total Aktiva	Rp. 19.735.000,00	Total Utang + Modal	Rp. 19.735.000,00

LAPORAN POSISI KEUANGAN/NERACA (BALANCE SHEET)

Bentuk Staffel

Bengkel Mobil "Hadian Putra" Neraca Per 31 Desember 1999			
Aktiva			
Aktiva Lancar			
Kas		Rp	500.000,00
Piutang usaha		Rp	1.400.000,00
Perlengkapan service		Rp	160.000,00
Persekot asuransi		Rp	250.000,00
Jumlah aktiva lancar		Rp	2.310.000,00
Aktiva Tetap			
Peralatan service	Rp 1.500.000,00		
Akum penyusutan peralatan	Rp 130.000,00		
Jumlah aktiva tetap		Rp	1.370.000,00
Jumlah aktiva		Rp	3.680.000,00
Kewajiban			
Utang usaha	Rp 700.000,00		
Utang gaji	Rp 140.000,00		
Jumlah kewajiban		Rp	840.000,00
Modal			
Modal Hadian		Rp	2.840.000,00
Jumlah kewajiban dan modal		Rp	3.680.000,00
<i>Keterangan:</i> Modal Hadian, modal akhir 31 Desember 1999.			

Lampiran 16

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162
Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Septin Bilkhis Silviana
NIM/ Angkatan : 160210301088/ 2016
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Uluna Muncar Banyuwangi
Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed.

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing I
1.	Senin, 8-10-2019	Konsultasi judul	GR A
2.	Kamis, 14-11-2019	Bab 1	GR A
3.	Senin, 3-12-2019	Bab 1, 2	GR A
4.	Rabu, 04-01-2020	Bab 1, 2, 3	GR A
5.	Selasa, 25-02-2020	Bab 1, 2, 3, Lampiran	GR A
6.		ACC Seminar	GR A
7.	Rabu, 17-06-2020	Perisi Sempro	GR A
8.	Jumat, 29-07-2020	Bab IV, V	GR A
9.	Selasa, 23-07-2020	Bab IV, V	GR A
10.	Kamis, 20-08-2020	Bab IV, V, lampiran	GR A
11.	Rabu, 26-08-2020	Bab IV, V, lampiran	GR A
12.	Jumat, 25-09-2020	Bab IV, V, Lampiran	GR A
13.		Acc Ujian	GR A
14.			
15.			

Catatan:

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162
Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Septin Bilkhis Silviana
NIM/ Angkatan : 160210301088/ 2016
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi
Pembimbing II : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing II
1.	Selasa, 15-10-2019	Konsultasi judul	
2.	Jum'at, 22-11-2019	Bab 1	
3.	Rabu, 25-12-2019	Bab 1, 2	
4.	Selasa, 21-01-2020	Bab 1, 2, 3	
5.	Jum'at, 28-02-2020	Bab 1, 2, 3, lampiran	
6.	Jum'at, 20-02-2020	Bab 1, 2, 3, lampiran	
7.		ACC Seminar	
8.	Rabu, 8-07-2020	Revisi Sempurna	
9.	Selasa, 14-07-2020	Bab 4, 5	
10.	Jum'at, 07-08-2020	Bab 4, 5	
11.	Senin, 17-08-2020	Bab 4, 5, lampiran	
12.	Jum'at, 11-09-2020	Bab 4, 5, lampiran	
13.		ACC Ujian	
14.		ACC Ujian	
15.			

Catatan:

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi

Lampiran 17

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 6164 /UN25.1.5/LT/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

14 AUG

Yth. Kepala Sekolah
SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Septin Bilkhis Silviana
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Rencana Pelaksanaan : Juni s.d. Agustus

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan rencana penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL" di sekolah yang Saudara pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih

Dekan
Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 19670625 199203 1 003

Lampiran 18

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI
DARUL ULMU MUNCAR BANYUWANGI**

Jl. KH Askandar KM 2 Wringinputih - Muncar. Telp/Fax (0333) 597602, Email : smkndu.muncar@gmail.com
KABUPATEN BANYUWANGI Kode Pos : 68472

