

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA APLIKASI *ACCOUNTING APP*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS XI SMK YPK MEDAN
T.P. 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

ELI NOPRIYANTI
NPM :140207014113



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

ELI NOPRIYANTI, 1402070113 “Pengembangan Pembelajaran Akuntansi Dengan Menggunakan Media Aplikasi *Accounting App* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2017/2018”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Accounting App* “Akuntansi Excel” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan; dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan setelah menggunakan media pembelajaran *Accounting App* “Akuntansi Excel”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, media aplikasi *Accounting App* “Akuntansi Excel” dinilai kelayakannya oleh 2 ahli materi (guru), 1 ahli media, dan 25 orang siswa. Pengukuran motivasi dilakukan terhadap 25 siswa kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan *Accounting App* “Akuntansi Excel” : 1) Analisis (*Analysis*), 2) Desain (*Design*) 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Tingkat kelayakan *Accounting App* “Akuntansi Excel” sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 3,50 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 2,95 yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa diperoleh rerata skor 3,34 yang termasuk dalam kategori Layak. Dengan demikian, *Accounting App* “Akuntansi excel” ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil peningkatan motivasi belajar dengan menghitung skor masing- masing setiap aspek diperoleh sebelum pembelajaran siswa yang termotivasi hanya 73% tetapi setelah dilakukan dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App* meningkat sebanyak 15% sehingga peningkatan motivasi belajar siswa menjadi 88%. Dengan demikian, media aplikasi *Accounting App* “Akuntansi Excel” efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Accounting App* “Akuntansi Excel”, jurnal Umum, Motivasi Belajar, SMK, ADDIE.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirrabbi'l'alam, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Pembelajaran Akuntansi Dengan menggunakan Media Aplikasi *Accounting App* Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2017/2018** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat beriring salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada orangtua yang saya sayangi yaitu Ayahanda **Sukeri** dan Ibunda **Nasiati** yang telah memberikan doa dan semangat yang luar biasa dan telah

banyak berkorban baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Semoga Allah SWT membalas semuanya.

Lembaran ini sekaligus menjadi media bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah cukup banyak memberikan semangat. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga semua kendala yang dihadapi dapat diatasi. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih secara khusus kepada :

1. **Bapak Dr. H. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Elfrianto Nst, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Faisal R. Dongoran, S.Pd, M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Shita Tiara, S.E, M.Si** selaku Dosen Pembimbing skripsi saya yang sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan ilmunya memberikan

bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dari awal perkuliahan sampai akhir.
7. **Bapak Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd** selaku Dosen Ahli Media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi media pembelajaran “Aplikasi Akuntansi excel”
8. **Ibu Gusniati S.Pd, M.Ak** selaku Guru Ahli Materi dan juga Guru Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK YPK Medan yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi materi Pembelajaran.
9. **Ibu Dra. Nirdawati Tanjung** selaku Kepala SMK YPK Medan yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
10. **Bapak Ricardo A. Sirait, ST, M.Si** selaku Wakil Kepala Sekolah SMK YPK Medan yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu guru SMK YPK Medan yang juga telah membantu terlaksananya penelitian ini dengan baik.
12. Siswi kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data dalam penelitian ini.

13. Terkhusus untuk sahabat penulis dan rekan seperjuangan skripsi Setyawati Sitanggang, Riskika Sari Marpaung, Putri Wulan Sari, Hardini, Isnaini Widya Anjani, dan Tri nurul Hasanah, yang telah memberikan *support* dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
14. Dan juga teman seperjuangan dari awal bimbingan hingga akhir bimbingan yang senantiasa selalu bersama Desy Triana Sitanggang.
15. Seluruh teman-teman seperjuangan Akuntansi kelas B pagi yang juga telah memberikan semangat dan dukungannya serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini .

Semoga amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SWT. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Medan, februari 2018

Penulis

Eli Nopriyanti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
G. Manfaat penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORITIS	11
A. Kerangka Teoritis	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Aplikasi <i>Accounting App</i>	25
3. Motivasi Belajar Siswa	28
4. Pengembangan Media Model ADDIE	36
5. Materi Jurnal Umum.....	38

B.	Kerangka Konseptual	45
C.	Hipotesis	47
BAB III METODE PENELITIAN.....		48
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	48
1.	Lokasi Penelitian	48
2.	Waktu Penelitian.....	48
B.	Subjek dan Objek Penelitian	49
1.	Subjek	49
2.	Objek.....	49
C.	Variabel Penelitian	49
D.	Prosedur Penelitian.....	49
E.	Defenisi Operasional	52
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	53
G.	Pengujian Instrumen Penelitian.....	56
H.	Teknik Analisis Data	58
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		62
A.	Deskripsi Penelitian.....	62
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
2.	Deskripsi Data Penelitian.....	63
B.	Hasil Penelitian	63
1.	Pengembangan Produk Media Pembelajaran	63
a.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	64

b. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	66
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	72
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	82
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	84
2. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media	85
3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa SMK YPK Medan.....	5
Tabel 3.1. Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	48
Tabel 3.2. Layout Angket Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 3.3. Layout Angket validasi Ahli Media.....	55
Tabel 3.4. Layout Angket Penilaian Siswa.....	55
Tabel 3.5. Layout Angket Motivasi.....	55
Tabel 3.6. Interpretasi validitas angket motivasi belajar	57
Tabel 3.7. Reliabilitas Instrument	58
Tabel 3.8. Ketentuan Pemberian Skor	59
Tabel 3.9. Rumus Konversi Penilaian	60
Tabel 4.1. Keadaan Tanah Sekolah SMK YPK.....	61
Tabel 4.2. Keadaan gedung Sekolah SMK YPK.....	61
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i>	67
Tabel 4.4. Hasil Angket Ahli Materi.....	78
Tabel 4.5. Hasil Angket Ahli Media.....	79

Tabel 4.6. Rekapitulasi hasil Angket Ahli Media	80
Tabel 4.7. Rekapitulasi Hasil Angket Keseluruhan Ahli.....	81
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Siswa	83
Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Angket Penilaian Siswa.....	83
Tabel 4.10. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siwa.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Media Dalam Pembelajaran	13
Gambar 2.2. Jalur Penyampaian Isi Kurikulum Kepada Anak Didik	14
Gambar 2.3. Proses Motivasi Dasar	29
Gambar 2.4. Jenis Motivasi.....	34
Gambar 2.5. Kerangka Konseptual.....	46
Gambar 4.1. Tampilan Awal Aplikasi	72
Gambar 4.2. Tampilan Lembar Kerja Jurnal Umum.....	73
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Buku Besar.....	74
Gambar 4.4. Tampilan Lembar Kerja Buku Besar Pembantu	74
Gambar 4.5. Tampilan Lembar Kerja Laporan Laba Rugi	75
Gambar 4.6. Tampilan Lembar Kerja Laporan Neraca	76
Gambar 4.7. Tampilan Lembar Kerja Neraca Lajur.....	77
Gambar 4.8. Diagram Batang Penilaian Ahli Media.....	80
Gambar 4.9. Diagram Validasi Keseluruhan Ahli	82
Gambar 4.10. Diagram Hasil Penilaian Siswa	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Profil Sekolah

Lampiran 3 Silabus dan RPP

Lampiran 4 Soal dalam Media

Lampiran 5 instrument angket validasi

Lampiran 6 Instrument Angket Motivasi

Lampiran 7 Daftar hasil Angket Motivasi

Lampiran 8 Daftar Nilai Siswa

Lampiran 9 K-1

Lampiran 10 K-2

Lampiran 11 K-3

Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan proposal

Lampiran 14 Berita Acara Seminar proposal

Lampiran 15 Pengesahan Proposal

Lampiran 16 Surat Keterangan

Lampiran 17 Surat Pernyataan

Lampiran 18 Surat Izin Riset

Lampiran 19 Surat Balasan Riset

Lampiran 20 Dokumentasi Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menjadi bangsa yang maju merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung kemajuan suatu bangsa tersebut adalah pendidikan. Pendidikan sangat penting, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur oleh pendidikan, sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidikan harus dipandang sebagai suatu kebutuhan sama halnya seperti kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti sandang, pangan dan papan.

Namun, kondisi pendidikan yang ada di negeri tercinta Indonesia saat ini sangat jauh tertinggal dari negara lain. Berbagai masalahpun timbul, mulai dari sarana dan prasarana yang tidak memadai, kurikulum yang sering berganti, kurang profesionalnya para pendidik, penggunaan media yang masih konvensional sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, sampai kepribadian peserta didik yang jauh dari yang diharapkan.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tersebut perlu dilakukan berbagai terobosan seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan juga motivasi belajar siswa perlu dilakukan suatu terobosan seperti penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat mempengaruhi siswa untuk lebih interaktif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang ada di sekolah.

Sekarang ini perkembangan media pembelajaran semakin berkembang, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mempermudah pendidik untuk menyalurkan materi kepada peserta didik dan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar mengenai materi yang di ajarkan. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan murid yang dijadikan alat bantu oleh pendidik untuk menyampaikan stimulus, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh pendidik.

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan ini memberikan kemudahan kepada manusia untuk menjalankan segala aktivitas sehari-hari, contoh perkembangan teknologi adalah telepon genggam atau *handphone* dan juga PC (Perangkat *Computer*). Teknologi ini berkembang sangat pesat karena harganya yang cukup ekonomis dan mudah didapatkan. Saat ini setiap orang memiliki telepon genggam dan juga PC (Perangkat *Computer*) yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun karena kebutuhan manusia yang semakin meningkat.

Tetapi tidak semua masyarakat Indonesia mampu memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan tepat sasaran. Dalam dunia pendidikan misalnya banyak siswa yang menggunakan telepon genggam dan PC (Perangkat *Computer*) atau laptop selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (KBM). Fungsi PC (Perangkat *Computer*) saat ini digunakan oleh pelajar hanya untuk bermain *game*, mengedit foto, membuka media sosial dan sebagainya, sehingga penggunaan PC (Perangkat *Computer*) atau laptop kurang di maksimalkan.

PC (Perangkat *Computer*) atau laptop adalah seperangkat komputer yang digunakan oleh satu orang saja atau pribadi. Dalam pengolahan data yang dimulai dari memasukkan data (input) sampai akhirnya menghasilkan informasi. PC (Perangkat *Computer*) memiliki satu kesatuan elemen yang tidak dapat terpisahkan yaitu *hardware*, *software*, dan *brainware*. Generasi PC (Perangkat *Computer*) ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang melaju pesat. PC (Perangkat *Computer*) dapat berkembang pesat dengan harga yang dapat dijangkau oleh berbagai kalangan dengan spesifikasi dan tipe yang beraneka ragam.

Pesatnya perkembangan PC (Perangkat *Computer*) bisa menjadi peluang khususnya di dunia pendidikan. Peluangnya adalah pemanfaatan dalam dunia pendidikan yaitu lewat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif.

PC (Perangkat *Computer*) digunakan sebagai media pembelajaran yang efisien, karena pembelajaran bisa dilakukan dimana saja. Membawa media pembelajaran baru ke dalam kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan dan memotivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi atau *PC* (*Perangkat Computer*) merupakan media pembelajaran yang berguna untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang berhubungan dengan akuntansi. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran baru di dalam kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 10 November 2017 dan wawancara dengan Ibu Gusniati, S.Pd, M.Ak selaku guru bidang studi Akuntansi di SMK YPK Medan terdapat kelas XI jurusan Akuntansi yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI Ak 1 dan XI Ak 2 yang terdiri dari 58 siswa.

