

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* PADA MATERI  
PENCATATAN DANA KAS KECIL SISWA KELAS XI  
AKUNTANSI SMK PGRI PEKANBARU  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



DISUSUN OLEH :

**INDAH APRIANA**  
NPM. 156811197

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU**

**2019**

## KATA PENGATAR

Bismillahirrohmanirrohim, segala Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat terlaksananya penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Pencatatan Dana Kas Kecil Kelas XI SMK Pekanbaru”**.

Tak lupa penulis menyampaikan rasa terimakasih dan hormat kepada semua pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk serta motivasi dalam proses penyusunan penelitian ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syahrnaldi SH, MCL., Rektor Universitas Islam Riau
2. Bapak Drs. Alzaber, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, Ibu Dr. Hj. Sri Amnah, M.Si, Wakil Dekan I Bidang Akademik, Bapak Dr. Sudirman Somary, M.A, Wakil Dekan II Administrasi dan keunagan serta Bapak H. Muslim S.Kar., M.Sn Wakil Dekan III Kemahasiswaan dan Alumni pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Ibu Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd Ketua Program Studi pendidikan Akuntansi dan Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd, Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi.
4. Bapak H. Sukarni, M.Si, Ph.D. Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu selama proses bimbingan serta saran dan dukungan juga kepada penulis selama menyusun Proposal ini selesai.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan ilmu selama penulis menjelaskan perkuliahan , serta seluruh staf dan tata uasaha yang telah memberikan pelayanan selama kuliah di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Riau.
6. Kedua orang tua peneliti Bapak Adamri dan Ibu Ernawati yang telah memberikan doa, nasehat, semangat, dukungan dan kasih sayang dan seluruh keluarga besar peneliti yang tidak hentinya memberi semangat dan doa selama ini sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu.

7. Kakak Adriana Fitri.SH serta sahabat-sahabat saya, dan teman seluruh angkatan tahun 2015 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi di Universitas Islam Riau yang selama ini memberikan semangat dan motivasi.
8. Sahabat saya Selvi Elvindra Putri.SE yang sudah mendukung saya dalam pembuatan skripsi ini.

Bila Bapak Ibu dan teman-teman membaca penelitian ini, mungkin menemukan kesilapan dan kekurangan penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna bagi perbaikan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun bagi setiap pembaca.

Pekanbaru, 15 Maret 2019

INDAH APRIANA



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Spesifikasi Produk .....	8
1.8 Definisi operasional .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Pengembangan.....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media <i>Power Point</i> .....	11
2.4 Metode Pencatatan Dana Kas Kecil.....	15
2.5 Penelitian Relevan .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Bentuk Penelitian .....	23
3.2 Model Pengembangan dan Prosedur Penelitian.....	23
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	30
3.4 Teknik Pengambilan Sampel .....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6 Tehnik Analisis Data.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b>	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
4.2 Hasil Penelitian .....	45
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	54

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....65  
5.2 Saran .....65

DAFTAR PUSTAKA .....66



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## Daftar Tabel

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1.	Kisi-kisi lembar validasi pengembangan media Pembelajaran <i>power point</i> ahli media	29
Tabel 2.	Kisi-kisi lembar validasi pengembangan media Pembelajaran <i>power point</i> ahli materi	29
Tabel 3.	Kisi-kisi lembar validasi pengembangan media Pembelajaran <i>power point</i> ahli oleh guru	29
Tabel 5.	Kisi-kisi angket respon peserta didik	30
Tabel 6.	Kriteria kelayakan menurut penilaian validator	33
Tabel 7.	Kriteria hasil persentase angket respon siswa	34
Tabel 8.	Kompetensi inti dan kompetensi dasar materi Pencatatan dana kas kecil	39
Tabel 9.	Daftar Saran/ Komentar dan Revisi Media Pembelajaran <i>Power point</i> ahli materi	47
Tabel 10.	Hasil Validasi media pembelajaran power point oleh ahli materi	47
Tabel 11.	Daftar Saran/ Komentar dan Revisi Media Pembelajaran <i>Power point</i> ahli media	49
Tabel 12.	Hasil Validasi media pembelajaran power point oleh ahli media	50
Tabel 13.	Daftar Saran/ Komentar dan Revisi Media Pembelajaran <i>Power point</i> oleh guru	51
Tabel 14.	Hasil Validasi media pembelajaran power point oleh guru	52
Tabel 15.	Komentar/ Saran Siswa terhadap media pembelajaran oleh SMK PGRI Pekanbaru	54

### Daftar Lampiran

1. Kisi-kisi lembar validasi Media pembelajaran
2. Lembar validasi ahli media
3. Lembar validasi ahli materi
4. Lembar validasi ahli guru
5. Lembar angket respon siswa
6. Lembar hasil validasi uji kelayakan
7. Lembar hasil validasi uji kelayakan *Reviewer* ahli media
8. Lembar hasil validasi uji kelayakan Oleh guru akuntansi
9. Data hasil uji pengembangan untuk Siswa SMK PGRI Pekanbaru
10. Dokumentasi hasil validasi uji kelayakan *Reviewer* siswa SMK PGRI Pekanbaru.



**Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* pada Materi Pencatata  
Dana Kas Kecil Siswa Kelas XI Akuntansi SMK PGRI Pekanbaru Tahun  
Ajaran 2018/2019**

**Indah apriana, Sukarni,**

**Program Studi Pendidikan Akuntansi, FKIP**

**Universitas Islam Riau**

[indahapriana@student.uir.ac.id](mailto:indahapriana@student.uir.ac.id), [sukarni269@gmail.com](mailto:sukarni269@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Power Point* pada materi pokok pencatatan dana kas kecil untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMA/SMK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Tahap pada penelitian ini yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*) dan Pengembangan (*Development*). Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah subjek 30 orang peserta didik di SMK PGRI Pekanbaru. Data diperoleh dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli materi, ahli media, dan guru serta melihat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dengan melakukan uji coba kelayakan terbatas. Hasil penelitian berupa media pembelajaran *Power Point* dalam bentuk CD. Analisis data secara deskriptif. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan persentase rata-rata 87.50%. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan persentase rata-rata 99.17%. Hasil validasi oleh guru yang mengajar mata pelajaran akuntansi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan persentase rata-rata 98.75%. Media pembelajaran *Power Point* yang dikembangkan ini mendapat tanggapan sangat baik dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata respon peserta didik sebesar 96.60% (sangat baik). Berdasarkan hasil validasi dari para ahli diperoleh produk media pembelajaran *Power Point* dengan katagori sangat layak.

**Kata Kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran, Power Point.***

## ***ABSTRACT***

This study aims to develop Power Point learning media on the subject matter of recording petty cash funds for grade XI Accounting students in SMA / SMK. This research is a research development. The stages in this research are Analysis (Analyze), Design (Design) and Development (Development). Determination of the sample is done by using purposive sampling technique. The number of subjects was 30 students in the Pekanbaru PGRI Vocational School. Data obtained by validating learning media to material experts, media experts, and teachers as well as looking at students' responses to media developed by conducting limited feasibility trials. The results of the study were Power Point learning media on CD. Descriptive data analysis. The results of the validation by the material experts showed that the learning media developed were very feasible with an average percentage of 87.50%. The results of the validation of the media experts showed that the learning media developed were very feasible with an average percentage of 99.17%. The results of validation by teachers who teach accounting subjects show that the learning media developed are very feasible with an average percentage of 98.75%. The Power Point learning media developed received very good responses from students. This can be seen from the average response of students by 96.60% (very good). Based on the validation results from the experts, it is obtained that the Power Point learning media product with the category is very feasible.

**Keywords:** Learning Media Development, Power Point.

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi telah mengakibatkan perubahan keseluruhan kehidupan bermasyarakat. tidak terkecuali sektor pendidikan dan ketenagakerjaan. Pendidikan merupakan unsur yang menentukan dalam pengembangan sumber daya manusia. Sumber daya manusia lebih bernilai jika memiliki sikap, perilaku, wawasan, kemampuan, keahlian, serta keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan berbagai bidang dan sektor dalam (Murniati, E. 2010). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat umat manusia untuk terus mengembangkan wawasan dan kemampuan diberbagai bidang yang ditandai dengan adanya perkembangan dan penemuan – penemuan, terutama dibidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Oleh karena itu manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Menurut Sudirman, dkk dalam Hasbullah (2011:1), “Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental”. Ringkasannya menurut Hasbullah (2011:2). “pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai – nilai didalam masyarakat dan kebudayaan”.

Sedangkan menurut permendikbud No. 22 (2016: 1) ”Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan

bahwa pendidikan adalah unsur sadar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Dengan demikian, usaha manusia untuk membina kepribadiannya dilakukan dengan cara belajar untuk mencapai tingkat hidup atau penghidupannya. Suherman, dkk (2001: 199) menyatakan bahwa, “Belajar merupakan pengembangan pengetahuan baru, keterampilan dan sikap ketika seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan”. Maka dari itu belajar merupakan faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu, sehingga belajar itu salah satu kebutuhan manusia. Konsep belajar sejak era reformasi pendidikan ini lebih didominasi oleh siswa. Mereka lebih banyak melakukan proses interaksi didalam kelas, baik dengan bahan ajar maupun dengan sejawat mereka. Seperti melakukan pencarian informasi keilmuan dari berbagai sumber, membahas temuan-temuannya, melatih kemahirannya dan lain-lain. Disini guru berperan untuk mendampingi serta membimbing para siswa melakukan latihan mengoprasikan teori-teorinya di kelas, melakukan *peer review* sesama sejawat, bahkan membimbing mereka melakukan uji coba di laboratorium. Kelas benar-benar milik siswa untuk mereka mengembangkan keaktivitas belajar melalui interaksi dengan sumber-sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran serta dengan teman sejawat mereka.

Slameto menjelaskan (2010:97) dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Salah satu fasilitas yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah membrikan media yang tepat sasaran dalam penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran yang dapat menampilkan berbagai objek dan proses-proses yang terjadi tanpa harus melihat langsung, dan ini merupakan salah satu sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Agar siswa mampu menguasai dan lebih baik dalam pembelajaran hitungan, guru sebagai pendidik perlu melakukan persiapan dengan baik sebelum melaksanakan proses pembelajaran seperti mempelajari kembali materi, mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran serta perangkat pembelajaran lainnya tak lupa juga menyiapkan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Belajar akuntansi juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar akuntansi, hal ini dikarenakan menurut Sudjana (2011:2) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.

- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dan
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Salah satu media yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran berbasis *Microsoft Office Powerpoint* karena dapat membantu peserta didik dalam proses belajar di dalam kelas dengan efektif dan efisien. Selain bisa membuat peserta didik belajar dengan cara yang berbeda dan terkesan ada warna baru di dalam kelas mereka, peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan dari buku pedoman dengan disertai tayangan melalui media pembelajaran berbasis *Microsoft Office Powerpoint*. Selanjutnya, jika media yang digunakan bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang membentuk generasi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (TYE).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah seorang guru, Disini guru merasa kesulitan dalam penyampaian materi akuntansi. Dimana materi akuntansi sebahagian besar materinya menghitung. Agar penyampaiannya bermakna dan berguna bagi siswa dalam mengerjakan akuntansi itu masih rendah. Sejauh ini siswa masih mendapatkan kesulitan dalam menerapkan materi akuntansi. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki waktu untuk membuat media yang lebih menarik dan belum dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pelajaran akuntansi. Guru juga membutuhkan waktu yang lebih dari alokasi yang telah ditentukan untuk membuat siswa lebih paham, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Agar tercapainya tujuan pembelajaran

tercapai salah satu usaha yang bisa dilakukan oleh guru yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran.

Perlu adanya usaha dalam pengembangan kreativitas pembelajaran. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran *Powerpoint*. Media tersebut dapat diharapkan meningkatkan minat belajar siswa dan menambah inovasi dan variasi media disekolah. Melalui media *Powerpoint*, pembelajaran akuntansi menjadi semakin menarik sehingga peserta didik diharapkan lebih aktif dalam belajar dan termotivasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Powerpoint* Pada Materi Sistem Pencatatan Dana Kas Kecil Kelas XI SMK Pekanbaru”. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan dapat digunakan sebagai salah satu referensi media pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Guru masih kesulitan dalam penyampaian materi pada saat proses belajar mengajar di kelas.
- b) Banyak guru yang belum memanfaatkan fasilitas sekolah untuk membuat media pembelajaran.

- c) Belum dikembangkannya media pembelajaran untuk mendukung pelajaran Akuntansi pada materi sistem pencatatan kas kecil.

### 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji adalah :

- a) Peneliti menfokuskan pada pengkajian produk media pembelajaran bagi siswa SMK pada materi sistem pencatatan kas kecil.
- b) Media yang dikembangkan berupa *Media Power Point*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah uji Kelayakan dari Media pembelajaran *Power Point* pada materi pencatatan dana kas kecil kelas XI SMK PGRI Tahun Akademik 2018/2019”?

### 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini adalah :

- a. Menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Power Point* pada materi pencatatan dana kas kecil kelas XI SMK PGRI.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan *Power Point* tersebut pada pembelajaran akuntansi.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

- a) Bagi Peneliti, Suatu pengalaman yang berharga sebagai calon guru yang profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran.
- b) Bagi Guru, dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Akuntansi. Serta sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat membuat pelajaran akuntansi menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
- c) Bagi Sekolah, Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran akuntansi serta masukan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah sehingga tercipta suasana edukatif, kreatif dan imajinatif serta untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.
- d) Bagi Siswa, Sebagai alat bantu belajar, sehingga dapat menumbuhkan semangat serta motivasi belajar siswa, selain itu juga dapat memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang membantu mereka untuk belajar aktif.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Produk yang dihasilkan berbentuk CD pembelajaran khususnya yang mampu menampilkan teks yang menggunakan tipe huruf *Cambria* dengan ukuran huruf dari 10 ptsampai dengan 36 pt, gambar yang dihasilkn menggunakan Format*Jpeg*, audio, dan animasi secara langsung dan sebagai alat belajar mandiri pada materi pencatatan dana kas kecil siswa kelas XI SMK.
- 2) Media yang dihasilkan dilengkapi dengan pertunjuk penggunaan media, *home* yang berisi tiap pertemuan yang akan dipelajari, menu didalamnya mencakup peta konsep, tujuan pembelajaran, materi, info biologi yang berisi pengetahuan lain seperti info Akuntansi yang terkait dengan materi, dan kesimpulan.
- 3) Materi dalam media ini mengacu pada Standar Isi Kurikulum 2013.

## 1.8 Defenisi Oprasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, penelitian ini menggunakan beberapa istilah spesifik antara lain :

- a) Penelitian Pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau model dan menilai produk atau model yang dikembangkan (Sugiyono,2010:407).

- b) Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2010:163).
- c) *Power Point* merupakan program untuk memuat dan mengolah presentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini. Ketika menggunakan *power point* ,anda dapat membuat lembar kerja persentasi mulai dari mmebuat slide, menformat teks, mengatur desain presentasi, menambah objek-video, mengelolah transaksi slide hingga menggunakan animasi (Anggraini,2012).

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah adayang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, dan alat bantu pembelajaran dikelas atau di laboratorium. Akan tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain (Sukmadinata, 2008: 164-165).

Menurut Seel dan Richey dalam Setyosari(2013:222-223), penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Dalam bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan ini dapat berupa:

- a) Kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus.

- b) Suatu situasi dimana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran atau kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama.
- c) Kajian tentang rancangan, pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

## 2.2 Media Pembelajaran

Arsyad (2016:3) mengatakan bahwa. “Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti “tengah” ,”prantara” , atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut AECT dalam Sanjaya (2016:57), “Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi”.

Sagala (2011:62) menyatakan bahwa, “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Arsyad (2016:4), bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi, pesan atau pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Apabila media itu membawa pesan – pesan atau informasi yang bertujuan

intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah suatu sarana untuk menyalurkan pengetahuan dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru dan akan diterima oleh siswa dan dapat merangsang fikiran, perasaan serta kemauan peserta didik untuk belajar sehingga lebih efektif menyampaikan bahwa dan informasi pengetahuan, serta memiliki daya tarik bagi para siswa untuk memperhatikannya dan terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

### 2.3 Media *Power Point*

*Power Point* merupakan program untuk membuat dan mengelolah persentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini. Dengan power point anda dapat membuat lembar kerja persentasi mulai dari membuat slide, format teks, mengatur desain persentasi, menambah objek, audio, video, mengolah transisi slide sehingga menggunakan animasi (Anggraini,2012)

Menurut suharno (2007) dalam Setyawan (2014), mengemukakan ada beberapa kelebihan bila kita menggunakan media *power point*. Adapun kelebihanannya adalah sebagai berikut :

- a. Dapat menggabungkan teks dan gambar.
- b. Dapat memasukkan hitungan dan tabel sebagai pendukung dari materi kita.
- c. Dapat disisipkan gambar atau foto bahkan video dan animasi dari berbagai program ataupun karya sendiri.

- d. Mudah disunting ataupun diedit antara lain menghapus, memindahkan dan menyalin *slide*, bahkan menyisipkan *slide* baru.
- e. Tampilan *slide* dapat disesuaikan dengan keinginan kita baik tulisan ataupun muncul *slide* untuk menjelaskan struktur organisasi.
- f. Untuk memperkenalkan suatu produk.
- g. Untuk menjelaskan materi atau program versi.
- h. Tidak ada batasan lembar *slide* pada materi yang akan kita tampilkan.
- i. Kita dapat memberikan penekanan pada materi yang dianggap lebih penting dengan memberikan warna atau ukuran huruf yang berbeda pada bagian yang kita inginkan.

Media pembelajaran *power point* ini dapat menambah daya Tarik audiensnya jika mampu memberikan kesan yang berbeda. Ketika menambah daya Tarik audiens ini pengguna bisa menggunakan beberapa tips dalam membuat media agar media *power point* ini memiliki kriteria yang sesuai dengan minat audiens, beberapa kriteria yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Gunakan jenis dan ukuran font yang benar.

Pertimbangkan untuk teks yang menggunakan ukuran font antara 10 pt sampai 24 pt. Sedangkan untuk judul, gunakan ukuran font antara 24 pt sampai 36 pt. namun banyak persentasi yang menggunakan ukuran yang lebih besar (36 pt – 48 pt). selanjutnya jaga konsistensi dan font disuruh persentasi. Jangan gunakan lebih dari dua jenis font untuk saling melengkapi (Lee,2013:30).

Spasi baris juga memiliki pengaruh besar pada mudah tidaknya membaca teks persentasi. Spasi yang lebih longgar (1,2 pt sampai 1,5 pt) akan memudahkan audiens untuk memisahkan kata-kata individual, sehingga persentasi anda akan lebih menarik secara visual (Lee,2013:32). Selanjutnya menurut Lee (2013:32) dalam persentasi soroti teks, dan warna berbeda, sehingga audiens dapat melihat point dengan cepat.

b. Tips pemilihan warna yang tepat

Warna dapat menciptakan minat dan memusatkan perhatian audiens ke dalam persentasi. Seorang presenter perlu memilih skema warna yang cocok untuk mempengaruhi audients. Menurut Lee (2013:68-69) terdapat beberapa tips pemilihan warna yang tepat dalam *slide* persentasi yaitu :

- 1) Pilih wara teks yang kontras dengan latar belakang sehingga audiens dapat membaca point utama dengan mudah.
- 2) Hindari menggunakan warna teks dan warna belakang yang sama atau warna teks gelap pada latar belakang gelap.
- 3) Bila menggunakan warna cerah, kombinasikan dengan warna latar belakang yang netral.
- 4) Hindari dengan menggunakan warna dengan kontraks yang lebih rendah karena tidak akan terlihat jelas.
- 5) Hindari latar belakang yang tidak konsisten.

- 6) Jangan menggunakan warna gradien dalam teks kecuali ukuran kata-kata tersebut besar dan dimaksudkan untuk tampil dekoratif.

c. Tips saat menggunakan transisi dan animasi

Selain warna yang digunakan, untuk kebanyakan presenter, sebuah presentasi dianggap belum lengkap jika tidak menambahkan gerakan berupa efek transisi dan animasi. Menambah gerakan pada *slide* adalah cara yang bagus untuk menarik perhatian audiens dan menambah daya Tarik visual untuk persentasi. Tips berikut akan menjelaskan cara yang tepat untuk menggunakan efek gerakan pada persentasi (Lee,2013:98-100).

