

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
PRAKTIK ADMINISTRASI KEUANGAN KELAS XII  
ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK YPE SAWUNGGALIH**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
DIAH YULIASIH  
NIM. 15802247003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**


**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
PRAKTIK ADMINISTRASI KEUANGAN KELAS XII  
ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK YPE SAWUNGGALIH**

**SKRIPSI**

Oleh:  
**DIAH YULIASIH**  
15802247003

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 20 April 2018  
Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Jurusan Pendidikan Administrasi  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui  
Dosen Pembimbing

  
Dr. Sutirman, M.Pd.  
NIP. 19720103 200501 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PRAKTIK ADMINISTRASI KEUANGAN KELAS XII ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK YPE SAWUNGGALIH

Oleh:  
DIAH YULIASIH  
NIM. 15802247003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Mei 2018  
Dan dinyatakan telah lulus.

#### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Purwanto, M.M., M.Pd.	Ketua Penguji		5-6-2018
Dr. Sutirman, M.Pd.	Sekretaris		1-6-2018
Muslikhah Dwihartanti, M.Pd.	Penguji Utama		1-6-2018

Yogyakarta, 7 Juni 2018  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



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

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Yuliasih  
NIM : 15802247003  
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi  
Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE  
Sawunggalih

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

Yogyakarta, 5 April 2018  
Penulis



Diah Yuliasih  
NIM.15802247003

## **MOTTO**

“Bersabar, berusaha dan bersyukur”

Bersabar dalam berusaha  
Berusaha dengan tekun dan pantang menyerah  
Bersyukur atas apa yang telah diperoleh

“Yakin, ikhlas dan istiqomah”

Berangkat dengan penuh keyakinan  
Berjalan dengan penuh keikhlasan, dan  
Istiqomah dalam menghadapi cobaan

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Karena itu bila kau sudah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplh bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.” (Q.S Al Insyirah ayat 6-8).

## **PERSEMBAHAN**

Sujud syukur ku persembahkan pada Allah SWT, berkat rahmat detak jantung, denyut nadi, nafas dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya hingga saat ini saya dapat mempersembahkan Skripsi ini pada orang-orang tersayang:

1. Kedua orang tua ku Bapak (Sungkono) dan Ibunda (Warsih) tercinta yang tak pernah lelah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang, serta memberi dukungan, perjuangan, motivasi dan pengorbanan dalam hidup ini. Terima kasih Bapak dan Ibu.
2. Almamaterku UNY.

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
PRAKTIK ADMINISTRASI KEUANGAN KELAS XII  
ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK YPE SAWUNGGALIH**

Oleh:

DIAH YULIASIH  
15802247003

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih. 2) Mengetahui kelayakan video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), namun hanya dilaksanakan hingga tahap *implementation*. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran administrasi keuangan dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu telah dikembangkan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan kelas XII administrasi perkantoran SMK YPE Sawunggalih. Tingkat kelayakan media video pembelajaran administrasi keuangan kelas XII administrasi perkantoran SMK YPE Sawunggalih ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran administrasi keuangan (guru). Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 3,1 dengan kategori “Layak”. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran administrasi keuangan diperoleh rata-rata skor 3,65 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji coba pengguna yaitu kelas XII AP SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dengan jumlah 32 siswa diperoleh rata-rata skor 3,74 dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: *Pengembangan, Video Pembelajaran Praktik, Administrasi Keuangan*

**DEVELOPMENT LEARNING VIDEO OF  
FINANCIAL ADMINISTRATION PRACTICE FOR CLASS XII  
OFFICE ADMINISTRATION SMK YPE SAWUNGGALIH**

By:

DIAH YULIASIH  
15802247003

**ABSTRACT**

*This study aims to: 1) produce a learning video of financial administration practice for class XII Office Administration SMK YPE Sawunggalih. 2) To know the feasibility of learning video financial administration practice for class XII Office Administration SMK YPE Sawunggalih.*

*This research was Research and Development (RnD) and adopted ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model, but this research was only carried out until the Implementation phase. Validation of the media was done by one matter expert, one media expert, one administration financial teacher, and students. Data collection used in this research was questionnaire. Methods of data analysis used in this research were qualitative and quantitative descriptive.*

*The result of this development research is developed video learning media financial administration practices for class XII Office Administration SMK YPE Sawunggalih. The feasibility level of class XII office administration SMK YPE Sawunggalih based on the assesment of media expert, material expert, and financial or teacher administrative learning practitioners. Based on the assessment of media experts obtained average score of 3,1 with “Decent Category”. Based on the assessment of material experts obtained average score of 3,6 with “Very Decent Category”. Based on the assessment of learning practitioners obtained average score of 3,65 with “Very Decent Category”. Based on the result of user trials of class XII office administration SMK YPE Sawunggalih, with of 32 student obtained average score 3,74 with the category “Very Decent Category”.*

**Keywords: Development, Practical Learning Video, Financial Administration**



## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih" dengan lancar. Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Drs. Joko Kumoro, M.Si., Kaprodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta, atas kesempatan yang diberikan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Sutirman, M.Pd., Dosen Pembimbing yang sudah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan serta pengarahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Muslikhah Dwihartanti, M.Pd., selaku penguji utama Tugas Akhir Skripsi yang memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Drs. Purwanto, M.M., M.Pd., selaku ketua penguji yang sudah memberikan saran dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
7. Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.SI. Ak. CA., Validator Ahli Materi yang sudah bersedia memvalidasi dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan.

8. Bapak Arwan Nur Ramadhan, M.Pd., Validator Ahli Media yang sudah bersedia memvalidasi dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan.
9. Ibu Dra. Zulaikha, sebagai Validator dari praktisi pembelajaran yang sudah bersedia memvalidasi dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan.
10. Bapak Tri Yulianto, S.Kom., selaku Kepala Sekolah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang sudah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang sudah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya harapan penulis mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 5 April 2018  
Penulis,



Diah Yuliasih  
NIM. 15802247003

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	12
A. Kajian Teori .....	12
1. Media Pembelajaran .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran .....	14
c. Fungsi Media Pembelajaran .....	18
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	21
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	25
2. Video Pembelajaran .....	28
a. Pengertian Video Pembelajaran .....	28
b. Manfaat Video Pembelajaran .....	30
c. Karakteristik Media Video Pembelajaran .....	34
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran .....	36
e. Kriteria Media Video Pembelajaran .....	40
f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran .....	43
3. Pembelajaran Administrasi Keuangan di SMK .....	47
a. Ruang Lingkup Pembelajaran Administrasi Keuangan .....	47
b. Materi dan Pokok Pembahasan .....	51
B. Penelitian yang Relevan .....	55
C. Kerangka Berpikir .....	57
D. Pertanyaan Penelitian .....	60
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	61
A. Jenis atau Model Penelitian .....	61
B. Prosedur Pengembangan .....	61
C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	65
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	65

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	66
F. Teknik Analisis Data .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>73</b>
A. Hasil Penelitian .....	73
B. Kajian Produk Akhir .....	88
C. Keterbatasan Penelitian .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Silabus Administrasi Keuangan Untuk SMK Kelas XII AP .....	49
2. Bentuk Jurnal Umum .....	52
3. Pencatatan Transaksi ke Jurnal Umum .....	53
4. Bentuk Buku Besar .....	53
5. Contoh Kode Akun di Dalam Buku Besar.....	54
6. Pencatatan ke Buku Besar.....	54
7. Bentuk Neraca Saldo.....	55
8. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	67
9. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	68
10. Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran.....	69
11. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa .....	70
12. Pedoman Kriteria Konversi Data .....	71
13. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif .....	72
14. Hasil Validasi Ahli Media.....	78
15. Hasil Validasi Ahli Materi .....	80
16. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran/Guru .....	82
17. Hasil Penilaian Siswa.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	20
2. Bagan Kerangka Berpikir.....	59
3. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media .....	79
4. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	81
5. Diagram Batang Hasil Validasi Guru .....	82
6. Halaman Tampilan Pembukaan Sebelum Revisi .....	83
7. Halaman Tampilan Pembukaan Setelah Revisi .....	83
8. Tampilan Pengenalan Materi Sebelum Revisi .....	84
9. Tampilan Pengenalan Materi Sesudah Revisi.....	84
10. Halaman Tampilan Profil Mahasiswa/Pembuat.....	84
11. Halaman Tampilan Profil Dosen Pembimbing .....	85
12. Halaman Tampilan Terima Kasih .....	85
13. Peta Konsep di Tampilan Pembelajaran Teori.....	85
14. Tampilan Pembelajaran Praktik Menjurnal Sebelum Revisi .....	86
15. Tampilan Pembelajaran Praktik Menjurnal Sesudah Revisi.....	86
16. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa .....	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus, <i>Storyboard</i> , Produk Jadi, Materi dan Soal .....	95
2. Instrumen Penelitian .....	129
3. Validasi Ahli Media .....	142
4. Validasi Ahli Materi .....	147
5. Validasi Praktisi Pembelajaran/Guru .....	152
6. Uji Coba .....	157
7. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian .....	160

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam perkembangan hidup setiap manusia. Hal ini dapat dilihat bahwa kecerdasan, keterampilan, kepribadian dan lain-lain berkembang sesuai dengan tingkat pendidikan seseorang. Pendidikan salah satunya dilakukan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses transfer nilai yang diciptakan oleh guru dan dirancang untuk siswa guna melaksanakan aktivitas belajar. Bagi setiap guru, perencanaan pada proses pembelajaran yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang tidak variatif dapat membuat siswa merasa bosan, tidak tertantang, tidak mendengarkan dan memperhatikan, sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang optimal.