Di SMK YPK Medan penggunaan *PC* (*Perangkat Computer*) sebagai media pembelajaran masih sangat jarang dilakukan khususnya pada pembelajaran akuntansi. Siswa dan siswi hanya menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah sehingga banyak siswa yang hasil belajar akuntansi masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar siswa yang rendah dapat berakibat fatal pada hasil belajar siswa, jadi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa seorang guru harus dapat mengelola kelas dengan baik dan menggunakan media yang menarik.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ujian MID semester kelas XI Ak 1 dan XI Ak 2 SMK YPK Medan, dimana nilai siswa masih berada di bawah KKM (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) yaitu 75. Yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa SMK YPK Medan Kelas XI
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	KELAS	KKM	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1	XI Ak-1	≥ 75	15	45%	Lulus
		< 75	18	55%	Tidak Lulus
2	XI Ak-2	≥ 75	9	36%	Lulus
		< 75	16	64%	Tidak Lulus

Sumber : Dokumentasi nilai akuntansi kelas XI SMK YPK Medan

Berdasarkan keterangan diatas terbukti dari 33 siswa kelas XI Ak 1 di SMK YPK Medan, hanya 14 siswa yang dinyatakan tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai diatas 75, dan 19 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai dibawah 75 sedangkan di kelas XI Ak 2 terdapat 9 siswa yang dinyatakan tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai diatas 75 dan terdapat 16 siswa yang dinyatakan tidak tuntas dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Dari data tersebut terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa di kelas XI Ak 2 lebih rendah dibandingkan kelas XI Ak 1, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dikelas XI Ak 2 SMK YPK Medan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan tidak efektif dan efisien serta penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan konvensional. Dari permasalahan tersebut, maka tercipta sebuah ide untuk memanfaatkan media aplikasi berbasis PC (Perangkat *Computer*) yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya adalah media aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan aplikasi excel, karena disekolah SMK YPK Medan penggunaan aplikasi *microsoft excel* belum bisa dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Jadi hal inilah yang mendorong saya untuk mengembangkan aplikasi excel sebagai media pembelajaran akuntansi. *Accounting App Excel* dapat menjadi media yang baik bagi para pelajar. Jika dibandingkan dengan media lain seperti power point, media aplikasi *Accounting App* lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran akuntansi.

Dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App Excel* diharapkan pembelajaran akuntansi menjadi lebih menarik, efektif dan efisien, dan menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan tentang penggunaan media aplikasi serta dapat mengukur kemampuan akuntansi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul.

“Pengembangan Pembelajaran Akuntansi dengan Menggunakan Media Aplikasi *Accounting App* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK YPK Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dapat teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton.
2. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.
3. Kurang nya pemanfaatan PC(Perangkat *Computer*).
4. Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *Accounting App* untuk mata pelajaran Akuntansi dengan Materi Pokok Jurnal Umum dalam perusahaan dagang metode periodik di kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App* pada materi pokok Jurnal Umum metode periodik pada siswa kelas XI Ak 2?
2. Apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media aplikasi *Accounting*

App pada materi pokok Jurnal Umum metode periodik pada siswa kelas XI Ak 2?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mengembangkan pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App* pada materi pokok Jurnal Umum metode periodik pada siswa kelas XI SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App* pada materi pokok Jurnal Umum metode periodik pada siswa kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2017/2018.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran pendukung dalam pembelajaran akuntansi sesuai dengan materi pokok Jurnal Umum di sekolah yang berbentuk aplikasi *Accounting App* yaitu “Aplikasi Akuntansi Excel” aplikasi ini berbentuk seperti media pengganti buku yang dapat digunakan siswa sebagai Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga pengerjaan tugas tidak lagi dilakukan diatas buku melainkan hanya dengan

menggunakan aplikasi *Accounting App*. Sehingga pemberian materi kepada siswa menjadi lebih mudah serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat praktis.

a. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran akuntansi dan mengembangkan pengetahuan siswa dengan menggunakan teknologi baru dalam belajar

b. Bagi guru

Dengan penelitian ini guru diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

c. Bagi sekolah

Penelitian yang diadakan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran akuntansi, dengan menggunakan media berbentuk aplikasi *Accounting App* yang nantinya bisa diterapkan di kelas.

d. Bagi peneliti

Memperoleh dan menambah wawasan, pengetahuan serta keterampilan peneliti khususnya terkait dengan penelitian yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Accounting App*.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai masukan untuk mendukung dasar teori bagi peneliti yang sejenis dan relevan.
- b. Sebagai bahan pustaka bagi mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2011:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

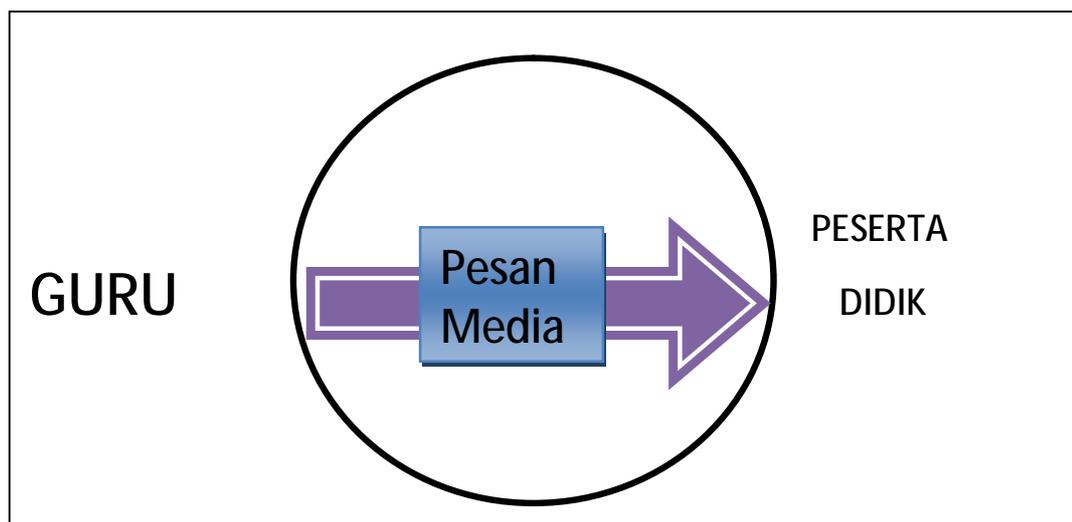
Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Adapun pengertian media yang dikemukakan para ahli dan lembaga, diantaranya sebagai berikut :

1. Menurut AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

2. Menurut *National Education Association* (Rostina Sundayana, 2015: 5) menyatakan bahwa media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik terletak maupun audio-visual dan peralatannya.
3. Menurut Hamalik (Rostina Sundayana, 2015: 5) menyatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.
4. Menurut Gagne dan Briggs (Rostina Sundayana, 2015: 5) menyatakan secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.
5. Menurut Gagne (Ali Mudlofir, 2016:122) mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.
6. Menurut Schramm (Ali Mudlofir, 2016:122) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
7. Menurut McLuhan (Ali Mudlofir, 2016:122) Media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.

8. Menurut Rohani (Ali Mudlofir, 2016:123) media pembelajaran adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.

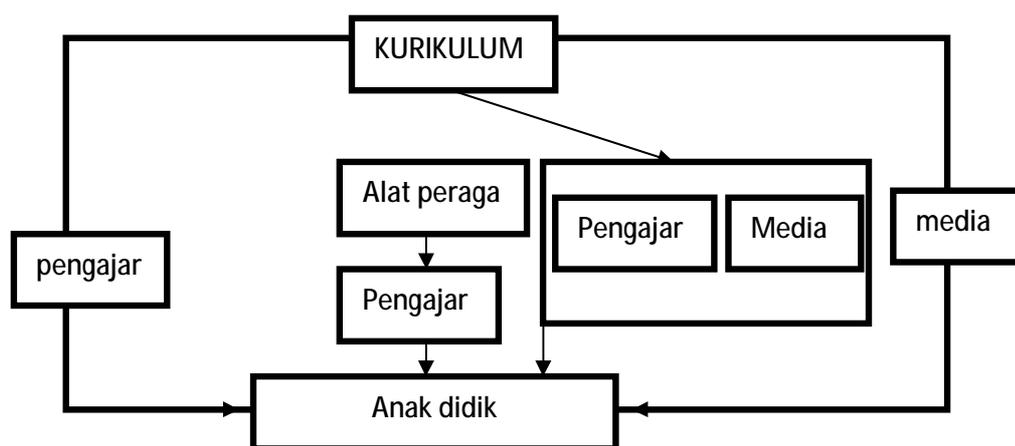
Dari beberapa pengertian media menurut para ahli diatas pada dasarnya mempunyai persamaan dalam mendefinisikan media pembelajaran, yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non cetak. Pengertian media tersebut bila digambarkan dalam bagan seperti terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Media dalam Pembelajaran

Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada peserta didik melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut strategi pembelajaran.

Media merupakan saluran pesan dari sumber pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh anak didik dan media merupakan bagian integral pembelajaran, artinya tanpa adanya media maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.



Gambar 2.2 Jalur penyampaian isi kurikulum kepada anak didik

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam

kurikulum, sumber pesannya adalah guru, peserta didik, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masalalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain)
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.

- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Miarso (Ali Mudlofir, 2016:132) mengemukakan dua belas kegunaan media, yaitu:

1. Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
2. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar.
3. Dapat melampaui batas ruang kelas.
4. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara pebelajar dan lingkungannya.
5. Menghasilkan keseragaman pengamatan

6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
9. Memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk belajar mandiri.
10. Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
11. Mampu meningkatkan efek sosialisasi yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas mengenai kegunaan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik lagi, memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Artinya media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari

pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran tidak akan pernah terjadi.

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pebelajar.

Menurut Degeng (Ali Mudlofir, 2016:128) secara garis besar fungsi media adalah: (1) menghindari terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat atau motivasi, (3) menarik perhatian peserta didik, (4) mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran, (5) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Rowntree (Ali Mudlofir, 2016:132) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran adalah: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon pebelajar, (5) memberikan balikan dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi.

McKnown (Ali Mudlofir, 2016:132) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu: (1) mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dari pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan pebelajar, (2) membangkitkan motivasi belajar, (3) memberikan kejelasan dan (4) memberikan rangsangan.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (Rostina Sundayana, 2015:8-9).

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
3. Dalam pemakaian media pembelajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.

5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Menurut Livie dan Lentz (Rostina Sundayana, 2015: 9-10) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar.
3. Fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Jadi dapat ditarik kesimpulan dari beberapa fungsi media pembelajaran menurut para ahli yaitu:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, agar tercipta tujuan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melebihi suara, gambar, gerak dan warna baik secara alami maupun manipulasi.

d. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka dirasa sangat perlu untuk melakukan pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut. Pengelompokan ini dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan, dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (Rostina Sundayana, 2015:13-14), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifat, media dapat dibagi kedalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - c) Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya, rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur media yang pertama dan kedua.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:

- a. Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:
- a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide proyektor untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang telah digarap oleh *Gagne* dan sebagainya. Karakteristik media ini seperti yang telah disampaikan oleh *Kemp* (Arief S. Sadiman, 2011:28-29) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan “klasifikasi media, karakteristik dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Adapun karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang berhubungan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dilambangkan dengan lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Seperti radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media ini mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu bahan-bahan grafis juga banyak digunakan dalam media proyeksi diam. Beberapa jenis media proyeksi diam yaitu film bingkai, film rangkai, *overhead projector*, proyektor opaque, dan lain-lain.

e. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Sebagaimana telah dijabarkan diatas, bahwa setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan kemampuan masing-masing, maka diharapkan kepada

guru agar mampu menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat melakukan kegiatan belajar. Hal ini dimaksudkan agar jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses belajar mengajar yang dilakukan guru dalam kelas. Sudirman N (Rostina Sundayana, 2015:16-17) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya kedalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong, lebih spesifik lagi, apakah untuk pengajaran kelompok atau pengajaran individual, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak TK, SD, SMP, SMA, dan lain-lain.

2. Alternatif Pilihan

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Sudjana (Rostina Sundayana, 2015:16) adalah:

- a. Menentukan jenis media dengan tepat, artinya guru terlebih dahulu memilih media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan peserta didik.
- c. Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu dan sarana yang ada.
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus-menerus menjelaskan sesuai dengan media pengajaran.

3. Kriteria pemilihan media

Kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media ini, diantaranya:

- a. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- b. Kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.

- c. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- e. Sesuai taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya mudah dipahami siswa.

2. Aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”

a. Pengertian Aplikasi *Accounting App*

Aplikasi berasal dari kata *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Aplikasi bisa dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan instruksi-instruksi dari pengguna (*user*), aplikasi banyak digunakan untuk membantu keperluan, seperti contoh: membuat laporan, percetakan dan lain-lain.

Adapun pengertian aplikasi menurut para ahli yaitu:

1. Hengky W. Pramana

Aplikasi merupakan suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

2. Harip Santoso

Aplikasi adalah suatu kelompok file (*form, class, report*) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi *payroll*, aplikasi *fixed asset*. (<https://pengertianandefinisi.com> :2017)

Jadi pengertian aplikasi yaitu program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputerisasi yang diinginkan maupun pemrosesan data yang diinginkan.