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.5/218 / 101.6.7.23/ 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Magiyono, M.Pd.
NIP : 19680407 199103 1 007
Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I IV/b
Jabatan : Kepala SMK Negeri Darul Ulum Muncar

Menerangkan bahwa

Nama : Septin Bilkhis Silviana
NIM : 160210301088
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Jember

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Kelas X AKL di SMK Negeri Darul Ulum Muncar Banyuwangi" mulai bulan Juni sampai dengan bulan Agustus.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan, kiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

28 Agustus 2020

 MAGIYONO, M.Pd.
 NIP 19680407 199103 1 007

Lampiran 19**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

Nama : Septin Bilkhis Silviana
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 01 September 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Dusun Krajan RT 03 RW I, Desa Dasri, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi
Email : bilkhisseptin20@gmail.com
Orang Tua : Ayah : Marsaid
Pekerjaan : Guru
Ibu : Sismiatun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

B. Pendidikan

No	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1.	SD Negeri 3 Dasri	Dasri, Banyuwangi	2010
2.	SMP Negeri 1 Genteng	Genteng, Banyuwangi	2013
3.	SMA Negeri 2 Genteng	Genteng, Banyuwangi	2016



LAMPIRAN PRODUK

**PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN
BERBASIS *ANDROID*:
MAHIR AKUNTANSI**

**KOMPETENSI DASAR LAPORAN
KEUANGAN PERUSAHAAN JASA**



Diujicobakan pada:

**SMK NEGERI DARUL ULUM MUNCAR
BANYUWANGI**

Dikembangkan Oleh:

SEPTIN BILKHIS SILVIANA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Your Name

DAFTAR ISI

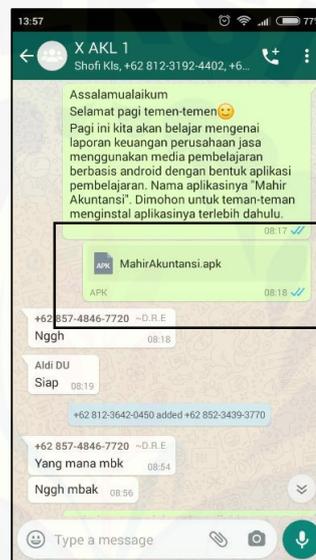
DAFTAR ISI.....	135
CARA MENG- <i>INSTALL</i>	136
CARA MENGOPERASIKAN	139
TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID	155



CARA MENG-INSTALL

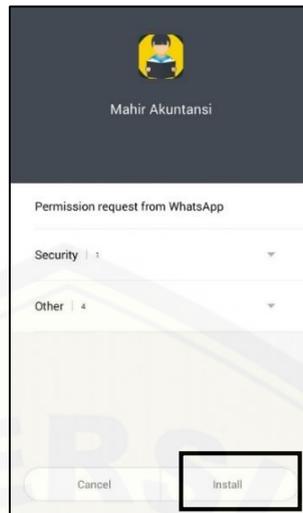
Langkah-langkah menginstal aplikasi media pembelajaran berbasis *android*, sebagai berikut:

1. Membuat *whatsapp group* kelas yang diberi nama X AKL 1
2. Peneliti mengirim aplikasi Mahir Akuntansi ke *whatsapp group* kelas
3. Siswa membuka *whatsapp group* kelas, kemudian mengunduh aplikasi Mahir Akuntansi yang peneliti kirim

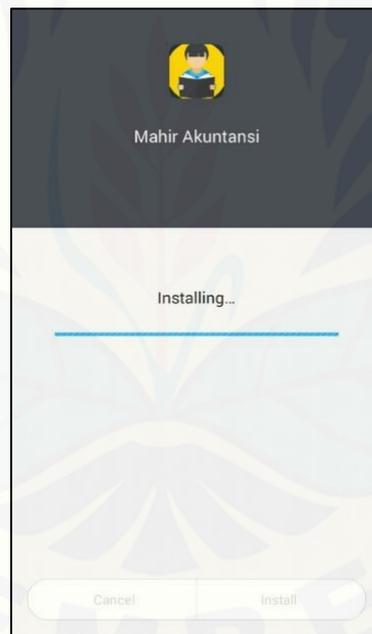


4. Setelah mengunduh aplikasi Mahir Akuntansi, siswa mengetuk kembali *driver* aplikasi Mahir Akuntansi.
5. Kemudian siswa meng-*install* aplikasi dengan langkah sebagai berikut:

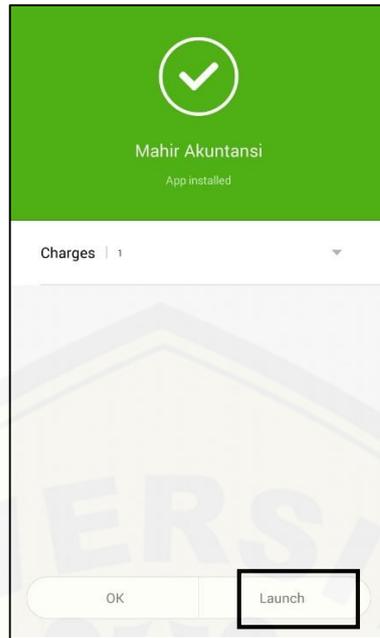
- a. Siswa mengetuk tombol *install* seperti pada gambar di bawah



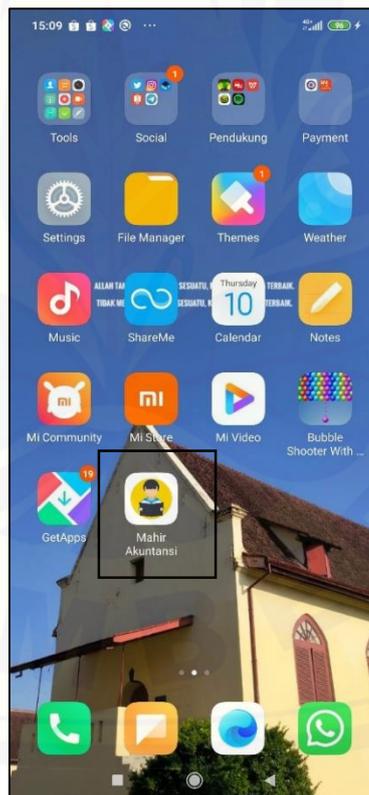
- b. Setelah mengetuk tombol *install* maka akan muncul tampilan seperti di bawah



- c. Jika proses instalasi sudah selesai maka muncul gambar seperti di bawah ini, siswa mengetuk tombol *Launch*



6. Aplikasi Mahir Akuntansi sudah terinstal di *android*



7. Siswa dapat mengetuk ikon Mahir Akuntansi untuk memulai mengoperasikan media pembelajaran berbasis *android* kompetensi dasar laporan keuangan perusahaan jasa

CARA MENGOPERASIKAN

1. Tampilan awal setelah aplikasi dibuka akan tampak seperti gambar di bawah ini



2. Maka akan muncul tampilan awal seperti di bawah, siswa mengetuk tombol “Ayo Belajar” untuk melanjutkan ke tampilan selanjutnya.



3. Kemudian akan muncul tampilan seperti di bawah



4. Setelah itu, untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi Mahir Akuntansi, siswa mengetuk tombol “Petunjuk Penggunaan”



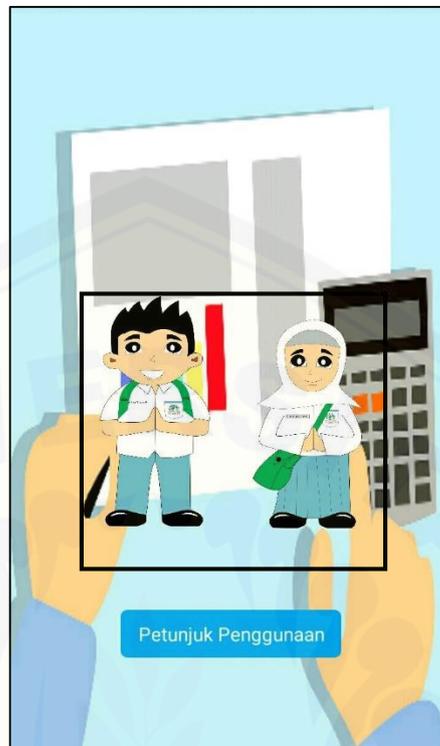
5. Maka akan muncul tampilan seperti gambar