- 1) Jangan memaksakan efek transisi.
- 2) Batasi efek gerakan yang digunakan.
- 3) Gunakan gerakan bijaksana.
- 4) Efek animasi yang direkomendasi.

Menurut Munir (2013:319-320) menyatakan fungsi animasi dalam persentasi diantaranya :

- 1) Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
- 2) Memperindah tampilan persentasi.
- 3) Memudahkan susunan presentasi.
- 4) Mempermudah penggambaran dari suatu materi.
- 5) Media ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hayan dengan gambar atau kata-kata saja.

- 6) Media bantu, animasi digunakan sebagai perangkat penentu atau petunjuk dalam menggunakan sesuatu.

## 2.4 Metode Pencatatan Dana Kas Kecil

Soemarso ( 2004 ) mendefenisikan dana kas kecil sebagai berikut :  
 “sejumlah uang tunai tertentu yang disisihkan dalam perusahaan dan di gunakan untuk melayani pengeluaran-pengeluaran tertentu. Biasanya pengeluaran-pengeluaran melalui dana kas kecil adalah pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya tidak besar,pengeluaran-pengeluaran lain dilakukan dengan bank (dengan cek)”.metode pencatatan dana kas kecil akan dijabarkan yaitu

### 2.4.1 Pokok Bahasan Pencatatan Dana Kas Kecil

Metode pencatatan dana kas kecil berkaitan dengan pembentukan awal serta proses menjurnal mutasi kas kecil yang digunakan. Metode pencatatan dana kas kecil tergantung dari kebijakan perusahaan (bagian keuangan perusahaan) yang telah disepakati, dengan menggunakan metode dana tetap (*imprest fund method*) atau metode dana tidak tetap (*fluctuation fund method*).

#### 1) Metode Dana Tetap (Imprest Fund Method)

Dalam metode dana tetap, dana kas kecil ditentukan dalam jumlah yang relative tetap. Jika jumlah dana yang ditetapkan dianggap cukup untuk pengeluaran kas kecil dalam suatu periode tertentu. Jumlah dana kas kecil tidak dinaikkan atau diturunkan. Dalam metode ini pun dana kas kecil dijadikan sebagai catatan intern pemegang kas kecil dan tidak dapat dijadikan sebagai dasar dalam pencatatan di buku besar.

2) Metode Dana Tidak Tetap (*fluctuation fund Method*)

Dalam metode dana tidak tetap, pemakaian kas kecil oleh pemegang kas kecil dicatat dalam bentuk jurnal formal sehingga buku kas kecil dapat digunakan sebagai dasar pencatatan dalam buku besar. dana kas kecil tidak ditentukan dalam jumlah yang tetap, sehingga pengganti dana kas kecil (pengisian kembali) tidak harus sama dengan yang telah dikeluarkan.

Contoh jurnal kas kecil dengan menggunakan metode imprest adalah sebagai berikut :

No	Jurnal	Debit	Kredit
1	Kas Kecil  Kas  (Jurnal Untuk Mencatat Pembentukan Kas Kecil)	Rp xxx,-	Rp xxx,-
2	Pada saat terjadi pengeluaran pada kas kecil perusahaan tidak mencatat dalam jumlah laporan keuangan. Perusahaan hanya menyimpan pembelian faktur atas sejumlah kas yang dikeluarkan, pembelian dan pembiayaan dicatat ketika perusahaan mengisi kas kecil kembali		
3	Beban Perlengkapan Kantor  Beban Perangko	Rp xxx,-  Rp xxx,-	

	Beban Representasi  Kas  (jurnal mencatat beban perusahaan apabila perusahaan mengisi kas kecil kembali)	Rp xxx,-	Rp xxx,-
4	Kas  Kas Kecil  (Jurnal Untuk Penutup Kas Kecil Perusahaan pada akhir periode)	Rp. xxx,-	Rp. xxx,-

#### Bukti Pemakaian Dana Kas Kecil

- Bukti Kas Keluar

Dokumen ini berfungsi sebagai perintah pengeluaran kas dari fungsi akuntansi kepada fungsi kas sebesar yang tercantum tersebut. Dalam sistem dana kas kecil, dokumen ini diperlukan pada saat pembentukan dana kas kecil dan pada saat pengisian kembali dana kas kecil.

- Cek

Merupakan dokumen yang digunakan untuk memrintahkan bank melakukan pembayaran sejumlah uang kepada orang/badan yang namanya tercantum pada cek atau pembawa cek.

- Permintaan Pengeluaran Kas Kecil

Dokumen ini digunakan oleh pemakai kas untuk meminta uang kepada pemegang dana kas kecil. Bagi pemegang dana kas kecil dokumen ini berfungsi sebagai bukti pengeluaran. Dokumen ini diarsipkan oleh pemegang kas kecil menurut nama pengeluaran dana kas kecil.

- Bukti Pengeluaran Kas Kecil

Dokumen ini dibuat oleh dana kas kecil untuk mempertanggung jawabkan dana kas kecil. Dokumen ini dilampiri dengan bukti-bukti pengeluaran kas kecil dan diserahkan oleh pemakai dana kas kecil kepada pemegang dana kas kecil.

- Permintaan Kembali Dana Kas Kecil

Dokumen ini dibuat oleh dan akas kecil untuk meminta kepada bagian utang agar dibuatkan bukti kas keluar guna pengisian kembali dana kas kecil.

## 2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Maelfi (2012) telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan prolehan nilai posttes 83,44 lebih tinggi dari nilai pretest hanya 52,33. Perangkat pembelajaran fisika berbasis imtaq ini telah valid dan 85 % dari komponen perangkat pembelajaran fisika berbasis ini sangat praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2013) “Hasil penelitian Pengembangan Media *Power Point* Pada Pokok Bahasan Aritmatika Social Kelas VII” berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kualitas media yang dikembangkan memiliki kualitas (B) dengan persentasi keidealan 83,93%. Selain itu respon siswa uji coba media pembelajaran mendapatkan respon yang sangat baik (SB) dengan peresentasi keidealan 87%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Kusprimanto (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Pencernaan Pada Manusia untuk Siswa Kelas V di SDN Pundung, Grirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta” dengan kesimpulan Hasil uji layak diujicobakan dengan rata-rata skor 4,0 dan 4,1. Berdasarkan hasil validasi tersebut menunjukkan media yang dikembangkan memiliki kelayakan dari segi tampilan dan content, pada uji coba subjek responden memberikan penilaian dengan rata-rata skor 4,25.

### BAB 3

## METODE PENELITIAN

### 3.1. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan disebut “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian penerapan (*applied research*). *Borg and Gall* (1989) menyatakan: *One way to bridge the gap between and practice in education is to Research & Development*. Salah satu jembatan antara penelitian dasar dan penelitian terapan adalah R&D (Sugiyono, 2015: 30). Menurut Sanjaya (2014:129), “Penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan”. Penelitian kali ini Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point*.

### 3.2. Model Pengembangan dan Prosedur Penelitian

#### 3.2.1 Model Pengembangan

Model pengembangan media pembelajaran *power point* ini dikembangkan menurut Molenda dalam Pradiwilaga (2012: 21) yaitu model ADDIE. Model ini terdiri atas 5 tahap pengembangan yaitu tahap *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan) and *Evaluation* (pengujian). Tahap *Implementation* (pelaksanaan) dan *Evaluation* (pengujian) tidak dilakukan karena keterbatasan Peneliti dalam hal waktu dan biaya.

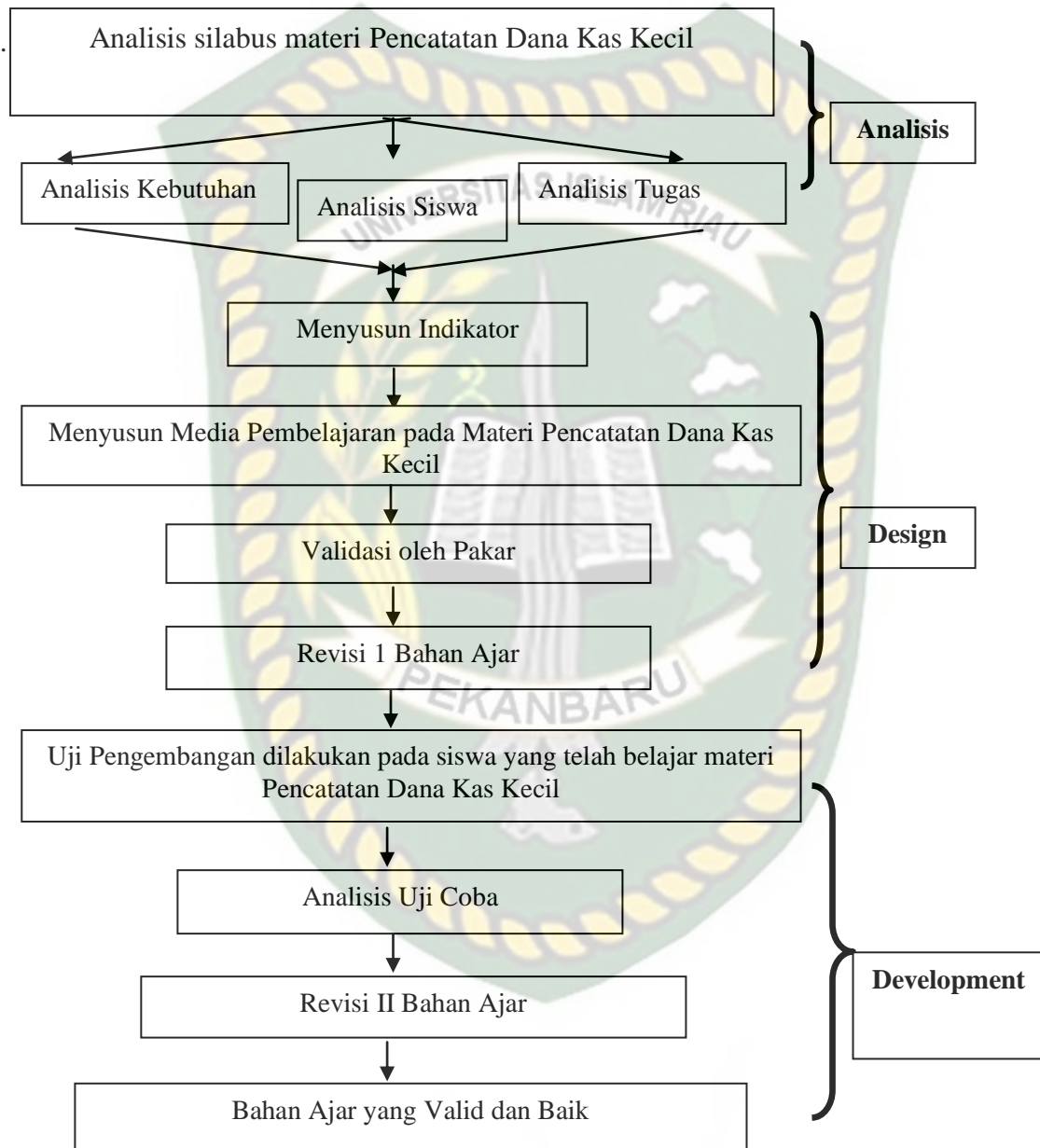
Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini. Dengan adanya analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis tugas, dan melihat karakteristik peserta didik dan dengan kondisi yang ada maka diharapkan dengan model ini dapat dikembangkan media pembelajaran *power point* dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran disekolah. Selain itu model ADDIE dipilih oleh Peneliti dikarenakan model ADDIE merupakan desain yang runut,serta adanya tahap validasi dan uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih sempurna. Media pembelajaran berbasis *power point* ini dikembangkan untuk materi pencatatan dana kas kecil yang layak untuk peserta didik kelas XI SMK PGRI.