Di dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin, dengan adanya PC (*Perangkat Computer*) kita semua bisa mengakses berbagai aplikasi edukasi yang dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Saat ini banyak sekali aplikasi yang menarik yang dapat dengan mudah kita dapatkan seperti *games, televisi online, media sosial*, maupun aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”. Semua kemudahan ini dapat kita temukan hanya dengan menggunakan satu alat yang sangat canggih yaitu PC (*Perangkat Computer*) atau *laptop*.

Pada saat ini penggunaan laptop sudah tidak bisa dibatasi, semua orang menggunakannya baik itu digunakan untuk hal yang positif ataupun ke hal-hal yang lainnya. Dalam hal positif laptop dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”. Aplikasi ini sangat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas akuntansi sekolah dengan waktu yang relatif lebih cepat dari pada menggunakan media yang sederhana seperti buku tulis ataupun lembar kerja siswa (LKS).

Aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel” merupakan suatu aplikasi pembelajaran akuntansi yang dapat digunakan untuk perhitungan jurnal umum dalam perusahaan dagang, dan juga dimanfaatkan untuk perhitungan ke buku besar, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama bagi siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Accounting App memiliki banyak jenisnya seperti *Abipro*, *Zahir Accounting*, *Banana Accounting*, *Accurate*, Aplikasi Akuntansi Excel, *FINA accounting*, dan masih banyak lagi aplikasi akuntansi yang dapat digunakan. Peneliti memilih menggunakan Aplikasi Akuntansi Excel karena penggunaan aplikasi ini sangat mudah dipahami oleh peserta didik, dan sangat efektif untuk digunakan.

Aplikasi ini dikembangkan dari microsoft excel, yang kemudian dikembangkan dengan pembuatan aplikasi excel. Sehingga semua orang dapat dengan mudah untuk menggunakan aplikasi ini.

Kelebihan penggunaan aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”, yaitu:

- a. Mempermudah siswa dalam mengerjakan soal soal yang diberikan guru
- b. Tampilan aplikasi ini seperti Lembar Kerja Siswa (LKS)

- c. Pengumpulan lembar kerja siswa dilakukan dengan mencetak lembar jawaban tersebut.

Kekurangan penggunaan aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”

yaitu:

- a. Kurangnya pemahaman siswa mengenai aplikasi akuntansi excel
- b. Siswa masih kurang memahami penggunaan microsoft excel.

3. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi

Menurut Isbandi Rukminto Adi (Hamzah B. Uno, 2016:3) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu¹.

Menurut W.A. Gerungan (Hamzah B. Uno, 2016:3) motif dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu (1) motif biogenetis, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, misalnya lapar, haus, kebutuhan akan kegiatan, dan istirahat, mengambil napas, seksualitas dan sebagainya; (2) motif sosiogenetis, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada. Jadi, motif ini tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan setempat. Misalnya keinginan mendengarkan musik, makan pecel, makan cokelat, dan lain-lain; (3) motif teologis, dalam motif ini manusia adalah sebagai makhluk yang berketuhanan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan tuhan, seperti ibadah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, untuk merealisasikan norma-norma sesuai agamanya.²

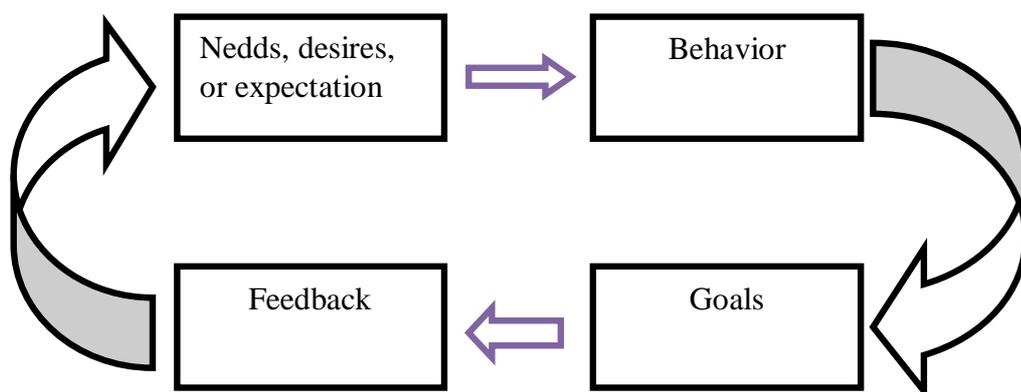
Sebelum mengacu pada pengertian motivasi, terlebih dahulu kita menelaah pengidentifikasian kata motif dan motivasi. Menurut W.S. Winkel (Hamzah B. Uno, 2016:3) motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan

aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu.³ Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan dan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu.

Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku hakekatnya merupakan orientasi pada suatu tujuan. Dengan kata lain, perilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan proses interaksi dari beberapa unsur.

Menurut Don Hellriegel (Hamzah B. Uno, 2016:5) motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhi, (2) tingkah laku, (3) tujuan, (4) umpan balik.⁵

Proses interaksi ini disebut sebagai produk motivasi dasar (*basic motivations process*), dapat digambarkan dengan model proses seperti berikut.



Gambar 2.3 : proses motivasi dasar

Dari definisi diatas, dapat diketahui bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Brophy (Hamzah B. Uno, 2016: 8-9) mengemukakan suatu daftar strategi motivasi yang digunakan guru untuk memberikan stimulus siswa agar produktif dalam belajar (1) keterkaitan dengan kondisi lingkungan, yang berisi kondisi lingkungan sportif, kondisi tingkat kesukaran, kondisi belajar yang bermakna dan pengganggu strategi yang bermakna; (2) harapan untuk berhasil, berisi kesuksesan program, tujuan pengajaran, remedial sosialisasi penghargaan dari luar yang dapat berisi hadiah, kompetensi yang positif, nilai hasil belajar.¹²

David McClelland et al (Hamzah B. Uno, 2016: 9) berpendapat bahwa: *A motive is a reintegration by a cue of a change in an affective situation*, yang berarti motif merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari (*reintegration*) dengan ditandai suatu perubahan pada situasi efektif.

Dari beberapa pengertian teori motivasi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Dari teori tersebut motivasi mempunyai indikator sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

b. Pengertian Belajar

Menurut Thorndike (Hamzah B. Uno, 2016:11) seorang pendiri aliran teori belajar tingkah laku, mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah proses interaksi antar stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan).¹⁴ Jelasnya menurut Thorndike, perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati) atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati).

Driscoll (Hamzah B. Uno, 2016:15) menyatakan ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu: (1) belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang, dan (2) hasil belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan.²³

Pernyataan ini dapat diartikan, apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan suatu kegiatan baru yang bersifat menetap daripada yang dilakukan sebelumnya sebagai akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungannya.

Uno (Hamzah B. Uno, 2016:22) menjelaskan lebih jauh bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁵

Good dan Brophy (Hamzah B. Uno, 2016:15) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (belajar).²¹ Perubahan perilaku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola tanggapan (*respons*) baru terhadap lingkungannya yang berupa keterampilan (*skill*), kebiasaan (*habit*), sikap atau pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), emosi (*emosional*), apresiasi (*appreciation*), jasmani dan etika budi pekerti serta hubungan sosial.

Dari beberapa teori belajar yang telah dikemukakan beberapa ahli diatas, dapat dirangkum bahwa belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Sedangkan dari beberapa definisi tentang belajar, dapat dirumuskan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan

interaksi antara individu dan lingkungannya yang dilakukan secara formal, informal, dan non formal.

c. **Motivasi Belajar**

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.

Sedangkan faktor *ekstrinsiknya* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi mempengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar, dan pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit untuk berhasil. Oleh sebab itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang dimiliki oleh peserta didik. Penggunaan motivasi dalam mengajar bukan hanya melengkapi elemen pembelajaran, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pembelajaran yang efektif.

Motivasi bukan sekedar mendorong atau memerintahkan seseorang untuk melakukan sesuatu, melainkan sebuah seni yang melibatkan berbagai kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain. (Istarani dan Intan Pulungan, 2016: 57)

M. Ngalim Purwanto (Istarani dan Intan Pulungan, 2016: 58) mengatakan bahwa “fungsi motivasi adalah untuk menggerakkan atau mengubah seseorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Mulyasa (Istarani dan Intan Pulungan, 2016:58) mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

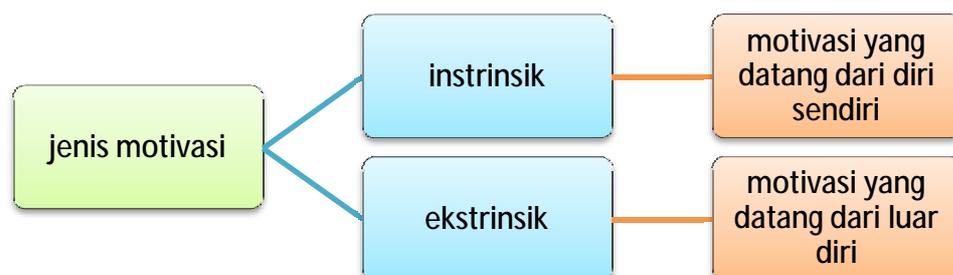
Berdasarkan pendapat diatas, maka dikemukakan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Memberi kekuatan pada daya belajar.
2. Pemberi arah belajar yang jelas.

3. Mampu mengatasi rintangan
4. Mewujudkan belajar mandiri
5. Pendorong belajar secara terus menerus
6. Menumbuhkan keinginan untuk berprestasi
7. Peningkatan kualitas belajar.

e. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Pada prinsipnya motivasi terdiri dari dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan jenis motivasi yang timbul dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri. Motivasi ekstrinsik yaitu jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu apakah karena adanya ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa dapat melakukan sesuatu atau belajar. (Istarani dan Intan Pulungan, 2016: 59)



Gambar 2.4 jenis motivasi

f. Teknik-Teknik Motivasi dalam Pembelajaran

Beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Pernyataan penghargaan secara verbal. Pernyataan verbal terhadap perilaku yang baik atau hasil kerja atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa kepada hasil belajar yang baik. Pernyataan seperti “Bagus sekali”, “Hebat”, “Menakjubkan”, disamping menyenangkan siswa, pernyataan verbal mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antar siswa dan guru.
2. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemicu keberhasilan. Pengetahuan atas hasil pekerjaan merupakan cara untuk meninggalkan motif belajar siswa.
3. Menimbulkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motif belajar siswa.
4. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa. Dalam upaya itu pun, guru sebenarnya bermaksud untuk menimbulkan rasa ingin tahu siswa.
5. Menjadikan tahap ini dalam belajar mudah bagi siswa. Hal ini memberikan semacam hadiah bagi siswa pada tahap pertama belajar yang memungkinkan siswa bersemangat untuk belajar selanjutnya.
6. Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar. Gunakanlah sesuatu yang telah diketahui siswa sebagai wahana untuk menjelaskan sesuatu yang baru atau belum dipahami siswa.
7. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami. Sesuatu yang unik dan aneh lebih dikenang oleh siswa daripada sesuatu yang biasa-biasa saja.

8. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya.
9. Menggunakan simulasi dan permainan. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung.
10. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum. Hal itu akan menimbulkan rasa bangga dan dihargai oleh umum.
11. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
12. Memahami iklim sosial dalam sekolah. Pemahaman iklim dan suasana sekolah merupakan pendorong kemudahan berbuat bagi siswa.

4. Pengembangan Media Model ADDIE

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012:200-202) ada lima tahapan dalam ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas.

Oleh karena itu output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon siswa belajar, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2) *Design* (Desain)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

3) *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *design* menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Satu tahap penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE yaitu evaluasi

4) *Implementation* (Penerapan)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan model/metode pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa diimplementasikan.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah model/metode pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Pada tahap pengembangan mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

5. Materi Jurnal Umum

a. Pengertian Jurnal Umum

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang membeli barang dari perusahaan lain dan menjualnya kepada pihak yang membutuhkan barang tersebut. Jadi, fungsi perusahaan dagang adalah sebagai jembatan antara konsumen yang membutuhkan suatu barang tertentu dan produsen yang membuat barang tersebut. Karena perusahaan dagang berfungsi menjembatani antara produsen dan konsumen, maka aktivitas perusahaan dagang yang memiliki frekuensi paling tinggi adalah: transaksi pembelian, transaksi pengeluaran kas, transaksi penjualan dan transaksi penerimaan kas.