Guru sebagai pelaku utama proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama berkembangnya pendidikan. Sudah selayaknya guru setiap saat harus mengembangkan potensinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Begitu banyak cara yang bisa ditempuh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media sebagai alat bantu untuk mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas



pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal, ataupun media pembelajaran yang sederhana dan murah.

Sampai saat ini masih ditemui banyak guru yang kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar dihadapan siswanya. Guru hanya mengandalkan ceramah, anggapan yang ada bahwa ketika topik materi pelajaran sudah disampaikan dengan lisan, siswa berarti sudah mengerti. Padahal, justru dengan lisan saja siswa sulit menerima materi dan akan cepat lupa sehingga tidak ada informasi yang melekat dalam memorinya. Lain dari pada belajar dengan media justru akan lebih mempermudah siswa untuk menangkap konsep materi yang ditambahkan ke dalam memorinya.

Jika siswa banyak melakukan kegiatan belajar maka kemampuan bernalar siswa akan otomatis berkembang. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan kemampuan bernalar adalah administrasi keuangan. Administrasi keuangan sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja nantinya. Hal ini menjadikan administrasi keuangan sebagai salah satu mata pelajaran penting di Sekolah Menengah Kejuruan Bisnis Manajemen (SMK) khusus paket keahlian administrasi perkantoran. Di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, untuk mata pelajaran administrasi keuangan dipelajari di kelas XII dengan jumlah jam tatap muka 5 jam/minggu dengan rincian 2 jam di kelas dan 3 jam di lab. Menurut

kurikulum 2013, tujuan umum administrasi keuangan adalah mempersiapkan siswa agar dapat mengelola dan memelihara seluruh dokumentasi organisasi keuangan suatu organisasi.

Salah satu kompetensi dasar keterampilan mata pelajaran administrasi keuangan yaitu melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan. Di dalam kompetensi dasar keterampilan ini materi yang diajarkan yaitu memproses transaksi keuangan dengan pokok bahasan jurnal umum, buku besar dan neraca saldo serta dokumen bukti transaksi. Kemudian siswa mempraktikkan proses administrasi keuangan dari menjurnal, posting ke buku besar sampai dengan menyusun neraca saldo, dimana pokok bahasan tersebut membutuhkan konsentrasi belajar. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran masih kurang optimal dan terdapat permasalahan dalam penerapan praktik.

Salah satu metode pembelajaran tradisional yang sudah banyak dikenal yaitu metode praktik. Metode pembelajaran praktik (MPP) adalah sebuah metode pembelajaran dimana siswa melaksanakan kegiatan atau praktik agar memiliki keterampilan yang lebih tinggi dari teori yang telah dipelajari. Metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Metode ini menuntut guru benar-benar menguasai materi dan terampil melakukan pekerjaan yang akan dipraktikkan oleh siswa. Guru harus memberikan contoh terlebih dahulu sebelum siswanya mempraktikkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti selama pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK YPE Sawunggalih

Kutoarjo selama 2 bulan dimulai dari 16 September - 18 November 2017, terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran administrasi keuangan. Menurut Dra. Zulaikha selaku guru pengampu mata pelajaran administrasi keuangan, beliau mengatakan bahwa ruang lingkup materi administrasi keuangan di kurikulum belum jelas kemudian belum tersedianya sumber referensi bahan ajar atau buku administrasi keuangan kurikulum 2013 untuk kelas XII, sehingga beliau mengalami kesulitan dalam mempersiapkan materi bahan ajar.

Permasalahan yang sama juga terjadi di SMK Daerah Istimewa Yogyakarta pada pembelajaran kearsipan elektronik (Sutirman, 2017:94), mengemukakan bahwa:

*“There are four problems faced by teachers so that they do not teach the electronic filing material, namely: 1) the scope of electronic filing material in the curriculum is not yet clear, 2) there are no teaching materials for learning of electronic filing in vocational schools, 3) teachers do not have the knowledge and skills that enough to teach the electronic filing materials, 4) limited learning facilities”.*

Letak kesamaan permasalahan dalam pembelajaran ini yaitu lingkup materi di kurikulum belum jelas, kemudian belum adanya bahan ajar pembelajaran di sekolah kejuruan sehingga guru mengalami kesulitan dalam mempersiapkan pembelajaran.

Administrasi keuangan bagi sebagian siswa cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit. Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru membuat proses pembelajaran yang dilaksanakan bersifat *teacher centered*, bukan berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga administrasi keuangan cenderung membosankan bagi siswa. Karena membosankan siswa

tidak mendengarkan dan memperhatikan, beberapa kali siswa terlihat sibuk dengan hal yang lain seperti mengobrol dengan teman, bermain *games* di komputer, mengakses youtube, kelas menjadi ramai sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang optimal.

Kemudian dalam pembelajaran praktik memproses transaksi keuangan pada materi pokok jurnal umum, posting buku besar dan menyusun neraca saldo, guru kurang memfasilitasi siswa sehingga belum bisa memberikan bimbingan secara menyeluruh. Di sisi yang lain, alat peraga materi ini berupa modul jadi kurang bisa memvisualisasikan materi sehingga siswa kesulitan memahami materi. Kemudian sebanyak 51 % dari siswa kelas XII AP 3 tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan hasil ulangan praktik memproses transaksi keuangan dinyatakan belum tuntas karena belum memenuhi KKM. Maka dalam pencapaian prestasi masih perlu adanya peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan.

Pembelajaran menggunakan komputer sangat baik untuk diintegrasikan dalam pembelajaran konsep-konsep administrasi keuangan khususnya materi memproses transaksi keuangan. Hal ini dibenarkan oleh Ngatijan (Nugraha,2018), bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa komputer dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran. Komputer dengan program pembelajaran dalam bentuk software memiliki kelebihan yaitu (1) komputer memiliki kemampuan sebagai alat untuk menghitung yang teliti dengan cepat, dapat menyajikan teks, gambar dan animasi. (2) dapat digunakan sebagai program remidi bagi siswa yang mengalami keterlambatan belajar.

Di sisi lain perkembangan teknologi yang semakin maju mengakibatkan meningkatnya kebutuhan akan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Siswa lebih tertarik pada media yang memiliki unsur gerak, suara dan gambar. Hal ini menyebabkan media pembelajaran yang sudah ada tentang materi memproses transaksi keuangan berupa media modul menjadi kurang menarik lagi bagi siswa untuk dipelajari. Hal ini dibuktikan dari siswa mempelajari modul hanya pada saat pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, media pembelajaran dengan berupa video tutorial praktik memproses transaksi keuangan (menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo) akan lebih menarik respon siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Siswa tidak hanya melihat tayangan video tapi juga dapat berperan melakukan sendiri proses pembelajarannya. Hal ini juga lebih efektif dalam hal waktu karena guru tidak sepenuhnya menjelaskan langkah demi langkah prosesnya. Dalam hal ini juga memanfaatkan fasilitas, karena dalam pembelajaran administrasi keuangan 3 jam di lab administrasi perkantoran, sehingga komputer dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial praktik memproses transaksi keuangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memproses transaksi keuangan yang selanjutnya diuji kelayakannya. Oleh karena itu, penelitian ini di beri judul “Pengembangan Video Pembelajaran Praktik

Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan hanya sebatas modul sehingga kurang bisa memvisualisasikan materi khususnya dalam hal ini materi memproses transaksi keuangan (menjurnal, memposting buku besar dan menyusun neraca saldo). Padahal dalam materi ini lebih ke arah praktiknya.
2. Dalam proses kegiatan belajar, penyampaian materi oleh guru kurang jelas sehingga sulit dimengerti oleh siswa.
3. Kemampuan siswa dalam memahami suatu materi bervariasi.
4. Siswa terlihat pasif dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa secara langsung untuk menemukan sendiri konsep atau pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan.
5. Siswa kurang memahami materi memproses transaksi keuangan (jurnal, buku besar dan neraca saldo). Sehingga dalam pelaksanaan praktiknya siswa mengalami kesulitan dalam menjurnal, posting buku besar sampai dengan menyusun neraca saldo.
6. Prestasi belajar kurang baik, berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari kegiatan ulangan praktik memproses transaksi keuangan (menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo).

Menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum tuntas belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

7. Belum ada media pembelajaran memproses transaksi keuangan yang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian lebih terarah dan terpusat, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan bahan ajar yang digunakan hanya sebatas modul sehingga kurang bisa memvisualisasikan materi khususnya dalam hal ini materi memproses transaksi keuangan (jurnal umum, posting buku besar dan neraca saldo). Kemudian penyampaian materi oleh guru kurang jelas, sehingga siswa kurang memahami materi dan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan praktiknya (menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo).

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sebagai salah satu bentuk kegiatan ilmiah, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi pengembangan teori dan praktik. Secara teoritis, hasil ini diharapkan dapat memberikan landasan ilmiah tentang media pembelajaran administrasi keuangan dan untuk penelitian lanjutan dengan materi serupa. Adapun manfaat dalam aplikasinya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa, tersedianya alternatif sumber belajar mandiri baru untuk mempelajari materi memproses transaksi keuangan (jurnal umum, posting buku besar dan menyusun neraca saldo) sehingga menumbuhkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru, menambah alternatif pilihan media pembelajaran dalam penanaman konsep sehingga dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyampaian materi pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran administrasi keuangan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.



3. Bagi Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran. Segala proses yang ada dalam penyusunan penelitian ini akan menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti.
4. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai metode alternatif dalam dunia pendidikan agar memicu daya kreativitas para guru dan mempermudah para guru untuk menyampaikan materi sehingga tercipta suasana edukatif dan imajinatif.
5. Bagi Sekolah, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran administrasi keuangan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran administrasi keuangan berbasis multimedia pembelajaran dengan pendekatan administrasi keuangan yang realistik yang didalamnya termuat materi pembelajaran melakukan proses transaksi keuangan (Jurnal umum, buku besar dan neraca saldo).
2. Jenis media pembelajaran yang dibuat hanya dibatasi pada media berupa video pembelajaran praktik memproses transaksi keuangan dari

menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo yang memuat teks, angka, gambar dan audio.

3. Di dalam media pembelajaran ini memuat intro (pembuka), pendahuluan, isi dan penutup serta dilengkapi dengan contoh latihan soal.
4. Media pembelajaran ini telah memenuhi aspek kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi:
  - a. Kualitas isi dan tujuan (aspek kriteria pendidikan)
  - b. Kualitas tampilan program
  - c. Kualitas teknis
5. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif sehingga penggunaannya memerlukan media pendukung yaitu LCD dan komputer dengan spesifikasi minimal:
  - a. Menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan yang terbaru.
  - b. Menggunakan minimal *procesor intel pentium III 600 MHZ* sampai yang terbaru.
  - c. Menggunakan RAM minimal 776 MB
  - d. Memiliki *Optical Hardware* untuk *Compact Disk (CD)*

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

Pada bagian ini, dipaparkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian. Adapun teori-teori yang digunakan adalah teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, video pembelajaran dan pembelajaran administrasi keuangan di SMK.

##### **1. Media Pembelajaran**

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

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media dapat diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti pengantara atau pengantar. Danim dalam bukunya yang berjudul “Media Komunikasi Pendidikan” berpendapat bahwa media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa, media berarti pengantar atau perantara. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media yang merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan

pesan/informasi (Sukiman, 2012:28). Heinich, dan kawan-kawan dalam (Arsyad, 2016:3-4), menambahkan bahwa *medium* merupakan perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima.

Jika media tersebut memberikan informasi atau pesan yang di dalamnya mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media tersebut disebut dengan media pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad (2016:3) “mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Pringgawidagda (Nataliya, 2015:347) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2016:4), berpendapat bahwa secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Selain itu, Hamidjojo (Kustandi, 2011:8), “memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.”

Sadiman (2011:7), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Sedangkan Munadhi (Wahyuni, 2017:2) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi kondusif, efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi, pesan-pesan (materi) pembelajaran kepada siswa yang dapat menarik perhatian, minat siswa, serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi kondusif, efisien dan efektif. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan media pembelajaran dengan baik agar informasi, pesan-pesan (materi) pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

#### **b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Namun secara garis besar media pembelajaran

digolongkan ke dalam dua jenis, yaitu cetak dan non cetak. Supriatna mengemukakan jenis media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) *The text. The basic element for an information which has various types and forms of writing that seeks to appeal the delivery of information.*
- 2) *Media Audio. Help deliver a more memorable edict help improve traction on something offerings. Type of audio including background noise, music or sound recordings and more.*
- 3) *Visual Media. Media that can provide visual stimuli such as pictures/photos, sketches, diagrams, charts, graphs, cartoons, posters, bulletin boards and others.*
- 4) *Projection Motion Media. These include motion film, film bracelets, TV programs, video tapes (CD, VCD, or DVD).*
- 5) *Artificial objects/miniature. Such as three dimensional objects that can be touched and felt by the students. Media was created to overcome the limitations of both objects and situations so that the learning process is still running well.*
- 6) *Humans. This includes teachers, students, or expert/expert in the field/particular matter. (Maryono, 2012:136).*

Andreson yang dikutip Ariston Rahardi (Pujiriyanto, 2012:21), mengelompokkan media menjadi 10 golongan yaitu:

- 1) Media audio, contohnya kaset, siaran radio, CD media pembelajaran.
- 2) Media cetak, contohnya buku pelajaran, modul dan sebagainya.
- 3) Audio cetak, contohnya kaset yang dilengkapi dengan bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam, contohnya *Overhead Projector* dengan menggunakan transparansi, film bingkai slide.
- 5) Proyeksi audio visual statis, contohnya film bingkai (slide) bisu.
- 6) Visual diam, contohnya film bisu tanpa suara.
- 7) Audio visual gerak, contohnya film, video, VCD dan televisi.
- 8) Objek fisik, contohnya benda nyata, model, specimen.
- 9) Manusia dan lingkungan, contohnya guru, pustakawan.

10) Komputer, yaitu pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Seels dan Glasgow (Sutirman, 2013:16), membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional sebagai berikut:

Media dengan teknologi tradisional meliputi : (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrip; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, berkala dan handout; (g) Permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sedangkan media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi adalah *teleconference*, dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*Computer Assisted Instruction*), games, *Hypermedia*, CD (*Compact Disc*), dan pembelajaran berbasis Web (*Web Basic Learning*).

Kemudian Sadiman (2014:27) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yaitu:

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, serta papan buletin.

## 2) Media Suara (audio)

Media suara (audio) merupakan media yang mengandung informasi atau pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contohnya: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

## 3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafik yaitu sama-sama menyajikan rangsangan visual. Sedangkan perbedaannya yaitu media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contohnya: film bingkai, media transparansi, proyektor tembus pandang (*opaque projector*), mikrofis, film, televisi, video, permainan dan simulasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, dapat menjadikan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai untuk digunakan pada saat ini, hal ini didukung oleh perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Dengan menggunakan media tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.



### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang didapatkan peserta didik juga dapat meningkat. Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (Arsyad, 2016:20-21), menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran ada empat khususnya media visual yaitu:

#### 1) Fungsi atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Media berupa gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan dipelajari.

#### 2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai visualisasi. Contoh, teks bergambar, tayangan video gambar simulasi kegiatan, video penggunaan alat/mesin kantor dan sebagainya.