6. Setelah selesai membaca petunjuk penggunaan, siswa mengetuk tombol kembali pada *android* untuk kembali pada tampilan berikut



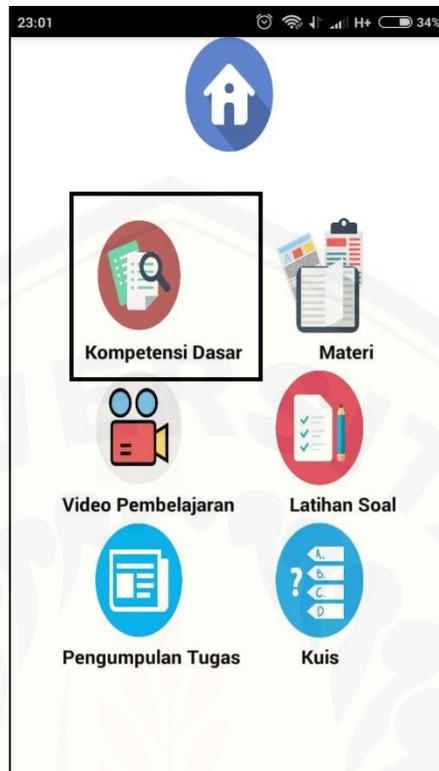
7. Kemudian siswa mengetuk gambar siswa atau siswi untuk menuju tampilan menu



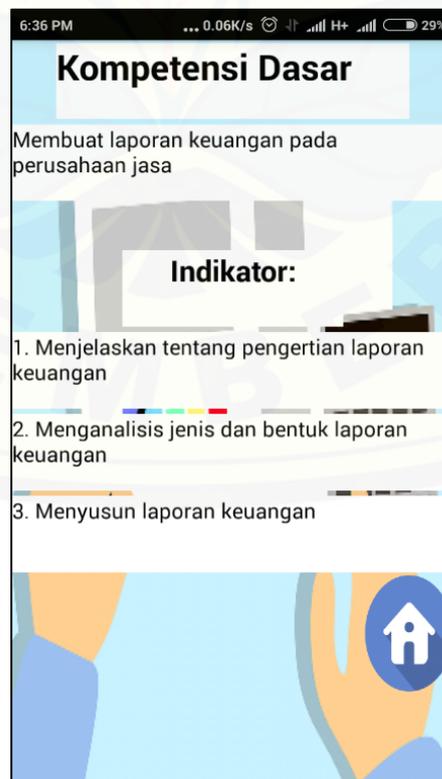
8. Tampilan menu akan muncul seperti gambar di bawah



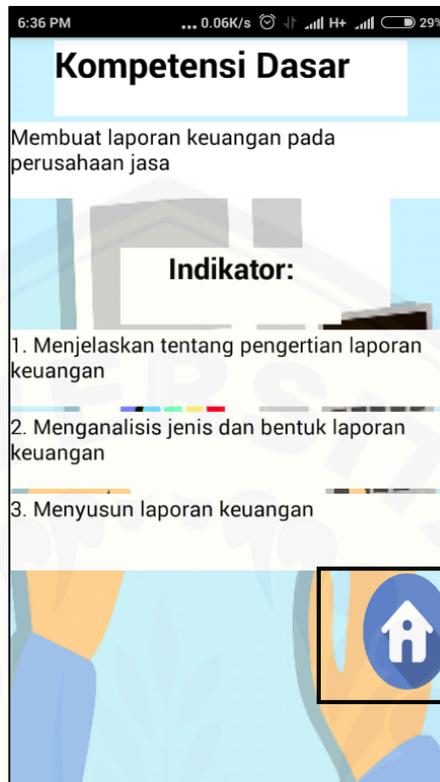
9. Selanjutnya siswa mengetuk tombol “Kompetensi Dasar” untuk mengetahui kompetensi dasar dan indikator pembelajaran