Jurnal Umum adalah jurnal atau catatan yang digunakan untuk mencatat semua transaksi keuangan yang terjadi dalam suatu periode tertentu. Di sebuah perusahaan, entah itu kecil atau besar seharusnya memiliki jurnal umum ini. Sehingga semua transaksi bisa tercatat dengan baik. Semua bukti transaksi harus tercatat dengan baik di jurnal umum ini.

Tujuan pembuatan jurnal umum di sebuah perusahaan sangatlah penting. Tujuan utamanya untuk melakukan penilaian, pengidentifikasian, dan pencatatan

transaksi keuangan, sehingga akan tahu hasil keuangan yang didapatkan pada perusahaan tersebut. Dalam membuat jurnal umum, ada ketentuan tersendiri. Tidak boleh sembarangan. Harus ada tanggal, nomor bukti transaksi, nama akun atau keterangan rekening, referensi, kolom debit dan kolom kredit.

b. Fungsi Jurnal Umum

Dari berbagai penjelasan tentang pengertian jurnal umum perusahaan maka dapat ditetapkan lima fungsi jurnal umum dalam perusahaan yaitu:

a. Fungsi historis

Fungsi historis ialah fungsi yang menunjukkan bahwa setiap transaksi dilakukan secara kronologis, urut dan sesuai dengan tanggal terjadinya transaksi atau pencatatan dilakukan berdasarkan urutan kejadian transaksi dalam perusahaan.

b. Fungsi pencatatan

Fungsi pencatatan yaitu seluruh kegiatan transaksi selalu akan dicatat tanpa terlewat didalam jurnal umum.

c. Fungsi analisis

Fungsi analisis yaitu pencatatan dalam jurnal umum merupakan pencatatan dari hasil analisis debit dan kredit pada sejumlah akun terkait beserta dengan jumlah nominalnya dalam rupiah.

d. Fungsi Instruktif

Fungsi instruktif yaitu perintah dalam melakukan pendebitan dan pengkreditan pada sejumlah akun pada buku besar harus disesuaikan dengan catatan jurnal yang ada.

e. Fungsi informatif

Fungsi informatif yaitu fungsi jurnal umum yang dapat dijadikan sebagai catatan yang menyajikan informasi mengenai catatan bukti transaksi dalam perusahaan.

c. Bentuk Jurnal Umum

Halaman : (1)

Tanggal	Nama akun	Ref	Debet	Kredit
1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1) Diisi dengan nomor halaman jurnal secara berurutan.
- 2) Diisi dengan tanggal terjadinya transaksi secara berurutan dengan kronologis terjadinya transaksi.
- 3) Diisi nomor surat bukti transaksi.
- 4) Diisi dengan nama akun yang di debet ditulis terlebih dahulu, baris bawahnya ditulis akun yang di kredit dan ditulis menjorok ke sebelah kanan. Selanjutnya baris bawahnya ditulis penjelasan ringkas transaksi yang bersangkutan.
- 5) Diisi nomor kode akun, tetapi ingat nomor kode akun ini diisi hanya jika akan diposting ke buku besar.
- (6) Dan (7) diisi dengan jumlah rupiah dari akun yang di debet maupun yang di kredit.

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruhnya terhadap akun-akun di perusahaan. Pola pencatatan transaksi dalam jurnal diatur dalam sebuah mekanisme Debet dan Kredit. Pengertian Debet dalam Akuntansi menunjukkan sisi

sebelah kiri dan Kredit menunjukkan sebelah kanan. Mekanisme Debet dan Kredit terlihat dalam tabel sebagai berikut :

	Bertambah	Berkurang
Harta	Debet	Kredit
Utang	Kredit	Debet
Modal	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Debet
Beban	Debet	Kredit

d. Contoh Transaksi

Berikut ini adalah contoh pencatatan dalam jurnal umum untuk transaksi yang terjadi selama bulan Mei tahun 2013 di perusahaan MAMAT TAILOR.

1 Mei:Tn. MAMAT menyeter uang pribadi ke dalam perusahaan “MAMAT TAILOR” sebagai modal awal usaha jahit sebesar Rp 4.000.000,- Analisis transaksi :

- Harta perusahaan dalam bentuk Kas bertambah Rp 4.000.000,- (Debet)
- Modal Tn. Ali Bertambah Rp 4.000.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
1 Mei	Kas		4000000	
	Modal			4000000

2 Mei: Disewa sebuah ruko untuk usaha jahit dengan membayar Rp 1.200.000,- untuk 6 bulan. Analisis transaksi :

- Harta perusahaan dalam bentuk Sewa Dibayar Dimuka bertambah Rp 1.200.000,- (Debet)

- Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 1.200.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
2 Mei	Sewa Dibayar Di Muka		1200000	
	Kas			1200000

4 Mei: Dibeli tunai perlengkapan jahit dari Toko Jaya dengan harga Rp 800.000,-

Analisis transaksi :

- Harta perusahaan dalam bentuk Perlengkapan Jahit bertambah Rp 800.000,- (Debet)
- Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 800.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
4 Mei	Perlengkapan jahit		800000	
	Kas			800000

10 Mei: Telah diselesaikan jahitan pakaian langganan seharga Rp 300.000 dan langsung diterima pembayarannya. Analisis transaksi :

- Harta perusahaan dalam bentuk Kas bertambah Rp 300.000,- (Debet)
- Pendapatan perusahaan bertambah Rp 300.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
10 Mei	Kas		300000	
	Pendapatan perusahaan			300000

12 Mei: Dibeli peralatan jahit dari Toko Sekawan seharga Rp 1.500.000,- baru dibayar Rp500.000,- Analisis transaksi :

- Harta perusahaan dalam bentuk Peralatan Jahit bertambah Rp 1.500.000,- (Debet)
- Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 500.000,- (Kredit)
- Utang perusahaan (ke Toko Sekawan) bertambah Rp 1.000.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
12 Mei	Peralatan jahit		1500000	
	Kas			500000
	Utang perusahaan			1000000

18 Mei: Telah diselesaikan jahitan pakaian Tn. Ahmad seharga Rp 1.700.000 sudah dikirimkan tagihannya. Analisis transaksi :

- Harta perusahaan dalam bentuk Piutang Usaha bertambah Rp 1.700.000,- (Debet)
- Pendapatan perusahaan bertambah Rp 1.700.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
18 Mei	Piutang usaha		1700000	
	Pendapatan jahit			1700000

19 Mei: Dibayar ke Toko Sekawan Rp 800.000,- atas pembelian peralatan jahit tanggal 12 Mei. Analisis transaksi :

- Utang perusahaan (ke Toko Sekawan) berkurang Rp 800.000,- (Debet)
- Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 800.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
19 Mei	Utang perusahaan		800000	
	Kas			800000

20 Mei: Dibayar gaji pegawai untuk 2 minggu kerja Rp 200.000,-

- Beban Gaji bertambah Rp 200.000,- (Debet)
- Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 200.000,- (Kredit)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
19 Mei	Beban Gaji		200000	
	Kas			200000

21 Mei: Diterima pinjaman dari BCA Rp 2.000.000,- dikenakan biaya administrasi Rp250.000.

- Kas bertambah Rp 1750000,-
- Beban administrasi bertambah Rp 250000,-
- Utang bank bertambah Rp 2000000,-

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
21 Mei	Kas		1750000	
	Beban administrasi		250000	
	Utang bank			2000000

22 Mei: Tn. Ali mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi Rp 400.000,-

- Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 400.000,- (Kredit)
- Pengambilan pemilik (Prive) bertambah Rp 400.000,- (Debet)

Tanggal	Nama Akun	Referensi	Debet	Kredit
22 Mei	Prive		400000	
	Kas			400000

B. Kerangka Konseptual

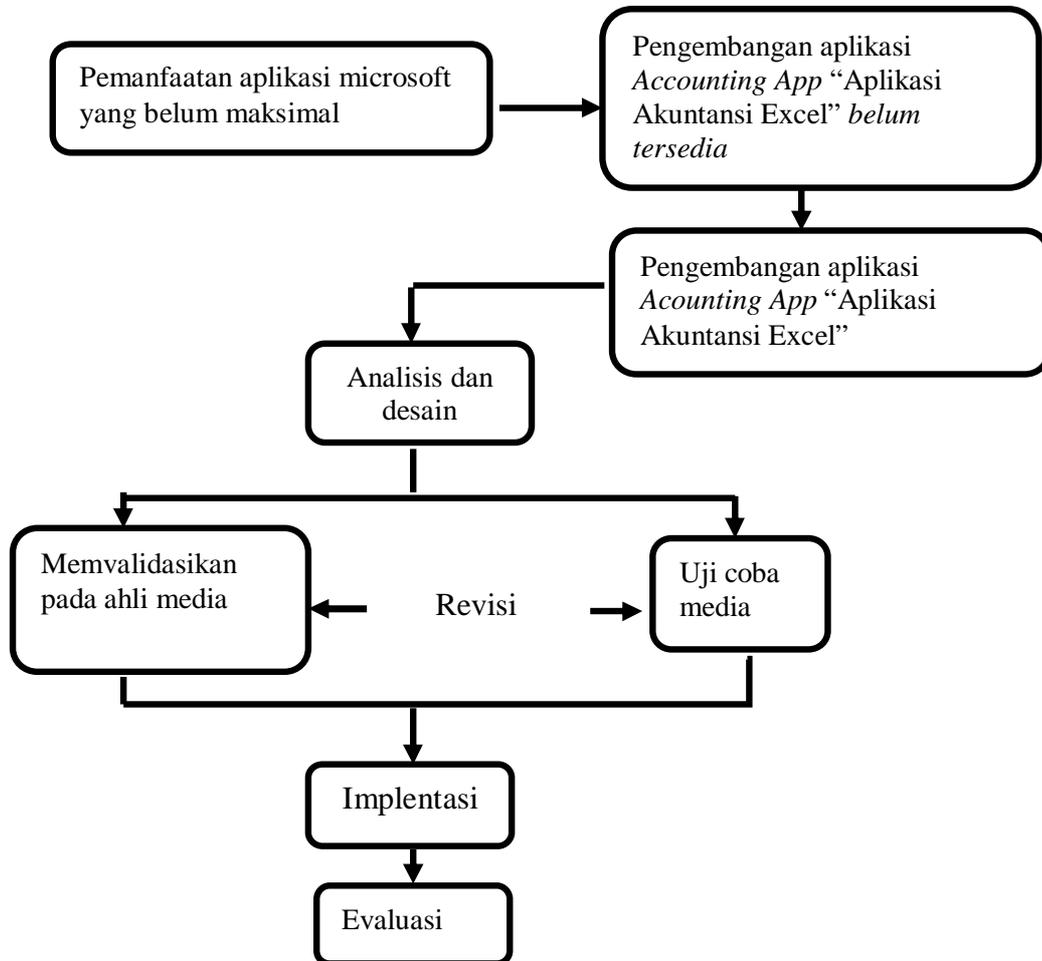
Konseptual merupakan unsur penting dalam penelitian. Penelitian ini adalah untuk menjelaskan pentingnya motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk mencapai tujuan tertentu yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar.

Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu perlu adanya perbaikan khusus dalam melakukan proses belajar disekolah untuk meningkatkan motivasi belajar tersebut, salah satunya guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa seperti penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi.

Jadi media pembelajaran yang tepat diterapkan pada pelajaran akuntansi khususnya pada materi jurnal umum adalah aplikasi *Accounting App* yang dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih efisien dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas yang di berikan guru dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media *Accounting App*, dikembangkan dengan menggunakan tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Aplikasi "*Accounting App*" sebagai media pembelajaran diharapkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Akuntansi materi Jurnal Umum.

Adapun kerangka konseptual dari media aplikasi *Accounting App* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI YPK Medan, dapat dilihat dari tabel dibawah ini:



Gambar 2.5 kerangka konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah yang diperkirakan benar atau tidaknya semua itu harus membutuhkan pembuktian kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Ada peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi *Accounting App* pada siswa kelas XI SMK YPK Medan”.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK YPK Medan yang berlokasi di jalan Sakti Lubis Gg. Pegawai No.8, kota Medan, Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai dari bulan Januari 2018 sampai dengan Maret 2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah. Adapun waktu penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

No	jenis kegiatan	Bulan/Minggu																							
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	observasi sekolah	■																							
2	pengajuan judul		■	■																					
3	penulisan proposal					■	■	■	■																
4	seminar proposal									■															
5	revisi proposal										■														
6	surat izin riset											■													
7	pengumpulan data											■	■	■											
8	analisis data penelitian														■										
9	penulisan skripsi															■	■								
10	revisi skripsi																■	■	■						
11	sidang meja hijau																				■				

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK YPK Medan yang berjumlah 58 orang.