#### 3) Fungsi kognitif

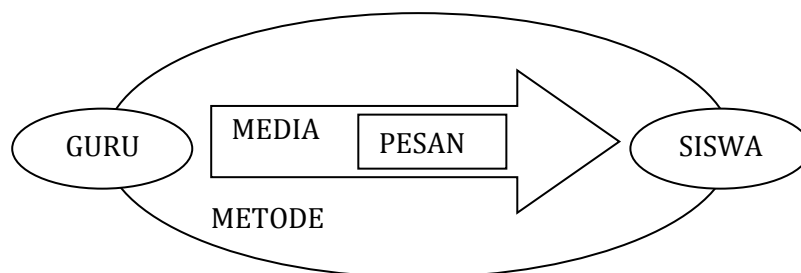
Fungsi ini menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

#### 4) Fungsi kompensatoris

Fungsi ini menunjukkan bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Menurut teori “*Cone Experience* (Kerucut Pengalaman)” yang dikemukakan oleh Edgare Dale (Indriana, 2011:47), pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan secara verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, peserta didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara supaya peserta didik memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan Daryanto (2013:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode merupakan prosedur yang digunakan dalam membantu siswa menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga dengan melalui perantara media tersebut, guru terbantu dalam penyampaian pesan materi kepada siswa dan melalui media diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk fokus kepada materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berikut ini adalah bagan fungsi media pembelajaran:



Gambar 1. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa guru bertindak sebagai sumber atau pengirim pesan. Sedangkan siswa bertindak sebagai penerima pesan. Guru menggunakan media untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Jadi, media adalah perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal, serta tercapainya tujuan pembelajaran.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan dalam proses pembelajaran sebagai berikut. Menurut Sadiman (2014:16) mengemukakan kegunaan media pendidikan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan pelajaran, sehingga tidak terlalu terkesan bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan gambar, film bingkai, film, model (contoh).
  - 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 masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model (contoh), dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
  - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar mandiri 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 akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi 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

Arsyad (2016: 29-30) mengemukakan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan siswa dapat belajar mandiri.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar dapat ditampilkan melalui gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil dapat ditampilkan melalui mikroskop, film, *slide*, atau gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide*.
  - d) Objek atau proses yang sangat rumit dapat ditampilkan melalui film, gambar atau simulasi komputer.
  - e) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui komputer, film dan video.
  - f) Peristiwa alam atau proses yang memakan waktu lama dapat ditampilkan melalui *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.
  - g) Memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Menurut Sudjana dan Rivai (Anwariningsih, 2013:123), berpendapat sebagai berikut:

*Suggests there are some benefits of learning media in the learning process, namely: (1) learning will be more interesting so it will cause the learning motivation to the students, (2) material study will be easily to understood and allows students to control and achieve the learning goals, and (3) teaching methods will be more variative through verbal communication from the teacher explanation. Student is more doing activities in learning not only listening to the teacher description but also doing other activities such as observing, performing, demonstrating, acting, and others.*

Sedangkan Rusman (Oktaviana, 2016:19), menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Metode pengajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan guru, sehingga siswa tidak merasa bosan serta guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar setiap jam pelajaran.
- 3) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, seperti: dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

#### e. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan di dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran tersebut. Menurut Schramm (Buchori, 2015:370), *some less of media text books for example "not live", only showed die picture, not able to present sound and easily outdated*. Maka dari itu guru perlu menciptakan model dan media pengajaran mereka sendiri yang menarik, ekonomi, berkesan dan mudah dibuat. Guru sebagai fasilitator harus dapat menyediakan kemudahan pengajaran dan pembelajaran.

Arsyad (2016:74-76) mengemukakan bahwa terdapat enam kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang ditetapkan.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara afektif, maka media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta kemampuan siswa.



- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini menuntut guru agar memilih media yang telah tersedia di sekitarnya, mudah diperoleh, mudah dibuat, serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Guru harus terampil dalam menggunakan berbagai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media pembelajaran yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil. Oleh karena itu, guru harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan sasaran siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Menurut Sanjaya (2013:173) menjelaskan prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan semata-mata untuk memudahkan guru menyampaikan materi saja, tetapi harus dapat membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Setiap materi memiliki ciri khas dan tingkat kerumitannya masing-masing.

- 3) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media yang digunakan harus memperhatikan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- 5) Media pembelajaran yang akan digunakan harus dapat dioperasikan oleh guru. Sering media yang ada sekarang sudah berbasis teknologi tinggi, namun apabila guru tidak dapat mengoperasikannya maka media itu tidak dapat dipakai.

Heinich dkk (Sutirman, 2013:17) mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran yang disebut dengan istilah ASSURE (*ASSURE models*).

Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode, media dan bahan, menggunakan media dan bahan, melibatkan siswa serta evaluasi dan revisi. Berdasarkan model tersebut, maka sebelum menggunakan media dalam pembelajaran guru melakukan analisis siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tipe belajarnya. Kemudian guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berupa ketentuan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah proses belajar. Langkah berikutnya ialah menentukan metode yang tepat, memilih yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Penggunaan media seharusnya dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus didasarkan pada kriteria tertentu guna memperoleh pemilihan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Misalnya, media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kebutuhan siswa, mendukung isi

pelajaran, praktis dan luwes, tepat sasaran, serta kualitas media yang baik. Dengan menggunakan media yang tepat, dapat membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

## **2. Video Pembelajaran**

### **a. Pengertian Video Pembelajaran**

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menarik minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Rante and Ihsan's research (Maduretno, 2017:404), *that the audio video experiment is a media that is designed to provide an understanding concept for students through practice learning when the facility does not allow to carry out the real experiment.*

Menurut Riyana (2007) video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (*audio*) dan unsur tampak/terlihat (*visual*) dapat disajikan serentak.

Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada *pita magnetic* (Arsyad, 2004:36).

Video menurut Pujiriyanto (2012:162), merujuk pada gambar gerak yang direkam menggunakan pita atau *disk*, dengan ukuran, kecepatan, cara merekam dan mekanisme pemutaran yang berbeda-beda. Pesan yang disampaikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti cerita), bisa bersifat informal, edukatif maupun instruksional.

Dari berbagai makna yang sudah disampaikan oleh berbagai tokoh dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran adalah salah satu jenis media *audio-visual*, dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai dan ditayangkan melalui media pendukung sehingga dapat menunjang suatu pembelajaran. Media video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

## **b. Manfaat Video Pembelajaran**

Penggunaan video pembelajaran sebagai media bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada siswa. Dengan penayangan video, siswa dapat merasakan seolah-olah berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Sebagai contoh, proses menyusun laporan keuangan dapat ditunjukkan kepada siswa melalui video. Kiranya dapat membantu siswa membayangkan cara menyusun laporan keuangan di samping memberikan pengalaman kepada para siswa secara visual. Ade (Maduretno, 2017:404), *that video as audio visual learning media so students know the application of the material being taught. It is adds to appeal of students, motivate and explain the teaching materials so that the efficiency and effectiveness of learning can achieve optimal results.*

Menurut Zaenal (Purwanti, 2015:42), media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Mell Silberman: hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa-kata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad (Maduretno, 2017:404), *film and video can provide information to complete the reading activity, discussion, and practice, explains the complicated concept, exercises skills and natural attitude with saves time in practice.*

Menurut Pujiriyanto (2012:163-164), video bisa meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan keterampilan interpersonal. Pada ranah kognitif video dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi. Video bisa juga melengkapi penyajian bahan pembelajaran melalui buku-buku teks dengan menyajikan proses, kaitan dan teknik-teknik tertentu. Contohnya mempelajari cara menyusun laporan keuangan bisa membaca materi kemudian hal-hal yang terkait dengan aspek teknis membuat bisa disajikan menggunakan video. Fleksibilitas penyajian bisa juga memutar video sebagai pengantar dan daya tarik baru meminta siswa mendalami dengan membaca materi.

Pada ranah sikap dengan menggunakan efek dan teknik video berpengaruh khususnya dalam pembentukan sikap sosial, emosi atau kepribadian melalui penyajian kisah-kisah dan peran model secara dramatis. Kemudian pada aspek psikomotorik video mampu mendemonstrasikan beragam jenis keterampilan terkait dengan proses, ruang dan waktu. Pada bagian tertentu yang perlu mendapatkan penekanan dan pengamatan detail guru bisa memperlambat pemutaran dan meminta siswa fokus pada hal-hal yang harus dipelajari. Siswa bisa langsung mempraktikkan meniru suatu gerakan dan mengulanginya beberapa kali sampai kemudian menguasai jenis keterampilan yang diajarkan. Video bisa menjadi media penyajian umpan balik yang sangat

otentik dan nyata bagi siswa dengan merekam unjuk kerja atau aktivitas dalam latihan untuk disaksikan dan dievaluasi.

Keterampilan interpersonal dapat dikembangkan melalui tayangan video. Pertama video bisa ditayangkan untuk merangsang proses diskusi tentang topik tertentu dari kelompok siswa yang berbeda-beda. Tayangan video bisa membangun adanya *common sense* sebagai pengalaman yang bisa mengkatalis proses diskusi lanjut. Pada proses diskusi inilah keterampilan-keterampilan interpersonal bisa dikembangkan karena adanya basis pengalaman. Kedua, siswa bisa belajar keterampilan interpersonal misalnya cara berdiskusi yang baik, melalui tayangan video. Siswa kemudian mempraktikannya dalam proses diskusi dan direkam melalui kamera video. Hasil rekaman ditayangkan untuk direfleksikan dan dievaluasi mengenai apa yang terjadi dan menentukan apa yang seharusnya dilakukan selanjutnya.