10. Seperti tampilan pada gambar berikut



11. Untuk kembali pada tampilan menu, siswa menyetuk tombol rumah



12. Setelah kembali ke tampilan menu, siswa menyetuk tombol "Materi" untuk mempelajari laporan keuangan perusahaan jasa



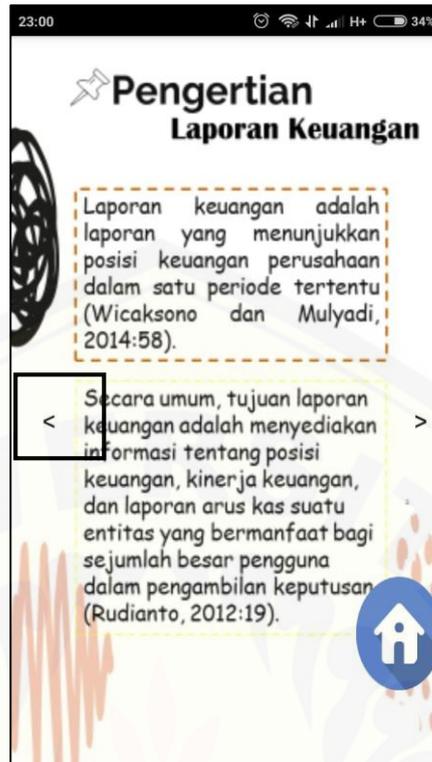
13. Maka akan muncul tampilan materi seperti pada gambar berikut



14. Siswa mengetuk tombol > untuk ke materi selanjutnya



15. Siswa mengetuk tombol < untuk kembali ke materi sebelumnya



16. Setelah selesai mempelajari materi, siswa mengetuk tombol rumah untuk kembali ke tampilan menu



17. Setelah kembali ke tampilan menu, siswa mengetuk tombol “Video Pembelajaran” untuk melihat materi dalam bentuk video



18. Kemudian akan muncul tampilan video pembelajaran seperti pada gambar



19. Setelah selesai melihat penayangan video pembelajaran, siswa mengetuk tombol “kembali” untuk kembali pada tampilan menu



20. Setelah kembali ke tampilan menu, siswa mengetuk tombol “Latihan Soal” untuk berlatih soal laporan keuangan perusahaan jasa



21. Setelah mengetuk tombol “Latihan Soal”, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar

Bengkel Masayu
Neraca Saldo
Per Desember 2018
(Dalam ribuan rupiah)

Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSS		Rugi/Laba		Neraca	
	D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
Kas	10800						10800			10800
Piutang usaha	5600					5600				5600
Asuransi diby dink	4800			400	4400					4400
Perengkapan	2600			600	2000					2000
Peralatan	120000				120000					120000
Utang wesel		80000					80000			80000
Utang usaha		4800					4800			4800
Modal		60000					60000			60000
Prive		2000				2000				2000
Pendapatan jasa		9800				9800		9800		
Beban gaji		6400			6400		6400			
Beban listrik		1600			1600		1600			
Beban iklan		800			800		800			
Jumlah	154600	154600								
Beban asuransi			400		400		400			
Beban perlengkapan			600		600		600			
Beban peny. peralatan			1800		1800		1800			
Akn. Peny. Peralatan				3800		3800				3800
Jumlah	154600	154600	2800	2800	156400	156400	11600	9800	144800	146600
								2800	2800	
								11600	11600	146600

Lembar Jawaban Siswa

22. Siswa mengetuk tombol “Lembar Jawaban Siswa” untuk mengunduh latihan soal dan lembar jawaban

Bengkel Masayu
Neraca Saldo
Per Desember 2018
(Dalam ribuan rupiah)

Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSS		Rugi/Laba		Neraca	
	D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
Kas	10800						10800			10800
Piutang usaha	5600					5600				5600
Asuransi diby dink	4800			400	4400					4400
Perengkapan	2600			600	2000					2000
Peralatan	120000				120000					120000
Utang wesel		80000					80000			80000
Utang usaha		4800					4800			4800
Modal		60000					60000			60000
Prive		2000				2000				2000
Pendapatan jasa		9800				9800		9800		
Beban gaji		6400			6400		6400			
Beban listrik		1600			1600		1600			
Beban iklan		800			800		800			
Jumlah	154600	154600								
Beban asuransi			400		400		400			
Beban perlengkapan			600		600		600			
Beban peny. peralatan			1800		1800		1800			
Akn. Peny. Peralatan				3800		3800				3800
Jumlah	154600	154600	2800	2800	156400	156400	11600	9800	144800	146600
								2800	2800	
								11600	11600	146600