2. Objek

Objek penelitian ini adalah siswa kelas XI Ak-2 SMK YPK Medan dan pengembangan media aplikasi *Accounting App* sebagai media pembelajaran pada pelajaran akuntansi khususnya pada kompetensi dasar Jurnal Umum.

C. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti dimana terdapat satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Diantaranya sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) adalah pengembangan media pembelajaran.
2. Variabel terikat (Y) adalah motivasibelajar.

D. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry dalam Endang Mulyatiningsih (2012:200-2022) ada lima tahapan dalam ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

1. *Analysis (analisis)*

- a. Analisis kebutuhan peserta didik, dalam tahap ini peneliti menetapkan masalah mendasar yang dihadapi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Analisis yang dilakukan meliputi karakteristik dari siswa, kemampuan, serta fasilitas yang dapat dimanfaatkan dalam pemecahan masalah yang ditemui.

- b. Analisis kurikulum dan kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) serta kurikulum. Standar Kompetensi yang dimuat adalah Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang dengan Kompetensi Dasar Menyiapkan proses penyusunan jurnal khusus. Sedangkan kurikulum yang digunakan sekolah SMK Brigjend Katamsa adalah kurikulum KTSP.

2. *Design (desain)*

- a. Menetapkan materi. Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Akuntansi mengenai jurnal umum. Akuntansi dipilih karena sesuai dengan kompetensi penulis. Selain itu, terdapat kesulitan dalam hal kurangnya penggunaan media pembelajaran dan banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar Akuntansi.

3. *Development or Production* (pengembangan)

a. Pengembangan media

Media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis laptop yang dikembangkan dengan microsoft excel. Penggunaan aplikasi ini sangat mudah karena bisa digunakan tanpa menggunakan akses internet, sehingga siswa kapanpun dan dimanapun dapat mengerjakan soal-soal yang telah diberikan guru.

b. Validasi

Pada tahap ini proses validasi dilakukan oleh dosen sebagai ahli media dan guru sebagai ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media dan sebagai dasar untuk uji coba media pada siswa.

4. *Implementation* (implementasi)

a. Tahap Implementasi Produk

Pada tahap ini, produk diimplementasikan kepada siswa SMK kelas XI Ak-2 SMK YPK Medan. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran berupa Aplikasi Akuntansi Excel untuk pembelajaran materi Jurnal Umum.

b. Revisi

Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi dengan mempertimbangkan pendapat ahli media dan ahli materi sebagai validator.

5. *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah evaluasi aplikasi. Tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan produk. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan, dapat ditentukan tingkat pencapaian tujuan pengembangan aplikasi serta penilaian dari siswa. Dan juga untuk mengukur tingkat ke-efektifan aplikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran Menurut Rohani (Ali Mudlofir, 2016:123) media pembelajaran adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.
2. *Accounting app* “Aplikasi Akuntansi Excel” adalah suatu aplikasi pembelajaran akuntansi yang berbentuk seperti Lembar kerja Siswa (LKS) yang dapat digunakan untuk perhitungan jurnal umum dalam perusahaan dagang, dan juga dimanfaatkan untuk perhitungan ke buku besar, sehingga

tidak memerlukan waktu yang lama bagi siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Motivasi pembelajaran adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

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

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

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Angket

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data guna mengukur kelayakan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai bahan evaluasi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen

kelayakan yang digunakan dalam media pembelajaran ini menggunakan skala Likert. Penggunaan skala likert memiliki 3 alternatif model, yaitu model tiga pilihan (skala tiga), empat pilihan (skala empat), lima pilihan (skala lima).

Tanggapan responden pada penelitian ini dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban :

- a. Sangat setuju = 4
- b. Setuju = 3
- c. Kurang Setuju = 2
- d. Tidak Setuju = 1

Angket penilaian yang diberikan dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi:

1. Validasi oleh ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas tes ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel : 3.2 Layout Angket Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
Aspek Pembelajaran	15
Jumlah	15

Sumber : Skripsi Penilaian media pembelajaran “Ular Tangga”
(Nanang Yulianto: 2016) modifikasi.

2. Validasi oleh ahli media

Lembar validasi untuk ahli media digunakan sebagai penilaian terhadap media yang terdapat dalam media pembelajaran “Aplikasi Akuntansi Excel”.

Kisi-kisi angket validasi untuk ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Layout Angket validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek rekayasa media	8
2	Aspek komunikasi visual	12
Jumlah		20

Sumber : Skripsi Penilaian media pembelajaran “Ular Tangga”
(Nanang Yulianto: 2016) modifikasi.

3. Penilaian respon siswa

Penilaian angket untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket penilaian kelayakan media dan angket motivasi belajar siswa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian siswa terhadap media aplikasi akuntansi excel serta data mengenai motivasi belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi akuntansi excel. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Layout Angket Penilaian Siswa

Aspek yang dinilai	Jumlah Butir
Aspek rekayasa media	4
Aspek Komunikasi Visual	11
Jumlah	15

Sumber : Skripsi Penilaian media pembelajaran “Ular Tangga”
(Nanang Yulianto: 2016) modifikasi.

Tabel 3.5 Layout Angket Motivasi Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Tekun mengerjakan tugas	3
2	Ulet menghadapi kesulitan	2
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	4
4	Lebih senang bekerja mandiri	2
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	4
6	Dapat mempertahankan pendapat	2
7	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	3
Jumlah		20

Jumlah masing-masing item angket terdiri dari 20 butir untuk ahli media, 15 butir untuk ahli materi, dan 15 butir untuk respon siswa serta 20 butir angket motivasi belajar siswa. Sebagai penentuan bobot skor angket motivasi peneliti menggunakan skala *Likert* dengan empat alternatif pilihan jawaban.

G. Pengujian Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Angket

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah apakah instrument yang digunakan untuk memperoleh data sudah valid atau belum. Pada penelitian ini validitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus Korelasi Product Momen sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” Product Moment

N = Jumlah data

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y.

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

(Anas Sudijono 2014: 206)

Kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 25 siswa kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap butir item adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS 20).

Tabel : 3.6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No Butir	r hitung	r tabel	Interpretasi
1	0,913	0,396	Valid
2	0,762	0,396	Valid
3	0,773	0,396	Valid
4	0,925	0,396	Valid
5	0,913	0,396	Valid
6	0,792	0,396	Valid
7	0,762	0,396	Valid
8	0,925	0,396	Valid
9	0,773	0,396	Valid
10	0,762	0,396	Valid
11	0,913	0,396	Valid
12	0,925	0,396	Valid
13	0,773	0,396	Valid
14	0,792	0,396	Valid
15	0,773	0,396	Valid
16	0,773	0,396	Valid
17	0,762	0,396	Valid
18	0,913	0,396	Valid
19	0,792	0,396	Valid
20	0,773	0,396	Valid

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS 20

Berdasarkan tabel diatas dari 20 butir pernyataan seluruhnya dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan suatu instrumen. Pada penelitian ini uji reliabilitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha.

$$r_{11} = \frac{(n)}{(n - 1)} \left(1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = bilangan konstanta

$\sum S_1^2$ = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

S_1^2 = varian total.

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan rhitung lebih besar dari rtabel 5%. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 20, uji reliabilitas angket menunjukkan skor 0,975 > r tabel 0,396. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel : 3.7 Reliabilitas Instrument

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,975	20

Sumber : hasil olah data SPSS 20

H. Teknik analisis data

a. Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

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

1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data berupa masukan/saran yang diberikan oleh dosen ahli media, guru dan siswa. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif di peroleh dari angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada dosen ahli media, guru, dan siswa. Data kelayakan *Accounting App* tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan aplikasi maka data kualitatif tersebut di konversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan *skoring* sebagai berikut.

Tabel 3.8. Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Sumber : Skripsi (RR Trianina: 2016)

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

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

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah subjek uji coba

\bar{x} : Skor rata-rata

Rata-rata hasil penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif dikonversi kembali menjadi data kualitatif mengenai kategori kelayakan aplikasi sehingga

dapat diambil kesimpulan mengenai kelayakan aplikasi berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.9. Rumus Konversi Penilaian

Nilai	Rumus	Rerata skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 3,4$	Sangat Layak
B	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$2,8 < X \leq 3,4$	Layak
C	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Layak
D	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang Layak
E	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,6$	Sangat Kurang Layak

Keterangan

Skor maksimal : 4

Skor minimal : 1

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

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

b. Analisis Data Angket Motivasi Belajar

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengukur presentase motivasi siswa yaitu:

1. Data kuantitatif skor angket motivasi siswa dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Skor pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

2. Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi.
3. Menghitung skor dari motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor motivasi belajar}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Motivasi belajar dikatakan mengalami peningkatan ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Selanjutnya dilakukan pula uji t dengan rumus *paired sample*. Nilai t_{hitung} dicocokkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan secara signifikan. Dan apabila nilai $p < 0,05$ maka terdapat peningkatan secara signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Yayasan Pendidikan Keluarga (YPK) Medan. Sekolah ini berlokasi di Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No.8, Medan. Struktur organisasi SMK YPK Medan terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, tata usaha dan guru.

Di SMK YPK Medan memiliki sarana dan prasarana yang sangat memadai yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.1. Keadaan Tanah Sekolah SMK YPK Medan

Status	Luas Seluruhnya	Milik Sendiri
Luas Tanah	1800 m ²	Milik Sendiri
Luas Bangunan	1200 m ²	Milik Sendiri
Pagar	600 m ²	Milik Sendiri

Kondisi fisik SMK YPK Medan pada umumnya dalam kondisi baik, jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan belajar sangat memadai, seperti yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:.

Tabel 4.2. Keadaan Gedung Sekolah SMK YPK Medan

Luas Bangunan	Luas (m ²)
Luas Bangunan	1800
Ruang Kepala Sekolah	36
Ruang T.U	36
Ruang Guru	250
Ruang Kelas	288
Ruang Lab. IPA	300

Ruang Lab. Bahasa	300
Ruang Lab. Komputer	600
Ruang Perpustakaan	300
Ruang BP	36
Ruang OSIS	16
Masjid	300
Lapangan	420
Toilet guru	14
Toilet Siswa	12

2. Deskripsi Data Penelitian

Fokus penelitian ini adalah kelayakan media aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel” dan motivasi belajar siswa pada materi pokok Jurnal Umum perusahaan dagang metode periodik kelas XI Akuntansi 2 SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2017/2018 setelah menggunakan media aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”. Subjek dalam penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK YPK Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”.

Pengembangan media pembelajaran *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel” berbasis PC (perangkat *Computer*) merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu dengan tahapan: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5)

Evaluation (Evaluasi). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis meliputi tahap analisis kebutuhan, analisis kompetensi. Berikut uraian dari masing-masing tahap analisis :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran akuntansi yaitu ibu Gusniati, S.Pd, M.Ak dan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2017 di SMK YPK Medan yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS) dan sebagai media tambahan guru menggunakan *Slide Powerpoint* untuk mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan proses pembelajaran sama sekali tidak memanfaatkan teknologi seperti PC (perangkat *Computer*) yang tersedia. Sehingga kecenderungan kebosanan kerap kali terjadi di dalam kelas, apalagi durasi waktu dalam pembelajaran akuntansi sangat panjang, apabila tidak ada media baru yang dilakukan didalam kelas, maka kegiatan belajar mengajar akan menjadi sangat membosankan dan membuat siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran sehingga dapat berdampak negatif pada hasil yang diperoleh siswa.

Kekhawatiran tersebut dapat diantisipasi dengan pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer. Komputer atau laptop yang memiliki media pendukung dalam pembelajaran akuntansi sangat memudahkan guru untuk menyalurkan materi yang akan diajarkan.

Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran akuntansi. Pembuatan media *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel” diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel” dapat dengan mudah didapatkan yaitu dengan meng-*copy file* tersebut dari peneliti dan langsung dipindahkan ke masing-masing komputer milik siswa, setelah aplikasi di *copy* ke masing-masing komputer maka setiap siswa telah bisa menggunakan aplikasi tersebut. Penggunaan aplikasi ini dianggap efektif karena dapat menghemat waktu dalam pengerjaan tugas akuntansi siswa.

2. Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang dimuat dalam media pembelajaran *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel”. Materi yang di muat ke dalam media sesuai dengan Kompetensi Dasar Menggunakan Daftar Akun (Buku Besar), Buku Harian dan Buku Pembantu Untuk Mencatat Berbagai Transaksi Keuangan Perusahaan Dagang dengan Materi Pokok Jurnal Umum Metode

Periodik. Berdasarkan analisis instruksional kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator, diantaranya:

1. Menjelaskan pengertian Jurnal Umum.
2. Menjelaskan tahap pencatatan Jurnal Umum.
3. Menjelaskan tahap Pengikhtisaran Jurnal Umum.
4. Mencatat transaksi ke dalam Jurnal Umum.

b. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi penyusunan materi, pembuatan media secara keseluruhan (*storyboard*), pembuatan *background*, *font* dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi.

1. Menetapkan Materi

Pada tahap ini akan dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Akuntansi Keuangan karena sesuai dengan kompetensi keahlian peneliti. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih terdapat kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru yang sebagian besar masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar Akuntansi Keuangan. Materi yang dipilih adalah melakukan transaksi ke dalam jurnal umum dengan menggunakan metode periodik.

Materi yang dapat ditampilkan dalam media ini mencakup lembar kerja siswa. Siswa menggunakan aplikasi ini hanya untuk mengerjakan latihan soal, sehingga siswa tidak lagi menggunakan buku manual untuk mengerjakan soal yang telah diberikan guru. Aplikasi ini tidak hanya memuat lembar kerja jurnal

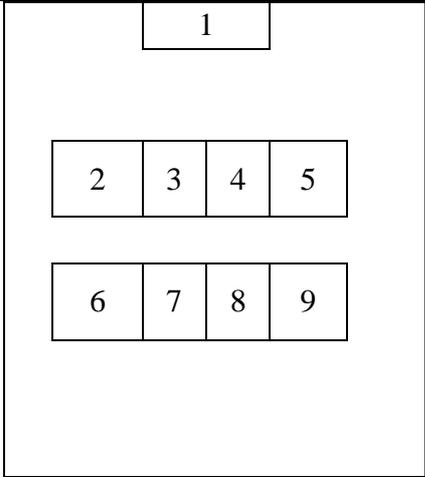
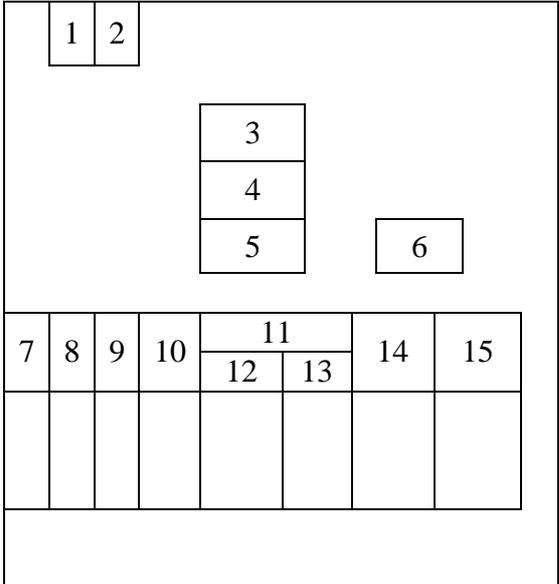
umum saja, tetapi juga mencakup buku besar, neraca, dan laporan laba rugi sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan kebutuhan.

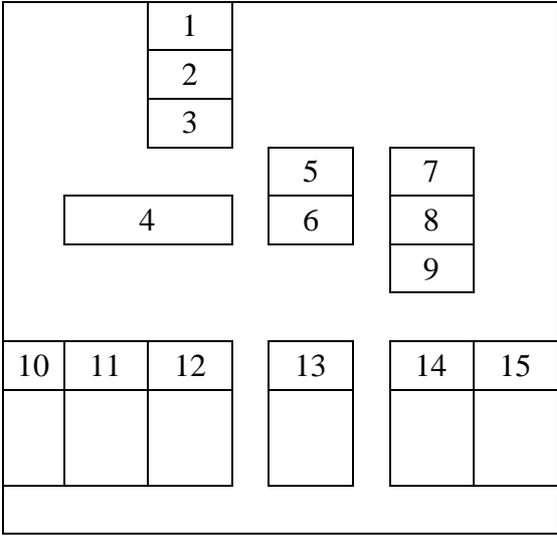
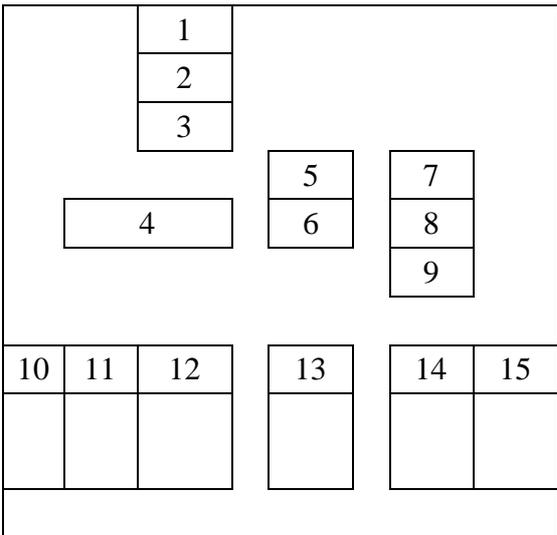
2. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

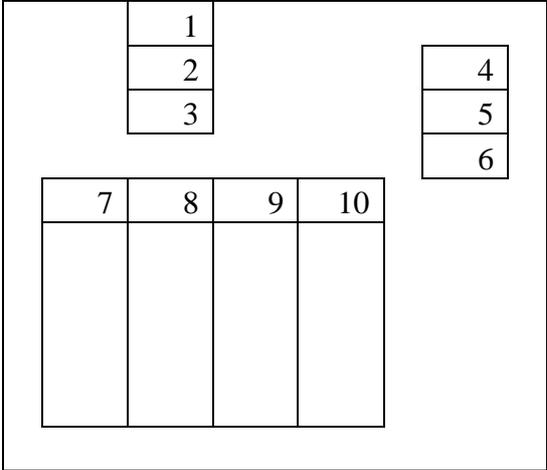
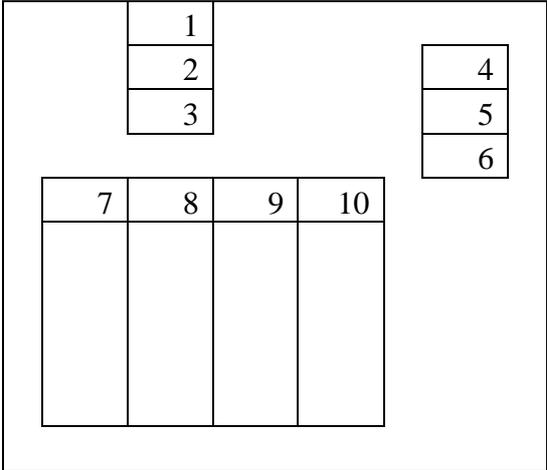
Storyboard menggambarkan media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan untuk pembuatan media. *Storyboard* pada media ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Tabel : 4.3 *Storyboard*

No	Rancangan	Keterangan												
1	<table border="1"> <tr> <td colspan="3">1</td> </tr> <tr> <td colspan="3"> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td colspan="3"> </td> </tr> </table>	1						2	3	4				<p>Halaman Menu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama perusahaan 2. Berisi kolom tanggal 3. Berisi kolom bulan 4. Berisi kolom tahun
1														
2	3	4												

2		<p>Menu Lembar Kerja</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teks berbunyi “ Menu Lembar kerja” 2. Tombol Jurnal Umum 3. Tombol neraca lajur 4. Tombol laba rugi 5. Tombol neraca 6. Tombol buku besar 7. Tombol buku besar pembantu 8. Tombol kode akun 9. Tombol kode bantu
3		<p>Lembar kerja Jurnal Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol “ Home” 2. Tombol “ Print” 3. Kolom nama perusahaan 4. Kolom jenis jurnal 5. Periode jurnal 6. Waktu 7. Form “Tanggal” 8. Kolom bukti transaksi 9. Kolom keterangan 10. Form “Syarat Pembayaran” 11. Kolom pos akun 12. Form “Transaksi” 13. Kolom kode akun 14. Kolom debet 15. Kolom kredit

4	 <p>The diagram shows a large ledger page layout. At the top left, there is a vertical stack of three boxes labeled 1, 2, and 3. Below them is a horizontal box labeled 4. To the right of box 4 are two vertical stacks: one with boxes 5 and 6, and another with boxes 7, 8, and 9. At the bottom, there is a grid of boxes: a row with boxes 10, 11, and 12; a row with boxes 13 and 14; and a row with boxes 14 and 15. Below the grid is a horizontal line.</p>	<p>Lembar Kerja Buku Besar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kolom perusahaan anda 2. Teks “Buku Besar” 3. Teks “Periode Buku Besar” 4. Form” Nama Akun” 5. Kolom “Kode Akun 6. Kolom “Saldo” 7. Tampilan waktu 8. Tombol “ Home” 9. Tombol “Print” 10. Kolom tanggal 11. Kolom bukti transaksi 12. Kolom keterangan 13. Kolom debet 14. Kolom kredit 15. Kolom saldo
5	 <p>The diagram shows a smaller ledger page layout, similar to the one above but with a different arrangement of boxes. It features a vertical stack of boxes 1, 2, and 3 at the top left, a horizontal box 4 below it, and two vertical stacks of boxes 5/6 and 7/8/9 to the right. The bottom section has a grid of boxes 10, 11, 12; 13, 14; and 14, 15, followed by a horizontal line.</p>	<p>Lembar Kerja Buku Besar Pembantu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kolom perusahaan anda 2. Teks “Buku Besar Pembantu” 3. Teks “Periode Buku Besar Pembantu” 4. Form” Nama Akun” 5. Kolom “Kode Akun 6. Kolom “Saldo” 7. Tampilan waktu 8. Tombol “ Home” 9. Tombol “Print” 10. Kolom tanggal 11. Kolom bukti transaksi 12. Kolom keterangan 13. Kolom debet 14. Kolom kredit 15. Kolom saldo

6		<p>Lembar Kerja Laba Rugi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama perusahaan 2. Teks “Laporan Laba Rugi” 3. Teks “Periode” 4. Tampilan waktu 5. Tombol “Home” 6. Tombol “Print” 7. Form “Kode Akun” 8. Kolom nama akun 9. Kolom jumlah 10. Kolom total
7		<p>Lembar Kerja Neraca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama perusahaan 2. Teks “Laporan Laba Rugi” 3. Teks “Periode” 4. Tampilan waktu 5. Tombol “Home” 6. Tombol “Print” 7. Form “Kode Akun” 8. Kolom nama akun 9. Kolom jumlah 10. Kolom total

8	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center;">1</td> <td colspan="4"></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td colspan="4"></td> <td colspan="2" style="text-align: right;">17</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td style="text-align: center;">3</td> <td colspan="4"></td> <td colspan="2" style="text-align: right;">18</td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="4"></td> <td colspan="2" style="text-align: right;">19</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">9</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">10</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">a</td> <td style="text-align: center;">b</td> <td></td> <td style="text-align: center;">a</td> <td style="text-align: center;">b</td> <td style="text-align: center;">a</td> <td style="text-align: center;">b</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>														1											2					17						3					18												19		4	5	6	7		8	9		10							a	b		a	b	a	b														
				1																																																																																							
				2					17																																																																																		
				3					18																																																																																		
										19																																																																																	
4	5	6	7		8	9		10																																																																																			
			a	b		a	b	a	b																																																																																		
											<p>Lembar kerja Neraca lajur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama perusahaan 2. Teks “ Neraca Lajur” 3. Berisi periode neraca lajur 4. Kolom kode akun 5. Kolom nama akun 6. Kolom pos saldo 7. Kolom neraca saldo <ol style="list-style-type: none"> a. Kolom debit b. Kolom kredit 8. Kolom pos laporan 9. Kolom laba rugi <ol style="list-style-type: none"> a. Kolom debit b. Kolom kredit 10. Kolom neraca <ol style="list-style-type: none"> a. Kolom debit b. Kolom kredit 																																																																																