Menurut Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Video memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Video mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera peserta didik dan tenaga pendidik.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Manfaat media video menurut Prastowo (2012:302), antara lain sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik;
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat;
- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu;
- 4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan sesuatu keadaan tertentu, dan
- 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Dari berbagai makna yang telah disampaikan dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah antara lain: 1) sangat membantu guru dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran praktik; 2) memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat; 3) dapat menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan dan belajar lebih mandiri; 4) siswa dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi; 5) daya nalar siswa lebih terfokus dan lebih kompeten; 6) siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan latihan-latihan; 7) siswa dapat menayangkannya kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan dapat memutar kembali di rumah karena materi sudah dalam format film/VCD; 8) memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi; 9) memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.



### c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Riyana (2007:8-11), untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)  
Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajara secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).  
Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).  
Media video menggunakan bahasa yang sedehana, mudah dimengerti dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- 4) Representasi Isi  
Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi dengan media  
Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi  
Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual  
Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau

cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut Riyana (2007:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- 2) Dengan teknik *editing* objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Televisi/video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- 5) Daya tarik yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/*audience* yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- 6) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan *actual (immediacy)* atau kekinian.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Arsyad (2004: 37-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Dalam pengoperasiannya relatif mudah.
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik media video tersebut. Karakteristik dan kriterianya antara lain: 1) pesan materi yang disampaikan harus jelas tepat; 2) mudah dalam

pemakaiannya; 3) menggambarkan sesuai materi, objek, proses; 4) dapat digunakan secara masal atau individual; 5) mampu mempertahankan perhatian *audiens*.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran**

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video pembelajaran. Keunggulan dari video menurut Kulatunga dan Lewis (Paristiowati,2017:64), yaitu mampu menyampaikan materi pembelajaran baik secara verbal maupun nonverbal. Penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan seni artistik dan nilai estetika pada pelajaran seni, meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam perkuliahan (Woolfitt dalam Paristiowati, 2017:64). Kemudian Sadiman (2006:74) menjelaskan beberapa kelebihan video antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Dengan video siswa dapat memperoleh informasi dari ahli/spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan sebelumnya dengan cara direkam, sehingga saat mengajar guru dapat memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu, karena hasil rekaman dapat diputar berulang kali.
- 5) Keras lemahnya suara dapat diatur dan disesuaikan.

- 6) Guru dapat mengatur dimana video dapat dihentikan dan diputar lanjut, kontrol sepenuhnya ada ditangan guru.
- 7) Menggunakan video tidak memerlukan ruangan yang gelap pada saat menyajikan tayangan tersebut.

Sanaky (Purwanti, 2015:44), juga menuliskan kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan media video yaitu menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajar, portable dan mudah didistribusikan. Sedangkan kelemahan media video yaitu: pengadaan memerlukan biaya mahal, tergantung pada energy listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan sehingga suasana belajar akan terganggu.

Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain:

- 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu peristiwa yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kekurangannya, antara lain:

1) *Opposition*

Penyajian yang kurang tepat menyebabkan timbulnya keraguan siswa dalam menafsirkan tampilan video yang dilihatnya.

2) *Material pendukung*

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan.

3) *Budget*

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Kelebihan-kelebihan yang terdapat pada video menjadikan sangat sesuai digunakan untuk tujuan pembelajaran. Kelebihan video pembelajaran praktik administrasi keuangan diantaranya sebagai berikut:

1) *Unsur Multimedia*

Video adalah salah satu media pembelajaran yang cukup berkesan untuk digunakan dalam pembelajaran karena video menggabungkan secara baik unsur multimedia. Multimedia pembelajaran adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, gambar, grafik, animasi, video, maupun suara. Dalam video pembelajaran praktik administrasi keuangan ini pun terdapat beberapa unsur diatas sehingga bisa menarik perhatian dan semangat siswa untuk melihat tayangan video pembelajaran tersebut.

## 2) Memudahkan Pencapaian Pembelajaran

Video yang dibuat dengan sistematis, runtut, jelas dalam proses melakukan transaksi keuangan dari tahap menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo dan diberi perpaduan warna dan dibuat semenarik mungkin tentunya akan menimbulkan daya tarik, imajinasi dan daya ingat yang kuat bagi siswa. Dalam video pembelajaran ini dibuat dengan berbagai kombinasi warna yang menarik dengan penyajian yang sistematis maka siswa akan bisa belajar dengan lebih baik dan mudah mengingat materi yang telah disampaikan di dalam video pembelajaran.

## 3) Meningkatkan Kemahiran dan Pengalaman Belajar

Video pembelajaran tentunya akan meningkatkan kemahiran dan pengalaman belajar bagi siswa. Siswa dapat menginterpretasikan simbol-simbol visual secara tepat dan belajar berinteraksi dan memberi respon selaras dengan pesan-pesan yang diperoleh mereka sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep dan pengalaman belajar menggunakan video pembelajaran dalam hal ini untuk mengembangkan keterampilan memproses transaksi keuangan.

## 4) Menjadikan Pengajar Lebih Santai Dalam Pembelajaran

Guru tidak perlu dominan dan menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran praktik ini membantu memudahkan guru menyampaikan atau menjelaskan tahap memproses transaksi keuangan. Dengan video pembelajaran praktik

ini memudahkan dalam memvisualisasikan prosesnya. Video pembelajaran praktik akan dibuat dengan metode terbimbing jadi di dalam video dijelaskan tahap demi tahap melakukan proses transaksi, dari menjurnal sampai menyusun neraca sehingga guru tidak perlu sepenuhnya menjelaskan lagi yang telah disampaikan dalam video.

Semua media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu pula dengan video pembelajaran. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang harus diperhatikan oleh guru. Karena media video bersifat dapat diulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi materi dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Sehingga komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

#### **e. Kriteria Media Video Pembelajaran**

Menurut Riyana (2007:11-14), pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

##### **1) Tipe Materi**

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi,

sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

## 2) Tipe Waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video pembelajaran mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

## 3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

## 4) Ketentuan Teknis

Menurut Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing* dan suara. Pembelajaran lebih menekankan



pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan proferty yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengkaburkan objek.
- d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

#### 5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang music dan *sound effect* menurut Riyana (2007:14):

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
- d) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media video harus memperhatikan kriterianya antara lain: 1) tipe materi, materi yang cocok menggunakan media video yaitu materi yang bersifat memvisualisasikan suatu proses seperti demonstrasi, simulasi; 2) dalam pembuatan video harus diperhatikan durasi waktunya disesuaikan dengan

daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi siswa sehingga mempertahankan perhatian siswa sampai tayangan selesai; 3) perhatikan format sajian video, format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya adalah naratif, wawancara, presenter dan format gabungan; 5) kemudian dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

#### **f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran**

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu. Dalam mengembangkan video pembelajaran harus memperhatikan prosedur sebagai berikut:

- 1) Kerangka (*out line*) media video
  - a) Pendahuluan
  - b) Tayangan pembuka
  - c) Pengantar
  - d) Isi video
  - e) Penutup

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu

ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut. Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Lamanya durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung pada kegiatan inti ini. Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

## 2) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Approach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

### a) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

### b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

d) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

e) Ahli Komputer Editing Video dan Desain Grafis (*Computer Graphics Specialist*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video, menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

f) *Sound Director*

Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, sound amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video. Riyana (2007:17-20).

Seperti halnya dalam pembuatan proyek video klip, film, iklan layanan masyarakat, website dan lain-lainnya, pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun

tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi dan Pasca Produksi.

1) Pra Produksi (sebelum pembuatan)

Dalam tahap ini seorang pembuat video pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan, karena untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun finansial yang dibutuhkan, serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi.

Tahapan pra produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut:

- a) Telaah kurikulum
  - b) Pemilihan materi/informasi yang akan disajikan
  - c) Menganalisa target/sasaran dari video pembelajaran tersebut.
  - d) Menganalisa dan mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan
  - e) Mencari dan mengumpulkan referensi terkait
  - f) Membuat jadwal pembuatan video
- 2) Proses produksi, pembuatan video pembelajaran dilakukan secara urut sesuai konsep di pra produksi.
- 3) Pasca produksi, dimana video pembelajaran siap untuk dipublikasi.

### **3. Pembelajaran Administrasi Keuangan di SMK**

#### **a. Ruang Lingkup Pembelajaran Administrasi Keuangan di SMK**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan satu sama lain. Belajar merupakan keadaan (proses) yang tercipta dari kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/ajar>), belajar memiliki definisi “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini mengandung arti bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh ilmu. Menurut Sanjaya (2012:26), pembelajaran diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu kurikulum 2013 hadir menggantikan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Kurikulum 2013 adalah usaha yang terpadu antara rekonstruksi kompetensi lulusan, dengan kesesuaian dan kecukupan, keluasan dan kedalaman materi, revolusi pembelajaran dan reformasi penilaian, sehingga keseimbangan antara sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills* sangat diperlukan.