Lembar Jawaban Siswa

23. Setelah siswa selesai mengerjakan latihan soal, siswa mengetuk tombol kembali pada *android* untuk menuju ke tampilan menu



24. Kemudian siswa mengetuk tombol “Pengumpulan Tugas” untuk mengumpulkan tugas latihan soal



25. Setelah mengetuk tombol “Pengumpulan Tugas”, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar



26. Siswa mengetuk tombol “Klik Disini” untuk mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan



27. Setelah siswa selesai mengumpulkan tugas, siswa menyetuk tombol rumah untuk kembali ke tampilan menu



28. Setelah kembali ke tampilan menu, siswa menyetuk tombol kuis untuk mengerjakan soal mengenai laporan keuangan perusahaan jasa



29. Maka akan muncul tampilan kuis seperti pada gambar



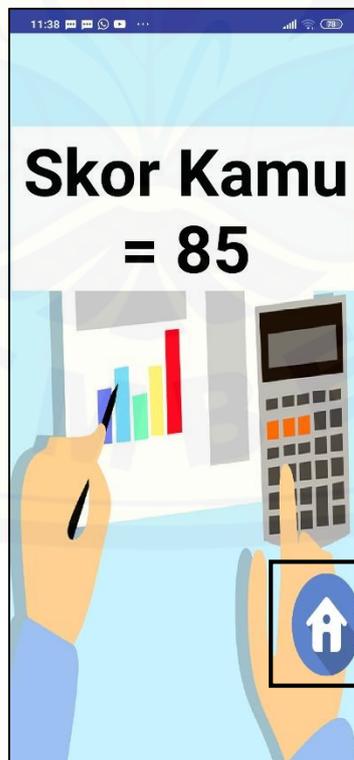
30. Untuk memilih jawaban yang benar, siswa menyetuk salah satu tombol pilihan jawaban dari empat tombol yang disediakan