### 3.2.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *power point* pada materi pencatatan dana kas kecil pada mata pelajaran Akuntansi di kelas XI. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai sebuah desain yang dipandang sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran Akuntansi di kelas XI tersebut. Namun pada penelitian pengembangan *power point* ini hanya terbatas pada tiga langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan ADDIE karena keterbatasan Peneliti dalam hal biaya dan waktu.

Langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE (analisis, desain, dan pengembangan) yang Penulis gunakan dapat dijelaskan pada Gambar 1;

**Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE**



Sumber: Suwastono *dalam* Tri Nova Anggraini (2013).

Untuk menjelaskan diagram alir rancangan pengembangan tersebut, masing masing tahap secara singkat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis Silabus, Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti, analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis tugas untuk melakukan pengembangan media.

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini berdasarkan kurikulum yang terdapat di SMK. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti. Pada Kompetensi Inti mengutamakan menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, siswa juga dituntut mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

Analisis kebutuhan merupakan kondisi yang harus dipenuhi dalam suatu produk baru atau perubahan produk, yang mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang bersinggungan antara berbagai pemangku kepentingan. Kebutuhan dari hasil analisis ini harus dapat dilaksanakan, diukur, dan diuji. Pada tahap ini mempelajari apa yang dimaksud dengan analisis kebutuhan kemudian kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat (kesenjangan) proses pembelajaran yang seharusnya dimiliki setiap siswa yang menjadi masalah pada peserta didik untuk

mencapai tujuan pengembangan pembelajaran yang mengarah pada peningkatan mutu pendidikan.

#### b. Analisis Siswa

Pada tahap ini analisis siswa disekolah tentunya dihadapkan dengan sejumlah karakteristik siswa yang beraneka ragam. Ada siswa yang dapat menempuh kegiatan belajarnya secara lancar dan berhasil tanpa mengalami kesulitan, namun di sisi lain tidak sedikit pula siswa yang justru dalam belajarnya mengalami berbagai kesulitan.

kurangnya antusias terhadap pembelajaran Akuntansi karena membosankan, peserta sering kesulitan memahami materi. Khususnya pelajaran Akuntansi yang dominan pelajarannya menghitung-hitung. Sebagian peserta didik yang kurang tertarik terhadap pelajaran Akuntansi, perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kelas kurang bervariasi dan inovatif.

Berdasarkan beberapa karakteristik siswa tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada dan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Akuntansi di kelas. Oleh karena itu, Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Power Point*. Selain untuk memberikan motivasi dan keaktifan, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dan membantu siswa untuk belajar lebih mandiri. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam pelajaran ini media adalah materi pencatatan dana kas kecil.

### c. Analisis Tugas

Pada tahap ini proses menganalisa bagaimana kita melaksanakan tugas, apa saja yang dilakukan, peralatan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, dan hal-hal apa saja yang perlu diketahui. Sebagai seorang pendidik harus kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pendidikan tercapai. Pendidikan di SMK hanya mencapai pada aspek tingkat kognitif yaitu penerapan. Pada tingkat SMK aspek kognitif yang harus dicapai siswa XI SMK yaitu penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam hal ini tugas guru bertugas untuk melakukan suatu tindakan dengan melakukan pengembangan media.

Analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Pekanbaru yaitu dengan cara pemberian tugas berupa pemberian tugas rumah (PR), membuat makalah, membuat jurnal, dan membuat *power point* untuk presentasi.

### 2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana media akan dirancang secara utuh sesuai dengan materi pokok kemudian menyusun indikator dari materi pokok diturunkan menjadi tujuan pembelajaran yang akan dirancang menjadi media. Media yang akan dibuat memiliki kriteria yaitu *full color* yang terdiri dari tujuan pembelajaran, indikator, materi pembelajaran, konsep Akuntansi, *game*, dan daftar pustaka.

Isi media dibuat sesuai dengan Kompetensi dasar dan Kompetensi Inti yang terdapat pada Kurikulum 2013.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Setelah perancangan media, media dibuat dan disusun sesuai dengan langkah-langkah yang dirancang. Tujuan dari tahap pengembangan (*development*) adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak sesuai dengan kurikulum 2013. Media yang telah tersusun divalidasi oleh validator.

#### 1) Validasi media pembelajaran *power point*.

Media pembelajaran dikembangkan terlebih dahulu untuk divalidasi. Tujuan validasi adalah memeriksa konsep-konsep serta tata bahasa dan kebenaran konsep pada media yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Validator pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi di kelas XI SMK PGRI Pekanbaru. Hasil validasi media pembelajaran yang telah divalidasi oleh 4 orang validator akan mendapat saran dan kritik dari validator, selain itu juga untuk mendapatkan pernyataan tentang kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan itu diperoleh dari dosen ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi di kelas XI SMK. Kemudian dilakukan revisi media pembelajaran. Setelah itu dihasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi kemudian dilakukan uji coba terbatas dengan menggunakan angket respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kemudian setelah diuji coba pengembangan media pembelajaran menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validator adalah Pakar ahli materi dan ahli media ditambah dengan guru Akuntansi sekolah yang paham akan konsep Akuntansi.

## 2) Revisi I media pembelajaran *power point*

Data yang diperoleh dari validasi oleh validator kemudian direvisi sesuai dengan saran dari validator. Revisi 1 ini dilakukan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

## 3) Media Pembelajaran *power point* yang telah direvisi

Setelah melakukan revisi ke-1 pada media pembelajaran *power point* dikembangkan oleh Peneliti diperoleh produk akhir yaitu media pembelajaran *power point* yang telah direvisi.

## 4) Uji coba kelayakan terbatas

Revisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar dari validator. Setelah direvisi media pembelajaran dinyatakan sudah layak untuk digunakan dalam proses belajar. Akan tetapi produk pengembangan media ini harus diujicobakan kepada peserta didik pada uji coba kelayakan terbatas. Kegiatan uji coba kelayakan terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan.

### 3.3. Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.3.1 Lembar Validasi

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi pengembangan media. Instrumen pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui validitas media *power point* yang dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan lembar instrumen validasi oleh pengguna

(guru). Aspek penilaian dan butir lembar validasi pengembangan media dilihat pada tabel.

Tabel 1 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran *Power Point* pada Pokok materi system pencatatan dana kas kecil oleh ahli Media.

No	Aspek	Jumlah Butir Lembar Validasi	Nomor item
1.	Tampilan	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2.	Program	3	11,12,13

Sumber: Modifikasi Peneliti *dalam* Sari (2012)

Tabel 2: Kisi-kisi instrumen penilaian materi oleh ahli materi

No.	Aspek	Jumlah Butir Lembar Validasi	Nomor item
1.	Pembelajaran	5	1,2,3,4,5
2.	Materi	2	6,7

Sumber: Modifikasi Peneliti *dalam* Sari (2012)

Tabel3 : Kisi-Kisi Lembar Validasi Pengembangan Media oleh Guru

No.	Aspek	Jumlah Butir Lembar Validasi	Nomor item
1.	Tampilan	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2.	Materi	2	16,17
3.	Pembelajaran	5	11,12,13,14,15

Sumber: Modifikasi Peneliti *dalam* Sari (2012).

### 3.3.2 Angket Respon

Angket respon adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh peserta didik yang akan dievaluasikan (responden) berupa angket respon terbatas peserta didik terhadap media pembelajaran. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *power point* yang dikembangkan. Pengisian angket respon peserta didik dilakukan kepada peserta yang telah mempelajari materi pencatatan dana kas kecil. Pengisian angket respon peserta didik ini juga digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *power point* yang dikembangkan.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Jumlah Butir Lembar Validasi	Nomor item
1	Tampilan	8	1, 2, 3,4,5,6,7,8
2	Pembelajaran	2	9,10
3	Materi	2	11,12

Sumber: Modifikasi Peneliti *dari* Sari (2012)

### 3.4. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili (Sugiyono,2012: 120). Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Pada penentuan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan Peneliti yaitu teknik *Purposive Sampling*. Sugiyono (2015: 124) mengatakan, *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini Peneliti mengambil sampel berdasarkan beberapa kriteria tertentu yaitu Peneliti SMK yang menerapkan Kurikulum 2013 dalam kegiatan belajar mengajarnya.