Dalam Permendikbud No. 70 Tahun 2013 disebutkan bahwa kurikulum SMK/MAK berisi mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan. Mata pelajaran wajib terdiri atas 9 (sembilan) mata pelajaran, yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia, Bahasa Inggris, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan, dan Prakarya dan Kewirausahaan. Mata pelajaran wajib tersebut bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam spektrum manusia kerja. Mata pelajaran Peminatan terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kerja dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya.

Kurikulum SMK/MAK dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat mereka. Struktur kurikulum SMK/MAK memberi peluang kepada peserta didik melakukan pilihan mulai pada Kelompok Program Keahlian sebagai program peminatan dan kemudian berlanjut melakukan pilihan program pendalaman peminatan pada Kelompok Paket Keahlian. Kompetensi lulusan yang harus dimiliki dalam kurikulum 2013 adalah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, fungsi dari pembelajaran Administrasi Keuangan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khusus kompetensi keahlian administrasi perkantoran adalah mengembangkan kompetensi lulusan yang berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang administrasi keuangan. Tujuan pembelajaran Administrasi Keuangan untuk SMK adalah untuk menghasilkan lulusan yang memenuhi kriteria kelulusan kurikulum 2013.

Berikut ini adalah silabus administrasi keuangan untuk SMK kelas

XII Administrasi Perkantoran:

Tabel 1. Silabus Administrasi Keuangan Untuk SMK Kelas XII AP

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2 Mengaplikasikan sistem informasi sebagai hasil pemikiran manusia sehingga dapat bekerja dengan tepat dan akurat, bermanfaat bagi orang banyak untuk lebih mendekatkan diri pada Tuhan</p>
2. Mengembangkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran menyiapkan, menggunakan administrasi keuangan</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p> <p>2.4 Memiliki Sikap proaktif dalam melakukan kegiatan administrasi keuangan</p>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	<p>3.1 Mengemukakan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</p> <p>3.2 Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p>3.3 Mengilustrasikan cara pengelolaan Kas Kecil</p> <p>3.4 Mengemukakan tentang administrasi gaji dan upah pegawai</p>
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	<p>4.1 Mempraktikkan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</p> <p>4.2 Melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p>4.3 Mengelola Kas Kecil</p> <p>4.4 Mempraktikkan administrasi gaji dan upah pegawai</p>



Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai dan diaktualisasi oleh peserta didik dalam pembelajaran (PP 74/2008). Peserta didik dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu, dengan tujuan meningkatkan kompetensi peserta didik.

Penilaian pencapaian kompetensi keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana pencapaian SKL, KI dan KD khusus dalam dimensi keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) di Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK) adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bidang dan lingkup kerja, yang diharapkan dapat dicapai setelah peserta didik menyelesaikan masa belajar. SKL dijabarkan dalam standar isi dan merupakan acuan utama dalam pengembangan Kompetensi Inti (KI), selanjutnya Kompetensi Inti (KI) dijabarkan ke dalam Kompetensi Dasar (KD).

Kelompok KD (Kompetensi Dasar) keterampilan dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti keterampilan (KI-4). Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Ranah keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta.

Salah satu kompetensi dasar keterampilan di mata pelajaran administrasi keuangan yaitu melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan dengan materi memproses transaksi keuangan serta pokok bahasan jurnal umum, buku besar dan neraca saldo, kemudian siswa mempraktikkan memproses transaksi keuangan dari menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo.

#### **b. Materi dan Pokok Pembahasan**

Pada mata pelajaran administrasi keuangan dibahas mengenai memproses transaksi keuangan dengan pokok bahasan jurnal umum, buku besar dan neraca saldo. Jadi memproses transaksi keuangan adalah kegiatan pengelolaan atau mengadministrasikan transaksi-transaksi keuangan yang terjadi selama per periode dari jurnal umum, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo.

##### 1) Jurnal Umum

Buku jurnal adalah media untuk mencatat transaksi secara kronologis (urutan waktu). Jurnal merupakan catatan akuntansi permanen yang pertama, sehingga dikenal dengan *The Books Of Original Entry*. Jurnal dirancang sedemikian rupa sehingga menampung transaksi beserta keterangan dan kondisi yang menyertainya. Buku jurnal juga berguna untuk membetulkan jurnal

yang salah yang sudah terlanjur diposting. Bentuk jurnal umum terdiri atas kolom-kolom sebagai berikut:

Tabel 2. Bentuk Jurnal Umum

JURNAL UMUM

Tgl	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT

Keterangan:

- Kolom tanggal: diisi dengan tanggal terjadinya transaksi secara kronologis (menurut urutan waktu)
- Kolom keterangan: diisi dengan nama akun yang harus di debit dan di kredit akibat terjadinya transaksi. Akun yang harus di debit ditulis lebih dahulu, jumlahnya ditulis di kolom debit. Akun yang harus di kredit agak ke kanan pada baris berikutnya, jumlahnya ditulis pada kolom kredit, keterangan singkat mengenai transaksi ditulis di bawahnya.
- Kolom referensi: diisi dengan nomor akun dalam buku besar sebagai tempat pemindahan data yang bersangkutan. Dengan demikian, kolom Ref. diisi pada saat data yang bersangkutan dipindahbukukan (*posting*) ke buku besar.

Contoh pencatatan transaksi ke Jurnal Umum sebagai berikut ini :

- a) Pada tanggal 1 Juni 2016, Anugrah mendirikan perusahaan jahit, yang diberi nama ANUGRAH TAILOR. Sebagai penyertaan dalam perusahaannya, ia menyertakan modal berupa uang tunai sebesar Rp15.000.000,00. Dari transaksi di atas, akun yang harus dicatat dalam buku jurnal ANUGRAH TAILOR adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pencatatan Transaksi ke Jurnal Umum

<b>JURNAL UMUM</b>					
Tgl		Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT
Juni 2016	1	KAS Modal Anugerah Setoran Awal		Rp 15.000.000	Rp 15.000.000

## 2) Buku Besar

Proses akuntansi sesudah penjurnalan adalah pencatatan ke buku besar yang sering disebut posting. Di buku besar terdapat Ref (nomor perkiraan) dalam hal ini menggunakan sisten ratusan yang sudah ditentukan. Ref ini berguna untuk mengelompokan perkiraan-perkiraan dan sebagai kode agar mudah mencarinya. Bentuk buku besar terdiri atas kolom-kolom sebagai berikut:

Tabel 4. Bentuk Buku Besar

**BUKU BESAR**

Akun :

No.

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					DEBET	KREDIT

Nomor perkiraan akun suatu perusahaan dengan perusahaan lainnya tidak selalu sama. Berikut ini contoh nomor rekening atau Ref di dalam buku besar sebagai berikut.

Tabel 5. Contoh Kode Akun di Dalam Buku Besar

No Rekening/Akun	Akun/Rekening	Bertambah	Berkurang
100 – 199	AKTIVA	Debet	Kredit
200 – 299	KEWAJIBAN	Kredit	Debet
300 – 399	MODAL	Kredit	Debet
400 – 499	PENDAPATAN	Kredit	Debet
500 – 599	BEBAN	Debet	Kredit

Berikut ini kelanjutan contoh pencatatan transaksi dari jurnal umum yang diposting ke buku besar sebagai berikut ini.

Tabel 6. Pencatatan ke Buku Besar

**BUKU BESAR**

Akun: Kas

No. 101

Tgl	Keterangan	Ref.	Debet	Kredit	Saldo	
					DEBET	KREDIT
2016						
Jun. 1	Setoran Modal	J-1	Rp. 15.000.000		Rp. 15.000.000	

Akun: Modal Anugerah

No. 301

Tgl	Keterangan	Ref.	Debet	Kredit	Saldo	
					DEBET	KREDIT
2016						
Jun. 1	Setoran Modal	J-1		Rp. 15.000.000		Rp. 15.000.000

## 3) Neraca Saldo

Langkah Anda berikutnya adalah mengikhtisarkan data yang terdapat dalam buku besar yaitu dalam bentuk “neraca saldo” (*trial*

*balance*). Menyusun neraca saldo tidaklah sulit, sama halnya dengan menyusun semua akun yang ada dalam buku besar berdasarkan urutan nomor kode masing-masing saldo. Berikut ini bentuk format neraca saldo.