31. Setelah selesai mengerjakan kuis, maka akan muncul tampilan hasil skor



32. Siswa mengetuk tombol rumah untuk kembali ke tampilan menu



33. Aplikasi pembelajaran Mahir Akuntansi telah selesai digunakan

TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

TAMPILAN AWAL



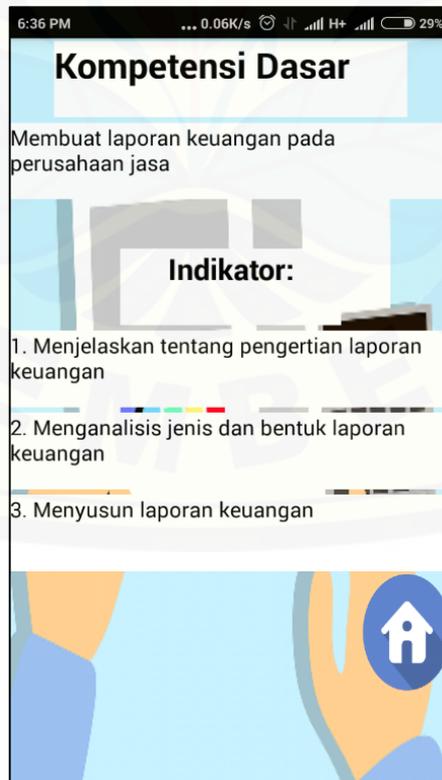
TAMPILAN PETUNJUK PENGGUNAAN



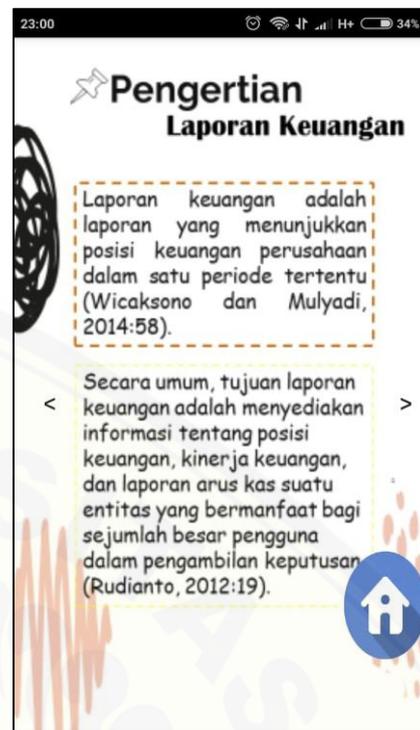
TAMPILAN MENU UTAMA



TAMPILAN KOMPETENSI DASAR



TAMPILAN MATERI



23:01

Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal menyajikan perubahan modal pemilik untuk periode tertentu. Laporan perubahan modal harus dibuat setelah laporan rugi laba karena rugi laba harus dilaporkan di laporan ini (Warren dkk, 2017:17).

USAHA REPARASI MAKMUR
Laporan Perubahan Ekuitas (Modal)
Untuk periode yang berakhir 31 Agustus 2005

Modal awal		Rp10.000.000,-
Laba Bersih	Rp900.000,-	
Prive Tn Indra	Rp200.000,-(-)	
Tambahan modal		Rp700.000,-
Modal akhir per 31 Agustus 2005-12-31		Rp10.700.000,-

23:01

Neraca

Neraca menyajikan harta (aktiva), utang, dan modal. Aktiva disajikan dari aktiva lancar kemudian aktiva tetap. Utang (pasiva) menyajikan jumlah utang perusahaan. Modal menyajikan jumlah modal yang dihasilkan dari laporan perubahan modal (Warren dkk, 2017:19).

Bentuk Neraca

- Skontro
- Stafel

12:41

PT Sinar Dunia
Neraca Laba
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

No Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSS		Rugi/Laba		Neraca	
	D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1 Kas	209000	-	-	-	209000	-	-	-	209000	-
2 Piutang	8000	-	-	-	8000	-	-	-	8000	-
3 Peralatan	17000	-	-	-	17000	-	-	-	17000	-
4 Gedung	250000	-	-	-	250000	-	-	-	250000	-
5 Tanah	200000	-	-	-	200000	-	-	-	200000	-
6 Utang Usaha	-	7000	-	-	-	7000	-	-	-	7000
7 Utang Bank	-	60000	-	-	-	60000	-	-	-	60000
8 Modal	-	600000	-	-	-	600000	-	-	-	600000
9 Pendapatan	-	24000	-	-	-	24000	24000	-	-	-
10 B. Gaji	3500	-	-	-	3500	-	3500	-	-	-
B. Perlingkapan	2300	-	-	-	2300	-	2300	-	-	-
12 B. Bunga	1200	-	-	-	1200	-	1200	-	-	-
Jumlah	691000	691000	-	-	-	-	-	-	-	-
B. Peny. Peralatan	-	-	500	-	500	-	500	-	-	-
Akum. Peny. Peralatan	-	-	-	500	-	500	-	-	500	-
B. Peny. Gedung	-	-	2000	-	2000	-	2000	-	-	-
Akum. Peny. Gedung	-	-	-	2000	-	2000	-	-	2000	-
Jumlah	691000	691000	2500	2500	693500	693500	9500	24000	684000	669500
							14500			14500
							24000	24000	684000	684000

12:41

Pembahasan

PT Sinar Dunia
Laporan Laba Rugi (Single Step)
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

Pendapatan Usaha:		
1. Pendapatan jasa		Rp24.000.000,00
Beban usaha:		
1. Beban gaji	Rp 3.500.000,00	
2. Beban perlengkapan	Rp 2.300.000,00	
3. Beban bunga	Rp 1.200.000,00	
4. Beban peny. peralatan	Rp 500.000,00	
5. Beban peny. gedung	Rp 2.000.000,00	
Jumlah beban usaha		(Rp9.500.000,00)
Laba Bersih		Rp14.500.000,00

12:41

Pembahasan

PT Sinar Dunia
Laporan Laba Rugi (Multiple Step)
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