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dengan mengisi lembar validasi pengembangan *power point*. Data diperoleh dari hasil validasi tiap-tiap validator untuk mengetahui hasil dari pengembangan *power point*. Untuk menilai validitas sebagai narasumber yang dianggap ahli dalam bidang *power point* pembelajaran yaitu terdiri dari beberapa orang validator, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi kelas XI SMK.

Validator memberikan kesan umum, saran perbaikan dan kritik terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu juga validator memberikan pernyataan tentang kelayakan dari *power point* yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji coba

pada siswa kelas XI SMKPGRI dengan cara memberikan angket respon siswa mengenai produk yaitu *power point*.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *power point* yang dikembangkan dengan menggunakan metode skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari 1 = Jika tidak ada deskriptor yang muncul, 2 = Jika yang muncul hanya 1 deskriptor, 3= Jika yang muncul hanya 2 deskriptor, 4= Jika ketiga deskriptor muncul. Skala ini dapat disederhanakan menjadi 4 skala jawaban saja agar tanggapan responden lebih jelas pada posisi mana.

Setelah seluruh jawaban responden dikumpulkan, maka nilai total responden dihitung dengan cara mencari skor yang diharapkan untuk masing-masing aspek penilaian dan secara keseluruhan aspek. Komponen aspek penilaian yang di amati meliputi aspek pembelajaran, materi, program, keterpaduan dan tampilan. Selanjutnya dibuat presentase sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan.

Pada penelitian ini, presentase kelayakan media pembelajaran akan dihitung untuk empat macam evaluator. Pertama, ahli materi. Kedua, ahli media, ketiga guru mata pelajaran Akuntansi dan keempat adalah peserta didik sebagai

responden. Penghitungan persentase tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan metode yang dicontohkan oleh Akbar (2013: 158). Menurut Akbar (2013: 158) rumus untuk analisis tingkat validitas secara deskriptif sebagai berikut:

$$V_{ma} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{me} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_g = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_s = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V_{ma}$  = Validasi kelayakan dari materi

$V_{me}$  = Validasi kelayakan dari media

$V_g$  = Validasi kelayakan guru

$V_s$  = Validasi siswa

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total skor empiris (hasil uji kelayakan dari validator)

Hasil validitas masing-masing (ahli dan guru) dan hasil analisis gabungan setelah diketahui, tingkat presentasinya dapat dicocokkan atau dikonfirmasi dengan kriteria validitas sebagai berikut :

Tabel 5 : Kriteria validitas menurut penilaian validator

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	85,01% - 100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% - 50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

Sumber : Akbar (2013: 158)

Sementara hasil perhitungan respon siswa dimasukkan kedalam kategori berdasarkan aturan Purwanto (2012:103) dan kategori tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6: Kategori hasil persentase angket respon siswa

No	Ketercapaian	Kategori
1.	86% - 100%	Baik Sekali
2.	76% - 85%	Baik
3.	60% - 75%	Cukup
4.	55% - 59%	Kurang
5	≤54%	Sangat Kurang

Sumber : Purwanto (2012: 103)

## BAB 4

### HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya SMK PGRI Pekanbaru

Smk PGRI Pekanbaru berdiri sejak tahun 1961 dibawah naungan YPLP PGRI Riau dan mulai tahun 1986 telah menempati gedung sendiri yang terletak dijalan Brigjend Katamso/Pandan NO.46 Telp 0761-37903 Pekanbaru. Dengan jumlah 41 tenaga edukatif yang 80% telah disertifikasi, dan 5 orang tenaga administrasi serta 2 orang penjaga sekolah. Saat ini SMK PGRI Pekanbaru mempunyai sebanyak 753 orang peserta didik dan 10.172 orang yang tergabung dalam ikatan alumni SMK PGRI Pekanbaru.

##### 2. Keadaan Guru SMK Pekanbaru

Adapun keadaan guru yang mengajar dan staff administrasi di SMK PGRI Pekanbaru sebanyak 29 orang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel IV.1**

**Keadaan Guru SMK PGRI Pekanbaru**

NO	NAMA	Gol		
1	Drs. Shofrudin,AS	-	Kepala Sekolah	
2	Sri Sugiati,SE	-	Waka Ur. Kurikulum	Perpajakan
3	Efrin Fajri,SE	IVa	Waka Ur. Kesiswaan	Manajemen

4	Fahraini, S.Pd	IIIc	Waka Humas & Sarpras	IPS
5	Iswandi, SE	IIIc	Kajur Akuntansi	Akuntansi
6	Dra. Yuliza	IVa	Kajur Adm Perkantoran	Akuntansi
7	Agung Jeri Seto, ST	IIIc	Kajur TKJ	TKJ
8	Dra. HJ. Roza Yeni	IVa	Kajur Pemasaran	PKN/IPS
9	Khairul Amri	IVa	Ka. Bag.Tata Usaha	B.Inggris
10	Masril	-	Sub. Bag.Keuangan	B.inggris
11	Viona Mandanika	-	Staf Bag. Keuangan	PPKN
12	Wirdaniswati	IVa	Sub. Bag. Sarpras	B.Indonesia
13	Dra.Hildayati	IV a	Sub. Bag. Kesiswaan	Agama
14	Bahrul Ulum,S.Pd.I	-	Sub. Bag. Kurikulum	Agama
15	A.Malik Arif, BA	IV a	Guru	PPKN
16	Arsel Sahputra, S.P.d	-	Guru	TKJ
17	Bagus Nurdianto, S.Kom	-	Guru	TKJ
18	Besti Sitorus, S.Pd	-	Guru	B.Inggris
19	Devi Ira Anggraini,S.Pd	-	Guru	Matematika
20	Dra.Hj. Afrida Neli	-	Guru	IPS
21	Dra.Hj.Darma Yulianti	-	Guru	IPS
22	Dra. Nursiti Lily	IV a	Guru	B. indonesia

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

	Mulyasih			
23	Dra. Yunila	-	Guru	Kewirausahaan
24	Dwi NSP,S.ST Par	-	Guru	TIK/
25	Elvi Yenti,S.pd	-	Guru	Adm Perkantoran
26	Ermayanis,SE	-	Guru	Ekonomi
27	Mardalius, S.Pd	-	Guru	BMR
28	Karzalena,S.Pd	-	Guru	B.Indonesia
29	Mardoni Putra,S.Pd	-	Guru	PENJASKES/ TIK

#### 4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian yang dilakukan ialah penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran akuntansi. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *power point* yang telah dilakukan uji coba kelayakan di sekolah untuk mendapatkan data respon siswa dan guru. Sebelum dilakukannya uji coba kelayakan kepada siswa, media pembelajaran *power point* ini di validasi terlebih dahulu oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan satu orang guru mata pelajaran kelas XI serta mendapatkan saran dari masing-masing validator dan guru. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *power point* pada materi pokok pencatatan dana kas kecil kelas XI di SMK. Penelitian ini menggunakan desai model ADDIE yang terdiri

atas 5 tahap yaitu Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (Evaluasi). Namun pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan dari tahap analisis (*analyze*) sampai tahap pengembangan (*development*). Hal ini dilakukan peneliti untuk menghemat waktu dan biaya. Penelitian Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan tiga tahapan yang ada pada model desai ADDIE. Berikut diuraikan tiga tahapan yang peneliti lakukan:

**a. Analisis (*Analyze*)**

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis tugas. Adapun uraian dari tahap analisis sebagai berikut :

1) Analisis kurikulum

Langkah pertama pada pembuatan media pembelajaran *power point* adalah analisis kurikulum 2013. Tahap ini bertujuan untuk menentukan materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013. Pada penelitian ini peneliti memilih materi mengenai pencatatan dana kas kecil. Di mana materi ini membahas mengenai metode pencatatan dana kas kecil, prosedur pembentukannya serta pengisian dana kas kecil.

Tabel 10 Kompetensi Inti dan Kopetensi Dasar Materi Pencatatan Dana Kas Kecil

## Kompetensi Inti

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Akuntansi dan Keuangan Lembaga</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang <i>Akuntansi dan Keuangan Lembaga</i>. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas</p>

	spesifik di bawah pengawasan langsung.
--	--

KI 3 yang mengacu pada aspek kognitif atau pengetahuan peserta didik.

KI4 yang bertujuan untuk menghasilkan keterampilan peserta didik yang diharapkan dapat terwujud setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran disekolah pada materi pencatatan dana kas kecil. Sehingga keterampilan yang diharapkan muncul dapat menghasilkan suatu produk baru atau memahami mengenai pencatatan dana kas kecil di suatu perusahaan.

Kompetensi Dasar

<b>KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KETERAMPILAN)</b>
3.1 Menganalisis pembentukan kas kecil	4.1 Melakukan pencatatan kas kecil

Tahap analisis kurikulum merupakan tahap penentuan KI dan KD yang terdapat pada kurikulum 2013 yang akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan media pembelajaran ini. Analisis kurikulum ini menyimpulkan bahwa KI dan KD pada kelas XI semester 1 pada materi pokok pencatatan dana kas kecil merupakan dasar utama dalam pembuatan media ini. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *power point* yang menyajikan pengertian dan metode pencatatan kas kecil, bentuk-bentuk dokumen serta peralatan-peralatan apa saja

yang dibutuhkan di dalam pencatatan dana kas kecil.

## 2) Analisis kebutuhan

Tujuan dari peneliti melakukan analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Pada saat mengenali kebutuhan ini peneliti mengumpulkan informasi untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran sehingga tujuan dalam pencapaian tujuan pembelajaran kurang maksimal. Sehingga adanya analisis kebutuhan ini berharap permasalahan yang didapat pada saat wawancara dilapangan dapat membantu peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya diharapkan dalam analisis ini permasalahan yang di dapatkan dapat terselesaikan sehingga. Mengarah pada peningkatan mutu pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara agar peserta didik mampu memahami pelajaran dengan cepat. Media pembelajaran *power point* merupakan media pembelajaran yang masih menjadi andalan bagi guru dalam meningkatkan pemahan siswa.