3. Penggunaan *background*, *font*, dan tombol

Pada media ini *background* dan *font* diperoleh dari menu home yang terdapat di dalam aplikasi microsoft excel sendiri, sehingga ukuran huruf apa saja yang diinginkan akan tersedia di dalam pilihan tersebut. Kemudian pembuatan tombol di dalam aplikasi akuntansi excel ini disesuaikan dengan keinginan peneliti, ukuran tombol yang sedang, dirasa cukup untuk pemilihan tombol dalam aplikasi ini.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

1. Pembuatan Produk Akuntansi Excel

Pada tahap ini produk media pembelajaran berupa aplikasi edukatif berbasis PC (perangkat *Computer*) yang memanfaatkan aplikasi *microsoft excel*, sehingga aplikasi ini diberi nama “Aplikasi Akuntansi Excel”. Aplikasi ini dapat dibuat dengan menggunakan *microsoft* versi berapapun seperti *microsoft* versi 2007, 2010, dan 2013. Dalam hal ini peneliti membuat aplikasi ini kedalam *microsoft* versi 2007 sehingga dapat di aplikasikan ke berbagai versi *microsoft* lainnya. Aplikasi Akuntansi Excel dibuat dengan memanfaatkan fitur yang telah tersedia di dalam *microsoft excel*, sehingga pembuatannya tidak memerlukan banyak fitur dari luar. Tampilan aplikasi akuntansi excel dapat dilihat dari gambar dibawah ini:

PT PERUSAHAAN ANDA			
TANGGAL	BULAN	TAHUN	
31	DESEMBER		
MENU LEMBAR KERJA			
JURNAL UMUM	NERACA LAJUR	LABA RUGI	NERACA
BUKU BESAR	BUKU BESAR PEMBANTU	KODE AKUN	KODE BANTU

Gambar : 4.1 Tampilan awal aplikasi

Pada saat aplikasi akuntansi excel dibuka, maka akan muncul tampilan menu lembar kerja seperti gambar diatas. Di dalam menu tersebut terdapat kolom yang berisi nama perusahaan, tanggal, bulan dan tahun. Setelah itu terdapat menu

lembar kerja yang digunakan sebagai pengganti media buku manual. Adapun lembar kerja yang terdapat di dalam aplikasi ini yaitu lembar kerja jurnal umum, buku besar, buku besar pembantu, neraca, laporan laba rugi dan neraca lajur. Lembar kerja tersebut dapat kita gunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut ini merupakan beberapa lembar kerja yang terdapat didalam aplikais ini. Dibawah ini adalah tampilan dari lembar kerja jurnal umum yang dapat kita gunakan.

HOME		PRINT		PT PERUSAHAAN ANDA				21 Februari 2018	
JURNAL UMUM						Jam : 23:03			
31 DESEMBER									
TANGGAL	BUKTI TRANSAKSI	KETERANGAN	syarat pembayaran	POS AKUN		DEBET	KREDIT		
				NAMA AKUN	KODE				

Gambar : 4.2 Lembar Kerja Jurnal Umum

Lembar kerja jurnal umum dalam gambar diatas memiliki 7 kolom yang diantaranya adalah tanggal, bukti transaksi, keterangan, syarat pembayaran, pos akun, debet dan kredit. Lembar kerja jurnal umum dapat digunakan sebagai pengganti media lainnya seperti buku tulis yang biasanya digunakan. Lembar kerja ini dapat mempermudah pengerjaan siswa dalam mempelajari akuntansi khususnya jurnal umum. Selain jurnal umum ada juga lembar kerja lainnya yaitu buku besar, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

NO	TANGGAL	BUKTI TRAFIKAWAL	KETERANGAN	DEBIT	KREDIT	SALDO	PRINT
			Saldo awal				
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							

Gambar : 4.3 Lembar Kerja Buku Besar

Didalam lembar kerja buku besar ini terdapat beberapa kolom yang dapat dilihat pada gambar diatas, untuk melihat buku besar pada masing-masing akun kita hanya menekan tombol “Pilih Nama Akun Disini” setelah kita mengklik tombol tersebut, maka kita tinggal memilih akun mana yang akan kita cek saldonya. Setelah di klik maka akan muncul daftar saldo ataupun transaksi yang terjadi pada akun tersebut. Selain buku besar ada juga buku besar pembantu yang terdapat di dalam aplikasi ini. Tampilan buku besar pembantu dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:

NO	TANGGAL	BUKTI TRAFIKAWAL	KETERANGAN	DEBIT	KREDIT	SALDO	PRINT
			Saldo awal				
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							

Gambar : 4.4 Tampilan Lembar kerja Buku Besar Pembantu

Gambar diatas adalah tampilan lembar kerja buku besar pembantu. Terlihat pada gambar komposisi tabel dan kolom sama seperti buku besar pada umumnya.

Dan kegunaan buku besar pembantu sama dengan buku besar seperti biasanya hanya saja buku besar pembantu digunakan untuk mengecek saldo Hutang dan Piutang pada saat dilakukan transaksi. Selain dari pada buku besar pembantu, aplikasi akuntansi excel juga memiliki lembar kerja lainnya yaitu lembar kerja laporan laba rugi. Dibawah ini adalah gambar lembar kerja laporan laba rugi yang terdapat di dalam aplikasi akuntansi excel:

KODE AKUN	NAMA AKUN	JUMLAH	TOTAL
JUMLAH PENDAPATAN			
JUMLAH HPP			

Gambar : 4.5 Tampilan Lembar Kerja laporan Laba rugi

Lembar kerja laporan laba rugi di desain sesuai dengan kebutuhan yang ada. Biasanya pada laporan laba rugi hanya terdapat akun pendapatan dan beban. Laporan laba rugi digunakan untuk mengetahui jumlah laba atau rugi yang diperoleh suatu perusahaan dalam satu periode tertentu. Selain laporan laba rugi

WIB berlokasi di sekolah SMK YPK Medan yang berada di Jl. Sakti Lubis, Gg. Pegawai No 8.

Angket yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan skala likert dengan empat alternatif pilihan jawaban. Angket untuk ahli materi memiliki 15 indikator penilaian. Berdasarkan penilaian Ibu Gusniati diperoleh hasil angket sebagai berikut:

Tabel : 4.4. Hasil Angket Ahli Materi

NO	PERNYATAAN	SKOR
1	Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran	3
2	Kesesuaian tes dengan indikator	4
3	Interaktivitas siswa dengan media	4
4	Penumbuhan motivasi belajar	4
5	Menambah wawasan baru bagi siswa	4
6	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	3
7	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	3
8	Media yang digunakan dapat memotivasi siswa	4
9	Soal yang diberikan jelas	3
10	Variasi soal	3
11	Bahasa soal yang mudah di pahami	4
12	Soal yang disajikan sangat beragam	3
13	Media aplikasi akuntansi excel memudahkan siswa	3
14	Tes yang disajikan menarik perhatian siswa untuk menjawab	4
15	Media yang digunakan menarik	4
	JUMLAH	53
	RATA-RATA	3.5
	KATEGORI	SANGAT LAYAK

Sumber : Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel 4.4 diatas diketahui bahwa ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi (guru) diperoleh rata-rata skor 3,50. Berdasarkan tabel mengenai konversi skor ke dalam nilai skala empat, hasil validasi ahli

materi pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 3,4$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Dari angket juga diperoleh bahwa ahli materi tidak memberikan saran pada tes atau soal yang telah dibuat, sehingga peneliti tidak memerlukan revisi pada tes atau soal tersebut.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd, sebagai Dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, validasi dilakukan pada hari Senin, 26 Februari 2018 pada pukul 10.00 WIB berlokasi di kampus UMSU Jl. Kapten Mukhtar Basri. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan angket. Dapat dilihat dari penilaian angket dibawah ini:

Tabel: 4.5. Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kemudahan penggunaan	4
2	Pengoperasian aplikasi	3
3	Mudah dijalankan	3
4	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	3
5	Kejelasan penggunaan media	3
6	Tampilan media	3
7	Ketepatan program	3
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	3
9	Kesederhanaan tampilan	3
10	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	3
11	Pengaturan jarak (huruf, baris dan karakter)	3
12	Tampilan yang disajikan	2
13	Keseimbangan proporsi	3
14	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	2
15	Pengaturan tata letak	3

16	Komposisi warna	3
17	Keserasian pemilihan warna	3
18	Kerapihan desain	3
19	Kemenarikan desain	3
20	Keserasian pemilihan warna	3
Jumlah		59
Rata-rata		2,95
Kategori		LAYAK

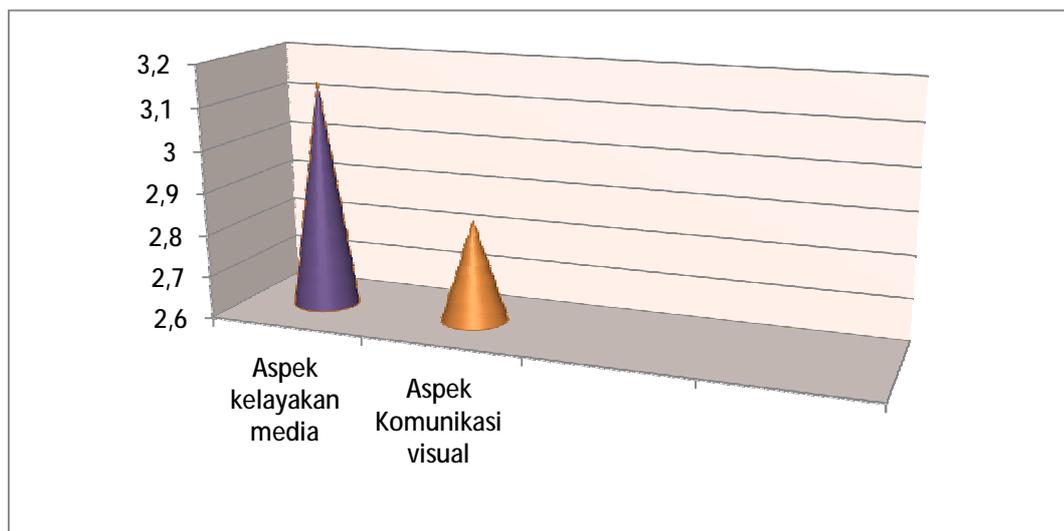
Sumber : Data Primer yang diolah

Tabel : 4.6. Rekapitulasi Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Aspek kelayakan media	3,10
2	Aspek komunikasi visual	2,80
Jumlah		5,90
Rata-Rata		2,95
Kategori		Layak

Sumber : Data Primer yang Diolah

Berdasarkan tabel 4.6. rekapitulasi hasil angket ahli media jika di tampilkan dalam diagram batang, akan tampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar : 4.8. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media

Dari diagram batang diatas diketahui bahwa media *Accounting App* ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media memperoleh skor 3,10 dan kelayakan aspek

komunikasi visual diperoleh skor 2,90 sehingga rerata skor yaitu 2,95. Berdasarkan tabel 3.9 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala empat, penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual berada pada rentang $2,80 < X \leq 3,40$, sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, tidak perlu lagi dilakukan revisi karena media sudah sesuai dengan karakteristik dan proporsional pengembangan. Sehingga hasil validasi media menunjukkan “Layak untuk di uji cobakan tanpa revisi”.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap aplikasi *Accounting App*, diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator pada tabel berikut ini.