Tabel 7. Bentuk Neraca Saldo

.....  
**NERACA SALDO**  
**Tanggal .....**

Nomor Akun	Akun	Neraca Saldo	
		Debet	Kredit
	Jumlah		

## B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Anindita Agustania (2014) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih”. Hasil penelitian berupa produk video pembelajaran yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai pengguna media tersebut. Keseluruhan hasil uji coba menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori Layak dengan rincian: (1) uji ahli materi mendapatkan hasil rerata 3,55 yaitu dikategorikan layak (2) uji ahli media mendapatkan hasil rerata 3,5 yaitu dikategorikan layak (3) uji skala kecil oleh siswa mendapatkan hasil rerata

3,5 yaitu dikategorikan layak, (4) uji skala besar oleh siswa mendapatkan hasil rerata 3,19 yaitu dikategorikan layak.

2. Penelitian Fiskha Ayuningrum (2012) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah soup kontinental Di SMK N 2 Godean”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dihasilkannya media video pembelajaran Mengolah Soup Kontinental dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. (2) hasil pengujian kelayakan dari peserta didik kelas X SMK N 2 Godean meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%.
3. Penelitian Septi Widiastuti (2011) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% peserta didik telah mencapai nilai minimal (batas kriteria ketuntasan

minimal) 70. Yaitu 96% peserta didik mencapai standar 45 kompetensi yang telah ditetapkan dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan anak didik dalam lingkungan yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang saling mendukung demi tercapainya tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, situasi atau lingkungan, dan evaluasi.

Seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa menjadi antusias dalam belajar dan tujuan proses pembelajaran pun dapat tercapai. Sebaliknya, jika proses pembelajaran berlangsung secara tidak menyenangkan maka siswa akan sulit menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Salah satu faktor terciptanya suasana belajar yang tidak menyenangkan adalah cara pembelajaran guru di sekolah yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) YPE Sawunggalih Kutoarjo merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka beberapa paket keahlian salah satu diantaranya adalah paket keahlian Administrasi Perkantoran (AP) yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar kompeten dalam bidang perkantoran. Pada mata pelajaran Administrasi Keuangan di SMK YPE Sawunggalih dalam

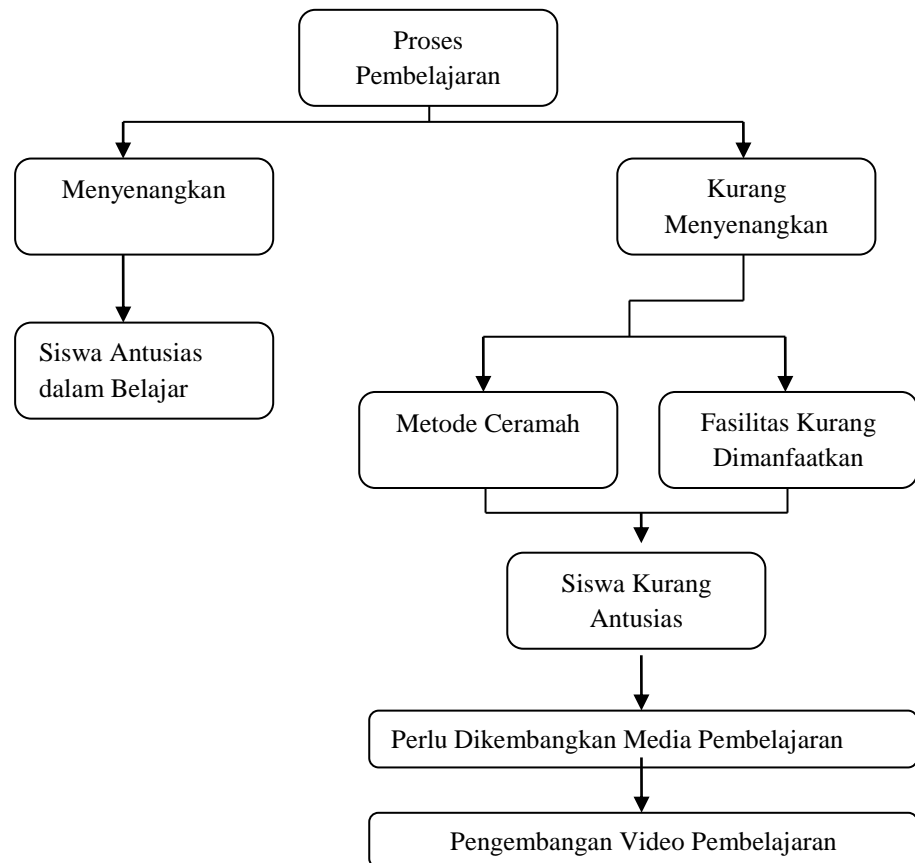


pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung bosan dan tidak antusias. Apalagi di kompetensi dasar keterampilan ke 2 yaitu melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan dengan pokok materi bahasan yaitu memproses transaksi keuangan dimana siswa dituntut untuk mempraktikkan memproses transaksi keuangan dari menjurnal, posting buku besar sampai menyusun neraca saldo. Kemudian dari segi media pembelajaran hanya menggunakan modul sehingga kurang bisa memvisualisasikan materi.

Pemecahan dari permasalahan diatas dapat dilakukan dengan mengembangkan media ajar berupa video pembelajaran praktik administrasi keuangan. Media video pembelajaran praktik administrasi keuangan ini akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Administrasi Keuangan pada materi memproses transaksi keuangan untuk kompetensi dasar keterampilan melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan. Dengan tujuan sebagai media ajar dan melengkapi bahan ajar utama yang sudah ada yaitu modul memproses transaksi keuangan sehingga diharapkan bisa memvisualisasikan materi serta membantu guru dalam penyampaian materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Sarana pembelajaran sudah tersedia seperti LCD, monitor dan sound, tetapi media video pembelajaran belum pernah digunakan pada proses pembelajaran administrasi keuangan. Oleh karena itu video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk mata pelajaran administrasi keuangan. Video pembelajaran ini juga memiliki keunggulan diantaranya

adalah ukuran tampilan yang sangat fleksibel, kaya akan informasi dan langsung sampai ke hadapan siswa secara langsung dan dapat diputar secara berulang-ulang.



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk siswa kelas XII SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2017/2018, dari segi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*)?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk siswa kelas XII SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan validasi/penilaian dari Ahli Media ?
3. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk siswa kelas XII SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan validasi/penilaian dari Ahli Materi ?
4. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk siswa kelas XII SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan validasi/penilaian dari Praktisi Pembelajaran (Guru SMK) ?
5. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk siswa kelas XII SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan penilaian siswa ?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis atau Model Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan sebutan *Research and Development (R & D)*. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297).

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran praktik pada mata pelajaran administrasi keuangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

*Implementation and Evaluation*). Menurut Dick dan Carry (Mulyatiningsih, 2012:200-202) terdapat lima tahapan dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran, namun penelitian ini hanya sampai tahap keempat atau tahap implementasi saja dan langsung menghasilkan produk akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang menjadi sasaran uji coba pengembangan produk.
- b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang dimuat dalam produk.
- c. Analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam produk.
- d. Mempelajari kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi empat tahapan, yaitu:

- a. Perancangan *Flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program.

- b. Perancangan desain media secara keseluruhan (*storyboard*).  
Pembuatan suatu media yang dalam hal ini adalah video pembelajaran praktik administrasi keuangan diawali dengan membuat *storyboard* sehingga dapat dilihat rancangan antar muka media.
  - c. Penyusunan teks materi, soal dan jawaban.
  - d. Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian media. Instrumen penilaian media dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran administrasi keuangan dan angket kombinasi tertutup dan terbuka untuk siswa.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
- a. Pembuatan Produk  
Berdasarkan desain produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk dengan menggunakan *Microsoft Office Excel, Microsoft Office Word, Microsoft Office Power Point, Video Scribe dan Wondershare Filmora*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang.
  - b. Validasi I  
Pada tahap ini media awal divalidasi sekaligus diuji kelayakannya oleh satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen). Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert. Hasilnya berupa

saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I.

c. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari ahli media dan ahli materi.

d. Validasi II

Pada tahap ini media di validasi sekaligus diuji kelayakannya oleh praktisi pembelajaran yaitu guru Administrasi Keuangan SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo menggunakan instrumen angket dengan skala likert.

e. Revisi II

Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan praktisi pembelajaran yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Media awal hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan dalam tahap implementasi kepada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

- a. Pada tahap ini media diujicobakan kepada 32 siswa kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Pada tahap ini juga dibagikan angket dengan skala likert untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan media yang telah dibuat.
- b. Bila diperlukan maka dilakukan revisi tahap III berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun dalam revisi ini dipertimbangkan

masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

- c. Analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon mengenai media yang telah dibuat.
- d. Pada tahap ini telah dihasilkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran praktik administrasi keuangan yang sudah direvisi.