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap peserta didik, dan wawancara kepada guru akuntansi yang mengajar di kelas XI. Berdasarkan hasil wawancara dan meilihat fakta-fakta yang ada maka peneliti ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran *power point*

dalam materi pencatatan dana kas kecil. Berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan peneliti :

a) Hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru Akuntansi

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara terbatas diketahui bahwa di SMK PGRI belum menggunakan media pembelajaran *power point* pada saat pembelajaran akuntansi. Guru hanya menggunakan media papan tulis serta kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

b) Hasil wawancara dengan Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik di SMK PGRI Pekanbaru diketahui bahwa peserta didik masih sulit memahami materi akuntansi. Dikarenakan banyaknya hitung-hitungan. Selain itu menurut peserta didik media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar dan media pembelajaran yang digunakan hanyalah papan tulis.

3) Analisis Peserta Didik

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik peserta didik dalam pembelajaran akuntansi antara lain :

- a) Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran karena membosankan serta perangkat pembelajaran yang kurang inovatif.
- b) Peserta didik sulit memahami pelajaran akuntansi terutama di sistem pencatatan dana kas kecil.

c) Adanya peserta didik yang kurang tertarik terhadap mata pelajaran akuntansi dan sebagian peserta didik yang menyukai mata pelajaran akuntansi.

4) Media pembelajaran yang digunakan dalam kelas belum secara menyeluruh

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi bahwa untuk mengatasi masalah yang ada dan untuk memotivasi serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi di kelas. Oleh karena itu perlunya pengembangan media pembelajaran akuntansi untuk membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dan membantu siswa untuk belajar lebih mandiri.

5) Analisis Tugas

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran dapat diperoleh informasi bahwa dengan cara pemberian tugas berupa tugas rumah (PR), membuat makalah serta membuat contoh laporan keuangan di suatu perusahaan.

**b. Desain (*design*)**

Setelah melakukan tahap awal yaitu analisis, peneliti melanjutkan dengan tahap desain (*design*) yaitu merancang media pembelajaran *power point* dimana media pembelajaran yang dirancang berdasarkan silabus Kurikulum 2013 dan susunan media pembelajaran yang peneliti kembangkan berorientasi pada kurikulum 2013.

Adapun deskripsi pembuatan media pembelajaran *power point* adalah sebagai berikut :

1) Penyusunan materi

Materi media pembelajaran sangat bergantung pada Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai, dari KD diturunkan menjadi Indikator dan Tujuan pembelajaran. Kalimat untuk menjelaskan materi dalam media pembelajaran merupakan kalimat yang singkat dan mudah dipahami siswa serta didukung dengan adanya *sound effect* yang akan menjelaskan materi. kemudian gambar dan video yang disajikan harus dapat mendukung dan memperjelas isi materi dalam media pembelajaran. Karena disamping memperjelas informasi, gambar dan video juga dapat menambah daya tarik dan juga mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Merancang slide media pembelajaran *power point*

Pada tahap ini, akan dilakukan pemilihan konsep *power point*. Perancangan *background*, penyesuaian warna tulisan dan animasi, memasukkan gambar yang sesuai dengan materi untuk setiap *slide* pada media pembelajaran, menyisipkan video pembelajaran, merancang *sound effect* dan menu interaktif serta glosarium.

**c. Pengembangan (*development*)**

Tujuan dari tahap pengembangan (*development*) adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak setelah revisi berdasarkan saran dari para validator, guru, dan data respon terbatas oleh siswa. Konteks pengembangan media *power point* terdiri dari beberapa langkah, yaitu :

1) Validasi media pembelajaran oleh validator. Pada tahap validasi ini tim ahli yang terlibat adalah ahli materi dan ahli media. Selain itu dilakukan validasi oleh guru Akuntansi yang bersangkutan. Adapun nama validator adalah sebagai berikut :

(1) Ahli Materi (Akhmad Suyono, M.P.d)

(2) Ahli Media (Andri Eko Prabowo, M.P.d)

2) Revisi media pembelajaran berdasarkan saran dari validator. Pada tahap ini peneliti tidak melakukan

3) Uji coba kelayakan dengan menyebarkan angket respon siswa. Pada tahap ini uji coba kelayakan ini sampel siswa yang digunakan adalah siswa yang telah mempelajari materi pencatatan dana kas kecil.

## **4.2 Hasil Penelitian**

### **4.2.1 Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Para Ahli**

Tahap ini merupakan tahap validasi media pembelajaran dengan Ahli Materi (Akhmad Suyono, M.Pd) dan Ahli Media (Andri Eko Prabowo, M.Pd). Hasil analisis terhadap validasi yang dilakukan para ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi media pembelajaran *power point* yang sedang dikembangkan. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan (sangat layak), maka media pembelajaran *power point* ini layak diuji cobakan. Validasi dilakukan

Hasil validasi media pembelajaran *power point* adalah sebagai berikut :

a. hasil validasi media pembelajaran *power point* oleh ahli materi

validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Validator materi adalah Bapak Akhmad Suyono, M.P.d merupakan dosen FKIP Akuntansi UIR yang mengajar materi akuntansi. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan *print out* media pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk dilihat dan dinilai serta memberikan lembar validasi materi kepada ahli materi. berdasarkan validasi dari ahli materi, terdapat saran pada media pembelajaran yang harus diperbaiki, yaitu dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Daftar saran/ Komentar dan Revisi Media Pembelajaran *Power Point* Pada Materi Pencatatan Dana Kas kecil oleh Ahli Materi

No	Saran/Komentar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kedalaman materi alangkah baiknya kaitkan dengan kehidupan nyata	Tidak ada	Ada
2	Pada saat umpan balik ajak siswa menjawab pertanyaan yang ia kerjakan	Tidak ada	Ada

Sumber : data oleh Peneliti

Validasi oleh ahli materi dilihat dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan materi. hasil validasi media pembelajaran *power point* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Power Point* oleh Ahli Materi

No	Aspek	Persentasi Kelayakan (%)	Tingkat Kelayakan
1	Pembelajaran	90.00%	Sangat layak
2	Materi	100.00%	Sangat layak
Rata-rata validasi media		95.00%	Sangat layak

Sumber : data oleh Peneliti



Pada tabel 12. Dapat dilihat rincian persentase penilaian dari ahli materi yaitu aspek pembelajaran 90% dan aspek materi 100%. Media pembelajaran *power point* yang akan direvisi oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi kelayakan yaitu sangat layak dengan persentase 95% secara rinci hasil analisis kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini dapat dilihat pada lampiran 12.

b. Hasil Validasi media pembelajaran *power point* oleh ahli media

Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Validator media adalah Bapak Andri Eko Prabowo, M.P.d yang merupakan dosen FKIP Akuntansi UIR. Validasi media dilakukan dengan *carasoft file* yang dikirim melalui *e-mail* yang dikembangkan peneliti dan dinilai serta memberikan

lembar validasi media kepada ahli media. Berdasarkan validasi dari ahli media terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang harus diperbaiki, yaitu dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Daftar Saran/Komentar dan Revisi Media Pembelajaran *Power Point* Pada Materi Pencatatan Dana Kas Kecil Ahli Media

No	Saran/Komentar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kualitas video kurang besar dibanding ukuran media secara keseluruhan	Ukuran video kurang besar	Sudah besar
Validator ahli media memberikan saran pada lembar validasi, sebaiknya ukuran video seharusnya berukuran besar untuk mempermudah siswa melihat video tersebut			
2	Penggunaan tombol dikoreksi kembali	Ada tombol yang tidak menampilkan konten tidak sesuai	Sudah cek kembali serta diperbaiki
Didalam media masih ada beberapa tombol yang apabila diklik tidak sesuai dengan apa yang keluar. Perlu di cek kembali.			
3	Kualitas gambar, jika media tidak ditunjukkan untuk umat islam, sebaiknya kata		

	Allah dan Muhammad diganti dengan logo uir dan Depdikbud		
Validator ahli media memberikan saran, hanya posisi yang tepat jika media tidak ditunjukkan untuk umat islam saja, sebaiknya kata Allah dan Muhammad diganti dengan logo Uir, dan Depdikbud			
4	Sound effect, seharusnya berkaitan dengan materi	Tidak ada	Ada
			

Sumber : data oleh Peneliti

Validasi oleh ahli media dilihat dari dua aspek yaitu aspek tampilan, dan aspek program, Hasil validasi media pembelajaran *power point* yang dikembangkan oleh peneliti oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Power Point* oleh Ahli Media

No	Aspek	Persentasi Kelayakan (%)	Tingkat Kelayakan
1	Tampilan	97.50%	Sangat layak
2	Program	100.00%	Sangat layak
Rata-rata validasi media		99.17%	Sangat layak

Sumber : data oleh Peneliti

Pada tabel 14 dapat dilihat rincian persentase penilaian dari ahli materi yaitu aspek tampilan 97,50% dan aspek program 100% media pembelajaran *power point* yang divalidasi oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi kelayakan yaitu sangat layak dengan persentase 99,17% secara rinci hasil analisis kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini dapat dilihat pada lampiran 13.

c. Validasi media pembelajaran *power point* oleh guru

Media pembelajaran *power point* yang dikembangkan juga dinilai oleh guru mata pelajaran akuntansi. Validasi oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat guru sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Guru mengvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI di SMK PGRI Pekanbaru. Validasi media dilakukan dengan cara memberikan *print out* media pembelajaran yang dikembangkan peneliti untuk dilihat dan dinilai serta memberikan lembar validasi media pembelajaran kepada guru. Berdasarkan validasi guru terdapat kekurangan pada media pembelajaran yang harus diperbaiki, yaitu dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 15. Daftar Saran/Komentar dan Revisi Media Pembelajaran *Power Point* Pada Materi Pencatatan Dana Kas Kecil oleh Guru

No	Saran/Komentar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kualitas tampilan, transparan background harus ditambah agar warna <i>background</i> tidak terlalu mencolok		
<p>Pada aspek tampilan khususnya pada spek komposisi warna, guru menyarankan agar gambar <i>background</i> pada <i>slide</i> lebih dibuat transparan agar warna pada gambar <i>background</i> tidak terlalu terang dan mencolok sehingga siswa dapat lebih memperhatikan isi materi daripada <i>backgroundnya</i>.</p>			

Sumber : data oleh Peneliti

Validasi oleh guru dilihat dari empat aspek yaitu aspek tampilan, aspek pembelajaran, materi dan keterpaduan. Validasi oleh guru ini dilakukan satu kali validasi sesuai permintaan dari guru dan sedikitnya saran perbaikan dari guru. Hasil validasi media pembelajaran *power point* yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Power Point* oleh Guru

No	Aspek	Persentasi Kelayakan (%)	Tingkat Kelayakan
1	Tampilan	97.50 %	Sangat layak
2	Pembelajaran	100%	Sangat layak

3	Materi	100%	Sangat layak
	Rata-rata validasi media oleh Guru	99,20 %	Sangat layak

Sumber : data oleh Peneliti

Pada tabel 17 dapat dilihat rincian hasil validasi oleh guru mata pelajaran akuntansi di SMK PGRI Pekanbaru didapat rata-rata persentase untuk aspek tampilan 97,50% aspek pembelajaran 100% aspek materi 100% dan aspek keterpaduan 100% secara keseluruhan penilaian dari guru SMK PGRI Pekanbaru mendapatkan kualifikasi kelayakan yaitu sangat layak dengan rata-rata persentase 99.20%.