Tabel: 4.7. Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan ahli

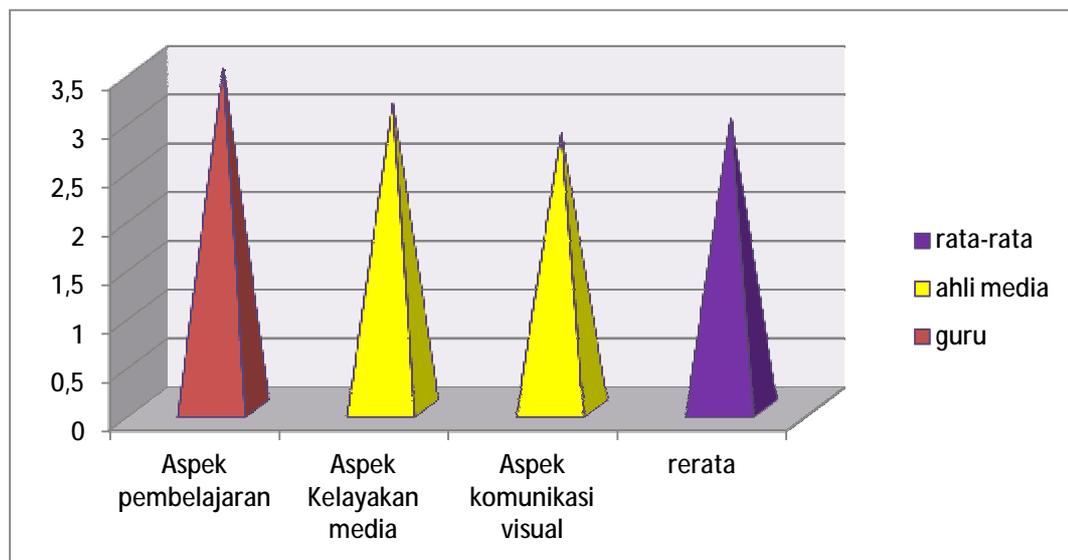
No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi	Ahli Media	Rerata	Nilai	kategori
1	Aspek Pembelajaran	3,50		3,50	A	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Media		3,10	3,10	B	Layak
3	Aspek Komunikasi Visual		2,80	2,80	B	Layak
Rata-rata Skor Keseluruhan				3,16	B	Layak

Sumber : Data penelitian pengembangan yang diolah

Tabel 4.7. diatas menunjukkan bahwa rata-rata skor aspek kelayakan pembelajaran menduduki peringkat pertama yaitu 3,50. Peringkat kedua diperoleh pada aspek kelayakan media yaitu 3,10 dan posisi terendah terletak pada aspek kelayakan komunikasi visual dengan rerata skor 2,80. Rata-rata skor keseluruhan yaitu 3,16 yang terletak pada rentang $2,80 < X \leq 3,40$ yaitu Layak.

Kesimpulannya, aplikasi *Accounting App* mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”.

Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan ahli jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar : 4.9. Diagram Validasi keseluruhan ahli

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi pada produk ini diuji cobakan di kelas XI Ak 2 yang terdiri dari 25 orang siswa SMK YPK Medan. Pada saat uji coba produk ini dilakukan di Lab Komputer yang dimiliki SMK YPK Medan. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk *install* media tersebut pada komputer Lab Akuntansi.

Penyebaran media di komputer dilakukan dengan *copy software* pada komputer *server* yang secara otomatis akan muncul di komputer *client*. Setelah produk diuji cobakan, dibagikan angket untuk siswa untuk mengukur dan

mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai media pembelajaran berupa aplikasi “Akuntansi Excel” untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan pada materi pokok Jurnal Umum metode periodik.

1. Hasil Penilaian Siswa

Hasil penilaian siswa selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran. Berikut ini hasil penilaian siswa kelas XI Ak 2 terhadap aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran:

Tabel : 4.8. Hasil Penilaian Siswa

No	Aspek yang dinilai	Rerata
1	Kemudahan penggunaan	3,32
2	Media sangat simple dan sederhana	
3	Aplikasi mudah dijalankan	
4	Pengoperasian aplikasi sangat mudah	
5	Komunikatif (bahasa mudah dipahami efisien dan efektif)	3,36
6	Kesederhanaan tampilan aplikasi	
7	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	
8	Pengaturan jarak (huruf dan baris)	
9	Tampilan yang menarik	
10	Mudah dijalankan dan dimengerti	
11	Kesesuaian dengan materi	
12	Komposisi warna	
13	Keserasian pemilihan warna	
14	Kerapian desain	
15	Kemenarikan desain	
Rata- rata keseluruhan		3,34
Kategori		LAYAK

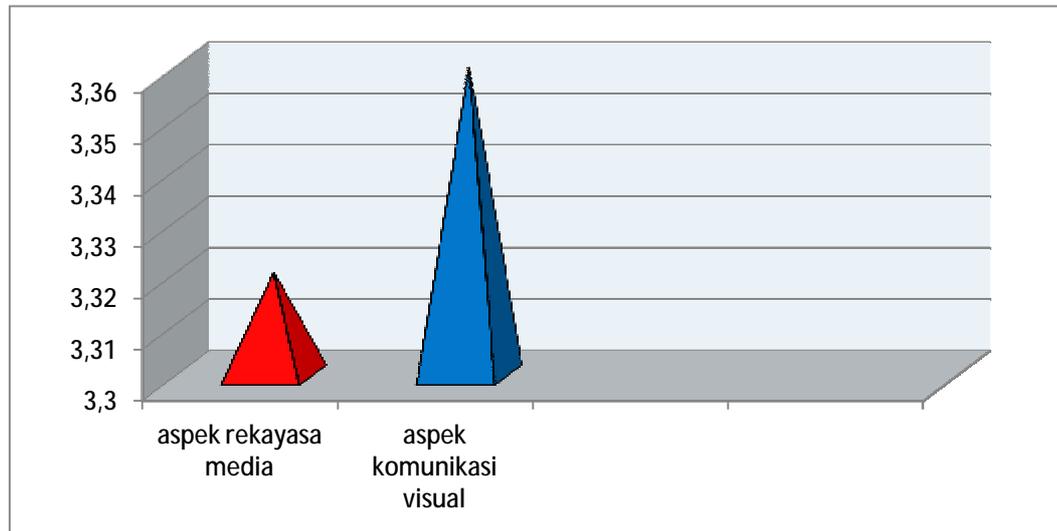
Sumber : data primer yang diolah

Tabel : 4.9. Rekapitulasi hasil angket penilaian siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
1	Aspek rekayasa media	332	3,32
2	Aspek komunikasi visual	924	3,36
Rata – rata skor			3,34
Kategori			LAYAK

Sumber : Data penelitian pengembangan yang diolah

Dari tabel 4.7 diatas hasil rekapitulasi penilaian siswa pada kelas XI Ak 2 jika disajikan dalam diagram batang, seperti berikut ini:



Gambar : 4.10. Diagram Hasil Penilaian Siswa XI Ak 2

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media, dan komunikasi visual oleh siswa kelas XI Ak 2 diperoleh rata-rata skor **3,34** yang terletak pada rentang $2,80 < X \leq 3,40$ yaitu Layak. Kesimpulannya, media Aplikasi Akuntansi Excel mendapat nilai **“B”** dengan kategori **“Layak”**.

Dari penilaian siswa, peneliti tidak melakukan revisi apapun karena tidak ada komentar mengenai aplikasi tersebut.

e. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala *Likert* empat alternatif pilihan jawaban.

Angket berisi 20 butir dan seluruhnya dinyatakan valid. Dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,975

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Diterapkan Media Aplikasi *Accounting App*

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi *Accounting App*. Oleh karena itu, untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan skala *Likert* yang memiliki empat alternatif jawaban. Angket motivasi tersebut kemudian diberikan kepada siswa kelas XI Ak 2 pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran.

Data mengenai perbedaan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas XI Ak 2 dapat diketahui hasil peningkatan motivasi belajar pada masing – masing indikator setelah menggunakan media *Accounting App* yang ditunjukkan pada tabel 4.10 sebagai berikut.

Tabel: 4.10. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Siswa

No	Indikator Motivasi	Skor Motivasi belajar				Peningkatan %
		Sebelum		Sesudah		
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	Tekun mengerjakan tugas	221	73,67%	268	89,33%	16%
2	Ulet menghadapi kesulitan	142	71%	174	87%	16%
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	292	73%	359	89,75%	17%
4	Lebih senang bekerja mandiri	145	72,50%	172	86%	14%
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	298	74,50%	358	89,50%	15%
6	Dapat mempertahankan pendapat	146	73%	175	87,50%	15%
7	Senang mencari dan memecahkan soal	228	76%	269	89,67%	14%
	Jumlah	1472	73%	1775	88%	15%

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui bahwa motivasi belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 15% dari persentase motivasi sebelum pembelajaran menggunakan media yaitu 73% dan meningkat menjadi 88% sesudah pembelajaran menggunakan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Accounting App* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok Jurnal Umum metode periodik.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji t dua sampel ganda berpasangan (*paired sample t test*). Berikut ini adalah total skor motivasi setiap siswa sebelum dan sesudah penggunaan media aplikasi *Accounting App*.

Tabel 4.12. Total skor motivasi

no	sebelum	sesudah
1	70	71
2	60	71
3	57	70
4	58	73
5	60	69
6	60	72
7	62	72
8	59	70
9	60	72
10	40	71
11	60	72
12	53	71
13	60	70
14	56	72
15	74	72
16	57	72
17	60	71
18	76	72
19	53	72
20	55	72

no	sebelum	sesudah
21	65	71
22	52	71
23	62	71
24	60	64
25	43	71

Sumber : data penelitian pengembangan yang diolah

Tabel 4.13. *paired sample statistic*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum - sesudah	-12,12000	7,93893	1,58779	-15,39703	-8,84297	-7,633	24	,000

sumber: data penelitian dan pengembangan yang diolah

Berdasarkan hasil uji *paired sample statistic* diatas diketahui bahwa nilai $p < 0,05$ sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan pengembangan media aplikasi *Accounting App* akuntansi excel dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMK YPK Medan.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media *accounting App* mengikuti model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) bahwa ada lima tahapan dalam model ADDIE yaitu tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah produk aplikasi akuntansi excel yang layak

digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media yang memperoleh rata-rata skor keseluruhan yaitu 3,16 yang terletak pada rentang $2,80 < X \leq 3,40$ yaitu Layak. Kesimpulannya, aplikasi *Accounting App* mendapat nilai **“B”** dengan kategori **“Layak”**.

Motivasi menurut W.S. Winkel (Hamzah B. Uno, 2016: 3) dia menyebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Dalam motivasi tercakup konsep-konsep, seperti kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan dan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu.

Dalam hal ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik di kelas XI Ak 2 SMK YPK Medan perlu dilakukan suatu terobosan baru yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi *Accountng App* Akuntansi Excel.

Dari penelitian yang peneliti lakukan di sekolah SMK YPK Medan sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi *Accounting App* Akuntansi Excel motivasi belajar siswa di kelas XI Ak 2 sebesar 73% hanya 18 orang siswa dari 25 orang siswa yang termotivasi.

Maka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut diterapkanlah media pembelajaran *Accounting App* Akuntansi Excel. Dari penerapan media pembelajaran tersebut terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 15%

yang awalnya hanya 73% meningkat menjadi 88% atau sekitar 21 orang. Sehingga aplikasi ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan aplikasi *Accounting App* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan masih sangat sederhana sehingga bagi sebagian siswa, media dipandang kurang menarik dan belum bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada keseluruhan aspek motivasi.
2. Penentuan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek materi dan media.
3. Pernyataan kelayakan media baru sebatas dilakukan oleh 1 Ahli Materi dan 1 Ahli Media.
4. Uji coba implementasi media hanya dilakukan di 1 sekolah yaitu SMK YPK kelas XI Bisnis Manajemen.
5. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. pengembangan media aplikasi *Accounting App* “Aplikais Akuntansi Excel” nmelalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Tingkat kelayakan media aplikasi *Accounting App* “Aplikasi Akuntansi Excel” diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,50 dengan kategori **Sangat Layak**; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 2,95 dengan kategori **Layak**; serta penilaian oleh siswa mendapat perolehan rerata skor 3,34 dengan kategori **Layak**.
3. Media pembelajaran *Accounting App* “Akuntansi Excel” efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 15%. Motivasi belajar awal diperoleh skor 73% sedangkan motivasi belajar sesudah penggunaan media yaitu 88%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, *Accounting App* “Akuntansi Excel” sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- b. Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.

2. Guru

Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran Akuntansi.

3. Siswa

- a. Siswa sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk menjawab soal-soal Akuntansi.
- b. Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas-tugas rutin, menyikapi tugas rutin sebagai tanggung jawab yang harus diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arini, Trianina. 2017. Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android Dan Dekstop “Edcounting-APP” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi di publikasikan*. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta.
- Elvianti, Dedek. 2016. Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Khusus Di Smk Brigjend Katamso. *Skripsi tidak di publikasikan*. Medan: UMSU
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Peneltian Terapan Bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mudlofir, Ali. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Punaji, Setyosari. 2013. *Metode peneltia pendidikan dan pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sundaya, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman. Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, B Hamzah. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliyanto, Nanang. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi di publikasikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

<http://dosenakuntansi.com> (diakses pada 12 desember 2017)

(<https://pengertianandefinisi.com>(diakses pada 12 Desember 2017)