Pendapatan Usaha:		
Pendapatan jasa		Rp24.000.000,00
Beban Usaha:		
1. Beban gaji	Rp 3.500.000,00	
2. Beban perlengkapan	Rp 2.300.000,00	
3. Beban peny. Peralatan	Rp 500.000,00	
4. Beban peny. gedung	Rp 2.000.000,00	(Rp) 3.300.000,00
Jumlah beban usaha		Rp15.700.000,00
Pendapatan diluar usaha	Rp -	
Beban diluar usaha		
Beban bunga	(Rp 1.200.000,00)	(Rp 1.200.000,00)
Labas Bersih		Rp 14.500.000,00

12:42

12:42

Pembahasan

PT Sinar Dunia
Neraca (Stafel)
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

Aktiva		
Aktiva Lancar		
Kas		Rp 209.000.000,00
Piutang		Rp 8.000.000,00
Jumlah aktiva lancar		Rp 217.000.000,00
Aktiva Tetap		
Peralatan	Rp 17.000.000,00	
Akm. Peny. Peralatan	(Rp 500.000,00)	
Nilai buku peralatan		Rp 16.500.000,00
Gedung	Rp250.000.000,00	
Akm. Peny. Gedung	(Rp 2.000.000,00)	
Nilai buku gedung		Rp 248.000.000,00
Tanah		Rp 200.000.000,00
Jumlah aktiva		Rp 681.500.000,00
Pasiva		
Utang		
Utang usaha		Rp 7.000.000,00
Utang bank		Rp 60.000.000,00
Jumlah utang		Rp 67.000.000,00
Ekuitas		
Modal		Rp614.500.000,00
Jumlah Pasiva		Rp 681.500.000,00

12:41

12:42

Pembahasan

PT Sinar Dunia
Neraca (Konting)
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

Aktiva		Pasiva	
Aktiva Lancar		Utang	
Kas	Rp209.000.000,00	Utang usaha	Rp 7.000.000,00
Piutang	Rp 8.000.000,00	Utang bank	Rp 60.000.000,00
Jumlah aktiva lancar	Rp217.000.000,00	Jumlah utang	Rp 67.000.000,00
Aktiva Tetap		Ekuitas	
Peralatan	Rp 17.000.000,00	Modal	Rp614.500.000,00
Akm. Peny. Peralatan	(Rp 500.000,00)		
Nilai buku peralatan	Rp 16.500.000,00		
Gedung	Rp250.000.000,00		
Akm. Peny. Gedung	(Rp 2.000.000,00)		
Nilai buku gedung	Rp248.000.000,00		
Tanah	Rp200.000.000,00		
Jumlah aktiva	Rp681.500.000,00	Jumlah Pasiva	Rp681.500.000,00

12:41

12:41

Pembahasan

PT Sinar Dunia
Laporan Perubahan Modal
Per 31 Desember 2019
(dalam ribuan rupiah)

Modal awal		Rp600.000.000,00
Labas bersih		Rp 14.500.000,00
Modal akhir		Rp 614.500.000,00

12:41

TAMPILAN VIDEO PEMBELAJARAN



TAMPILAN LATIHAN SOAL

12:42 55%

Bengkel Masayu
Neraca Lajur
Per Desember 2018
(Dalam ribuan rupiah)

Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSS		Rugi/Laba		Neraca	
	D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
Kas	10800				10800				10800	
Piutang usaha	5600				5600				5600	
Asuransi diby dmk	4800		400	4400					4400	
Perengkapan	2600		600	2000					2000	
Peralatan	120000				120000				120000	
Utang wesel		80000				80000				80000
Utang usaha		4800				4800				4800
Modal		60000				60000				60000
Prive	2000			2000					2000	
Pendapatan jasa		9800				9800	9800			
Beban gaji		6400			6400		6400			
Beban listrik		1600			1600		1600			
Beban iklan		800			800		800			
Jumlah	154600	154600								
Beban asuransi			400		400		400			
Beban perengkapan			600		600		600			
Beban peny. peralatan			1800		1800		1800			
Akm. Peny. Peralatan				1800		1800				1800
Jumlah	154600	154600	2800	2800	156400	156400	11600	9800	144800	146600
								2800	2800	
							11600	11600	146600	146600

Lembar Jawaban Siswa

TAMPILAN PENGUMPULAN TUGAS



TAMPILAN KUIS