#### 4.2.2 Data Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Tahap uji coba skala terbatas yaitu uji coba pengembangan media pembelajaran pada sampel yang terbatas atau sedikit. Data pada uji coba media pembelajaran diperoleh dari hasil lembar angket siswa pada materi pencatatan dana kas kecil. Uji coba kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan di ujikan pada orang siswa. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa yang telah mempelajari pencatatan dana kas kecil. Peneliti melakukan penelitian di SMK PGRI Pekanbaru.

Tujuan dari uji coba kelayakan ini adalah untuk melihat bagaimana respon yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Data respon siswa ini akan digunakan sebagai pedoman perbaikan atau evaluasi media pembelajaran ini. Pada tahap ini media pembelajaran yang digunakan

adalah media pembelajaran yang telah direvisi sesuai dengan hasil validasi dan saran yang diberikan oleh ahli materi, media dan guru. Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan menampilkan media pembelajaran kepada siswa, kemudian siswa akan memberikan penilaian pada angket penilaian media pembelajaran yang diberikan. Data analisis siswa disajikan dalam tabel 17.

Tabel 17. Hasil Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Power Point*

NO	Aspek	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
1	Tampilan	95.50 %	SB
2	Pembelajaran	95.41%	SB
3	Materi	97.08%	SB
Rata-rata persentase		96,66 %	SB
Kualifikasi		SB	SB

Sumber : data oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 17 dapat dilihat rincian data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yaitu dari penilaian siswa SMK PGRI Pekanbaru di dapat rata-rata persentase kelayakan 96,84% dari penilaian siswa kelas XI Akuntansi di SMK PGRI Pekanbaru. Secara keseluruhan, respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik pada penggunaan media pembelajaran. Dilihat pada Tabel 18 :

Tabel 18. Komentar/Saran Siswa Terhadap Media Pembelajaran oleh SMK PGRI Pekanbaru

No	Subjek Uji Coba	Komentar/Saran
1	A <sub>1</sub>	Media pembelajarannya bagus
2	B <sub>1</sub>	
3	C <sub>1</sub>	PPT-nya sangat bagus tetapi <i>soud</i> -nya masih kurang jelas.
4	D <sub>1</sub>	
5	E <sub>1</sub>	
6	F <sub>1</sub>	Sangat bagus dan kreatif. Tetapi <i>background</i> -nya terlalu terang.
7	G <sub>1</sub>	Sangat menarik, namun ada <i>slide</i> yang penuh dengan tulisan.
8	H <sub>1</sub>	Media pembelajarannya keren dan sangat menarik
9	I <sub>1</sub>	Warnanya terlalau terang
10	J <sub>1</sub>	Volume <i>soundnya</i> terlalu kecil.

Berdasarkan data uji coba kelayakan pada tabel 18, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *power point* yang dikembangkan sangat layak digunakan dan mendapat respon positif dari siswa.

#### 4.3 Pembahasan

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran *power point* dan akan diuji coba kelayakan dengan angket respon siswa. Penelitian ini dilakukan disekolah SMK PGRI Pekanbaru. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan silabus Kurikulum 2013. Sebelum produk diuji coba kelayakan kepada siswa, peneliti melakukan beberapa

validasi dengan dua validator yaitu ahli materi dan ahli media serta guru mata pelajaran akuntansi .adapun waktu validasi yang dilakukan peneliti adalah 19 September sampai 24 Oktober 2019 validasi ahli materi dan validasi media. Hasil dari validasi yang telah dilakukan dapat menjadi pedoman untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada media pembelajaran yang telah dikembangkan serta mendapat saran-saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dihasilkan teruji kelayakannya. Pada bagian ini akan diuraikan tentang kelayakan media pembelajaran yang meliputi validasi media pembelajaran (ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran akuntansi) serta uji coba kelayakan pada siswa.

#### **a. Validitas Media Pembelajaran**

##### **1) Ahli Materi**

Ahli materi memberikan penilaian materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata skor 95,00% .Dengan demikian dikonversikan dalam kriteria kelayakan maka memiliki predikat “sangat layak”. Penilaian didasarkan pada aspek pembelajran, kedalaman materi, kejelasan petunjuk belajar pada proses belajar menggunakan media, keruntutan materi dan pemberian umpan balik. Selanjutnya dilihat dari aspek materi, ahli materi juga memberikan penilaian materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata skor 100%, dengan demikian jika dikonversikan dalam kriteria kelayakan maka memiliki predikat “sangat layak”.

Pemberian predikat kelayakan “sangat layak” pada kedua aspek ini mengartikan bahwa media yang dikembangkan telah memiliki unsur kesesuaian dengan kriteria kelayakan digunakan untuk peserta didik kelas XI Akuntansi. Dengan kata lain, materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan pertimbangan teknis dalam mengemas isi atau materi pelajaran menjadi bahan belajar yang dikemukakan Sanjaya (2010) dalam Kusprimanto (2014) yaitu terdapat beberapa prinsip dalam mengembangkan materi yaitu : kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai pada pembelajaran, kesederhanaan bahasa, unsur-unsur desain pesan, pengorganisasian bahan dan petunjuk cara penggunaan. Kriteria kelayakan ini juga didukung oleh validasi ahli materi yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan tanpa revisi.

## 2) Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media terdapat dua aspek yang akan dinilai yaitu; aspek tampilan dan program. Namun setelah dilakukan validasi pertama, Validator ahli media memberikan saran pada lembar validasi, sebaiknya ukuran video seharusnya berukuran besar untuk mempermudah siswa melihat video tersebut. Didalam media masih ada beberapa tombol yang apabila diklik tidak sesuai dengan apa yang keluar. Perlu di cek kembali. hanya posisi yang tepat jika media tidak ditunjukkan untuk umat islam saja, sebaiknya kata Allah dan Muhammad diganti dengan logo Uir, dan Depdikbud. Serta bila mau diberikan *sound* sesuaikan dengan apa yang keluar.

Pada tabel 14 tersebut terlihat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dengan persentase rata-rata 99,17% yang berarti bahwa media pembelajaran ini dikategori sangat layak tanpa revisi. Uraian hasil validasi media pembelajaran *power point* oleh ahli media disajikan sebagai berikut :

a) Aspek Tampilan

Pada aspek tampilan ini terdapat sepuluh kriteria yaitu tampilan judul, kesesuaian tata letak tiap *slide*, kualitas tampilan layar, keterbacaan teks, penggunaan tombol, komposisi warna, kualitas gambar, kualitas animasi, kualitas video dan *sound effect*. Berdasarkan Tabel 14 dapat dilihat pada aspek tampilan ini, media pembelajaran *power point* termasuk dalam katagori sangat layak dengan persentasi 97,50% yang berarti bahwa media pembelajarana yang dikembangkan memiliki tampilan judul yang singkat, jelas dan mudah dipahami, kesesuaian tata letak tiap *slide*, kualitas tampilan layar yang baik, keterbacaan teks yang baik, tombol mudah dikenali dan di oprasikan, komposisi warna ynag sesuai, kualitas gambar, animasi dan video yang bagus dan terdapat *soud effect* yang baik.

Animasi video yang terdapat didalam media *power point* ini digunakan untuk membantu pengguna dalam memahami materi yang ingin disampaikan dalam media pembelajaran, selain itu video juga menggunakan suara dimana dengan pemberian audio diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan maksud dari isi video tersebut.

Pernyataan ini sependapat dengan pernyataan Munir (2013:18) bahwa video juga sebagai saran untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Selain itu Munir (2013:18-19) juga menambahkan, disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. Penggunaan pada media dapat berupa narasi, lagu, dan *soundeffect*.

b) Aspek Program

Pada aspek program ini terdapat tiga kriteria yaitu penggunaan tombol, kejelasan penggunaan petunjuk media dan kualitas interaksi media dengan pengguna. Berdasarkan Tabel 14 dapat dilihat bahwa untuk aspek program media pembelajaran *power point* ini termasuk dalam katagori sangat layak dengan persentase 100%. Media ini dilengkapi dengan tombol interaktif sehingga pengguna dapat berinteraksi sendiri dengan apa yang disajikan dalam media ini. Hal ini sesuai yang dengan yang diungkapkan Munir (2012:19) dalam Norlatifah (2014) bahwa dalam suatu aplikasi multimedia, penggunaan multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

### 3) Validasi Guru

Tingkat kelayakan juga diukur dari hasil penilaian guru tentang media pembelajaran *power point*. Data penilaian guru diperoleh dengan instrument berupa angket tanggapan terhadap media pembelajaran yang diberikan kepada guru mata pelajaran akuntansi di SMK PGRI Pekanbaru. Setelah dilakukan oleh analisis data, diperoleh rata-rata persentase sebesar 99,20% (Tabel 17) dengan kriteria sangat layak. Sesuai dengan hasil penilaian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa semua aspek dalam angket sudah sangat dipenuhi oleh media pembelajaran. Pada lembar validasi guru terdiri atas empat aspek yaitu aspek tampilan, pembelajaran, materi dan keterpaduan. Adapun uraian keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut :

a) Aspek Tampilan

Aspek tampilan terdiri dari sepuluh kriteria yaitu tampilan judul, kesesuaian, tata letak *slide*, kualitas tampilan layar, keterbacaan teks, penggunaan tombol, komposisi warna, kualitas gambar, kualitas animasi, kualitas video, dan *sound effect*. Berdasarkan tabel 17 diketahui bahwa penilaian guru untuk aspek tampilan media pembelajaran termasuk katagori sangat layak dengan persentase 97,50% yang berarti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tampilan judul yang singkat, jelas dan mudah dipahami, kesesuaian tata letak tiap *slide*, kualitas tampilan layar yang baik, keterbacaan teks, tombol mudah dikenali dan dioperasikan, komposisi warna yang sesuai, kualitas

gambar, animasi, dan video yang bagus dan terdapat *sound effect*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menampilkan unsur teks, gambar, video, dan suara pada persentasi bersifat proposional. Sesuai dengan tema dan jelas dalam penyajian. Sesuai dengan pendapat Rusman (2011) dalam Kusprimanto (2014) yang menyatakan bahwa yang mendesain persentasi *power point* yang bersifat multimedia, maka tampilan unsur teks, gambar, video, suara dan persentasi. Namun penggunaan harus proposional, sesuai dengan tema, dan jelas dalam penyajian.

b) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri dari lima kriteria yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kejelasan petunjuk penggunaan media, keruntutan materi dan pemberian umpan balik. Aspek pembelajaran pada media pembelajaran *power point* ini termasuk katagori sangat layak dengan persentase 100%. pemberian kualifikasi sangat layak pada media ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memiliki materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, uraian materi sesuai dengan kompetensi siswa, kejelasan petunjuk belajar, materi yang disajikan runut dan mudah dipahami serta terdapat umpan balik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2010) dalam Kusprimanto (2014) dimana beliau mengemukakan beberapa prinsip pengembangan materi yaitu: (1) kesesuaian tujuan yang harus dicapai pada pembelajaran, (2)

kesederhanaan bahasa, (3) unsur-unsur desain pesan, pengorganisasian bahan dan (4) petunjuk cara penggunaan. Kriteria kelayakan ini juga didukung oleh validasi ahli materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kualifikasi kelayakan sangat layak tanpa revisi. Pernyataan ini juga didukung oleh pendapat Sudjana (2013:4-5) salah satu kriteria memilih media pembelajaran untuk kepentingan pembelajaran yaitu ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. Artinya media pembelajaran dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c) Aspek Materi

Pada aspek materi ini terdiri dari dua kriteria yaitu penggunaan bahasa dan kesesuaian materi untuk siswa kelas XI akuntansi. Menurut penilaian guru aspek materi termasuk kategori layak dengan persentase 100%. Kualifikasi kelayakan sangat layak ini berarti bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran memiliki bahasa yang mudah dipahami, serta materi sesuai untuk siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Munandi (2013:77) dalam Norlatifah (2015) bahwa bahasa yang digunakan pada komunikasi publik/ komunikasi massa adalah bahasa yang sudah dikenal umum dan mudah dipahami.

**b. Uji Kelayakan Pada Siswa**

Berdasarkan tabel 18 dapat dilihat bahwa rata-rata respon siswa memperoleh skor 95.00% yang artinya media pembelajaran *power point* ini berada dalam kategori “sangat layak” adalah sangat layak dengan rata-rata

persentase 95.00%. kriteria kelayakan sangat layak ini mengandung arti bahwa media yang dikembangkan memiliki daya Tarik, ketersampaian pesan serta mudah dalam penggunaan. Hal ini sesuai pernyataan Rusman (2011) dalam Kusprimanto (2014) bahwa *power point* sebagai media persentase memiliki kelebihan seperti dapat menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam penggunaan dan pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Dengan adanya tanggapan positif siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *power point* pada materi pencatatan dan kas kecil sangat layak digunakan. Respon positif yang diberikan siswa menginterpretasikan bahwa secara umum media pembelajaran *power point* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, mudah dalam penggunaan dan dapat menyampaikan pesan dengan baik.

Berikut disajikan uraian masing-masing aspek penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran.

a) Aspek Tampilan

Berdasarkan Tabel 18 dapat diketahui bahwa aspek tampilan memperoleh rata-rata persentase kelayakan yaitu 95.50% dengan kategori sangat layak. Pada aspek tampilan terdapat delapan kriteria penilaian yaitu tampilan judul, letak tombol, teks, gambar, dan animasi, desain *background*, keterbacaan teks, penggunaan tombol, tampilan gambar, tampilan animasi, dan tampilan video. Pada aspek materi ini berdasarkan komentar siswa dapat diketahui bahwa siswa menyatakan

bahwa media pembelajaran *power point* ini mudah dipahami. Siswa sangat merespon baik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Mereka dengan antusias memperhatikan dan merasa tertarik dengan tampilan, susunan komponen-komponen pada *slide* yang berisikan gambar dan video animasi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.

b) Aspek Pembelajaran

Pada aspek pembelajaran sesuai Tabel 18 dapat dilihat bahwa aspek pembelajaran memperoleh persentase 95.41%. yaitu dengan kategori sangat layak. Pada aspek pembelajaran ini terdapat dua kriteria yaitu meminta pendapat siswa tentang ketertarikannya dan pemahaman siswa terhadap isi media pembelajaran ini. Pada aspek ini dapat dikatakan bahwa berdasarkan nilai yang diperoleh media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi serta memahami materi yang terdapat pada media pembelajaran ini.

c) Aspek Materi

Berdasarkan Tabel 18 aspek materi juga termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase nilai 97.08%. aspek materi terdiri dari dua kriteria penilaian yaitu bahasa yang digunakan dan penyajian materi. Berdasarkan Tabel bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran merupakan bahasa yang

mudah dipahami siswa dan materi yang disajikan runtut, menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penyajian materi yang sesuai dengan kemampuan siswa serta ditambah video pendukung yang akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Media pembelajaran *power point* pada materi pokok pencatatan dana kas kecil di kelas XI akuntansi yang dikembangkan sangat layak berdasarkan kriteria kelayakan menurut penilaian validator. Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh persentase 95.00%, ahli media 99.17%, dan guru mata pelajaran akuntansi 99.20%.
- b. Media pembelajaran mendapat tanggapan sangat baik dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata respon peserta didik dengan persentase 96.84% (sangat baik).
- c. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator, guru dan respon siswa, maka media pembelajaran pada materi pencatatan dana kas kecil sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran akuntansi di kelas XI.

#### 5.2. Saran

- a. Perlu penelitian lanjut untuk menguji keefektifan dengan melanjutkan penelitian ke tahap selanjutnya (*implementation dan evaluation*).
- b. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan *sound effect* yang lebih baik lagi agar dapat mendukung media secara maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad,A.2016. *Media Pembelajaran*.Jakarta : Rajawali Pers, 2016.
- Anggraini, Yelsi 2012. Penerapan Media Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Bagi Anak Tunarugu.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, (Online), Vol 1, No 1, (<http://ejurnal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>). (Diakses pada tanggal 26 Januari 2019)Era Digital. Jurnal Elektronik Seminar Nasional Teknologi Pendidikan di Era Digital. Hlm. 218. Diakses pada Januari 2019.
- Arifin,A.A.F. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Macromedia Flash Professional 8 Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kelas VII.*Abstrak Penelitian UIN Sunan Kalijaga*.Yogyakarta:Prodi Matematika UIN Sunan Kalijaga.
- Hasbullah.2011. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta:PT Rajawali Pers.  
*Jurnal*. E-jurnal Teknik Elektro dan Komputer. Vol.5,No 4, Oktober-Desember 2016,ISSN : 230-8402.
- Kusprianto.2014.Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V di SDN Pundung, Grirejo,Imogiri, bantul,Yogyakarta. Abstrak Hasil Penelitian UNY Yogyakarta.Yogyakarta:ProdiPGSD UNY.
- Lee, Christoper.2015. *Power Tips Power Point 2007, 2010, & 2013*. Jakarta:PT Alex Media Komputindo.
- Maielfi,D.,Ratnawulan & Ismeldi.2012.Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning Berbasis Iman dan Taqwa.*Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. (Volume 1, Nomor 1 Tahun 2012).
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Murniati, E. 2010. Penerapan Metode Project Based Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Universitas Kristen Indonesia (Dikases tanggal 26 Januari 2019).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2006 :*StandarProses Pendidikan Dasar dan Menengah*.<http://bsnp-indonesia.org/wp->

[content/uploads/2009/06/Permendikbud\\_Tahun2016\\_Nomor022\\_Lampiran.pdf](content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf).Diakses [tanggal 26 Januari 2019,16.49]

- Purwanto,2004.Pengembangan Multimedia Pembelajaran. Makalah disampaikan pada Lokakarya Pengembangan media yang diselenggarakan oleh Jurusan Pendidikan Mtematika FMIPA UNY pada 20 Januari 2019.
- Prawiradilaga, I.G.P.S.,Pudjawan K., & Tastra,I.D.K 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi TIK Kelas VII Semester Genap di SMPN 4 Tabanan Kabupaten Tabanan Tahun Pelajaran 2012/2013. E-Pendidikan (Vol:2 No:1 Tahun:2014) <http://digilib.polban.ac.id/files.pdf>.( Diakses:Tanggal 26 Januari 2019)
- Sagala S. 2011.*Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya,W.2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikai Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Sanjaya, W.2014.*Media Komunikasi Pembelajaran*:Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D.P,. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Komputer untuk siswa SMP Kelas VII dengan Tema “Hujan Asam”*. Abstrak hasil penelitian UNY.Yogyakarta:Prodi Pendidikan IPA UNY.
- Setyosari,Punaji.2013.*Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*.Jakarta: Kencana Prenadamedia
- Setiawan,Lumenta,A.,& Tulenan,V. 2014. *Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasia Multimedia Interaktif untuk Sekolah Dasar*.Jurnal. E-jurnal Teknik Elektro dan Komputer.Vol.5.No 4,Oktober-Desember 201,ISSN : 2301-8402.
- Slameto, 2010.*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*.PT. Rineka Cipta: Jakarta
- Sudjana, N & Ahmad R. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Kualitatif dan R & D.Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta

Suherman, E., dkk.2001. *Strategi Pembelajaran MatematikaKotempore*. Bandung:JICA-Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Sukmadinata, S.N. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Bandung* :PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono,2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Research Development/R & D)*. Bandung:Alfabeta.