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jl. Semawungdaleman, Desa Semawungdaleman, Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Adapun pelaksanaan ini dilakukan mulai bulan September 2017 hingga bulan Maret 2018 yang meliputi tahap persiapan, penelitian dan pelaporan.

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

Pada uji coba penelitian dan pengembangan menggunakan subjek penelitian yaitu satu orang ahli media (dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran), satu orang ahli materi (dosen Prodi Pendidikan Akuntansi), praktisi pembelajaran keuangan (guru administrasi keuangan SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo), dan siswa kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dengan jumlah sebanyak 32 siswa. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah kelayakan dari video pembelajaran praktik administrasi keuangan.



## **E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik pengumpulan data**

Teknik yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respon ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (guru) dan siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden atau subjek penelitian. Angket yang telah diisi oleh responden akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi guna perbaikan produk yang dikembangkan. Selain itu, angket juga digunakan pada saat uji coba lapangan. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala likert dan angket terbuka berupa kritik dan saran dari responden.

### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian pengembangan ini menggunakan angket yang digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Terdapat 4 kelompok angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: (a) instrumen uji kelayakan ahli media; (b) instrumen uji kelayakan ahli materi; (c) instrumen uji kelayakan praktisi pembelajaran; (d) instrumen uji pengguna (siswa).

**a. Angket uji kelayakan media untuk ahli media**

Angket uji kelayakan media video untuk ahli media, digunakan oleh ahli media sebagai pedoman untuk menilai sejauh mana kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan yang telah peneliti kembangkan. Angket penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Portable atau mudah dibawa	1
		b. Efisien penggunaan	2
		c. Reliabilitas media	3
		d. Usabilitas media	4
		e. Fleksibelitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	5
2	Komunikasi Visual Audio	f. Bentuk tulisan	6,7
		g. Warna tulisan	8
		h. Ukuran tulisan	9
		i. Komposisi warna tulisan	10
		j. Pemilihan gambar	11,12
		k. Musik Pengiring	13,14
		l. Tampilan video	15,16
		m. Kejelasan suara narator	17
3	Kemanfaatan	n. Proses belajar lebih menarik	18
		o. Isi video mudah dipahami	19
		p. Kemudahan dalam proses pembelajaran	20

**b. Angket uji kelayakan media untuk ahli materi**

Angket uji kelayakan media video untuk ahli materi, digunakan oleh ahli materi sebagai pedoman dalam menilai sejauh mana tentang kedalaman materi yang disajikan dalam media video pembelajaran

praktik administrasi keuangan dan sebagai pertanggung jawaban atas isi yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan yang dikembangkan oleh peneliti. Angket penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		d. Cakupan materi	4,5
		e. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6,7,8
		f. Kualitas materi	9
2	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	10
		h. Kelengkapan soal	11
		i. Kebenaran konsep soal	12
		j. Kejelasan pembahasan	13
		k. Pemberian umpan balik	14
		l. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	15
3	Kebahasaan	m. Penggunaan bahasa mudah dipahami	16
		n. Ketepatan penggunaan istilah	17
4	Keterlaksanaan	o. Kemudahan materi untuk dipahami	18,19
		p. Pemberian motivasi belajar	20

**c. Angket uji kelayakan media untuk Praktisi Pembelajaran**

Angket uji kelayakan media video untuk praktisi pembelajaran (guru), digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam menilai sejauh mana kedalaman materi yang disajikan dalam media video pembelajaran praktik administrasi keuangan. Angket penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		d. Cakupan materi	4,5
		e. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6,7,8
		f. Kualitas materi	9
2	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	10
		h. Kelengkapan soal	11
		i. Kebenaran konsep soal	12
		j. Kejelasan pembahasan	13
		k. Pemberian umpan balik	14
		l. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	15
3	Kebahasaan	m. Penggunaan bahasa mudah dipahami	16
		n. Ketepatan penggunaan istilah	17
4	Keterlaksanaan	o. Kemudahan materi untuk dipahami	18,19
		p. Pemberian motivasi belajar	20

**d. Angket uji kelayakan media untuk pengguna (siswa)**

Angket kelayakan media video untuk siswa yang digunakan siswa untuk menilai sejauh mana kelayakan dan keberhasilan siswa dalam belajar setelah menggunakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan untuk kompetensi dasar keterampilan melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan. Angket penilaian dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Aspek Materi	a. Kelengkapan materi	1
		b. Kejelasan materi	2
		c. Keruntutan materi	3
2	Aspek Media	d. Ketepatan pemilihan gambar	4
		e. Ketepatan animasi	5
		f. Ketepatan musik/lagu pengiring	6
		g. Tingkat kemudahan pemahaman	7
		h. Ukuran dan warna tulisan	8,9
		i. Kejelasan suara narator	10
		j. Ilustrasi musik pendukung	11
3	Kemanfaatan	k. Kemudahan pengoperasian media	12
		l. Keefektifan video dalam menjelaskan materi	13
		m. Proses pembelajaran lebih menyenangkan	14,15
		n. Kemudahan penyimpanan media	16
		o. Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran	17
		p. Menambah Variasi	18
		q. Memberikan fokus perhatian	19
		r. Memberi informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media	20

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan dalam pembelajaran praktik administrasi keuangan materi pokok jurnal umum, buku besar dan neraca saldo untuk kompetensi dasar keterampilan melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh dikonversikan menggunakan skala 4 menjadi data kualitatif untuk mengetahui kualitas produk. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008:53). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Pedoman Kriteria Konversi Data

No	Interval Skor	Kategori
1	$X > X_i + 1,8 SB_i$	Sangat Layak (SL)
2	$X_i + 0,6 SB_i < X \leq X_i + 1,8 SB_i$	Layak (L)
3	$X_i - 0,6 SB_i < X \leq X_i + 0,6 SB_i$	Cukup Layak (CL)
4	$X_i - 1,8 SB_i < X \leq X_i - 0,6 SB_i$	Kurang Layak (KL)

Keterangan:

$X$  = Skor akhir rata-rata

$X_i$  = Rata-rata ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus;

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$SB_i$  = Simpangan baku ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus;

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

Konversi data kuantitatif skala 4 pada video pembelajaran praktik administrasi keuangan dapat disederhanakan sebagaimana tersaji dalam tabel 13 berikut.

Tabel 13. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
$X > 3,4$	Sangat Layak
$2,8 < X \leq 3,4$	Layak
$2,2 < X \leq 2,8$	Tidak Layak
$1,6 < X \leq 2,2$	Sangat Tidak Layak

Mencari Skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata:

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

$X$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah responden

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap video pembelajaran menggunakan tabel kedua. Tabel kedua di atas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (Guru SMK) dan uji coba pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012:200-202) yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hanya sampai tahap keempat atau tahap implementasi saja dan langsung menghasilkan produk akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

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

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Kegiatan observasi dilaksanakan saat Praktik Lapangan Terbimbing pada bulan September - November 2017. Observasi ini dilakukan untuk menganalisis segala permasalahan dan potensi yang ada di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Seperti halnya pembelajaran konvensional pada umumnya, pembelajaran di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo khususnya pada mata pelajaran Administrasi Keuangan di Kompetensi Dasar ke 2 yaitu Administrasi Pendapatan dan Belanja Keuangan hanya dilakukan dengan metode ceramah dan kurang inovasi, sehingga terkesan membosankan bagi siswa. Guru hanya menggunakan modul sebagai media yang



digunakan, sehingga kurang memvisualisasikan materi dalam praktiknya. Apalagi siswa dituntut untuk praktik melakukan penjurnalan sampai menyusun neraca saldo. Hal ini membuat pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Tidak efektif karena metode ceramah membuat siswa menjadi pasif di dalam kelas bahkan bosan sehingga tidak mendengarkan dan memperhatikan pembelajaran. Kemudian dalam praktiknya siswa mengalami kesulitan.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memaksimalkan potensi-potensi yang ada di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Potensi tersebut diantaranya adalah telah tersedianya proyektor di setiap kelas dan adanya fasilitas dua Laboratorium AP. Jumlah jam pelajaran administrasi keuangan yaitu 5 jam/minggu dengan rincian 2 jam di kelas dan 3 jam di Laboratorium. Selama pembelajaran di Laboratorium AP, fasilitas kurang dimanfaatkan seperti komputer. Apabila fasilitas di Laboratorium dapat benar-benar dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran tentu saja akan menjadi nilai tambah bagi fasilitas tersebut. Laboratorium AP ini menunjang penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan video pembelajaran praktik administrasi keuangan. Media video ini nantinya menjadi pelengkap modul yang sudah tersedia, kemudian siswa dapat mengoperasikan video tersebut di masing-masing PC Laboratorium AP.

Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Media video pembelajaran praktik administrasi keuangan dikembangkan agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini juga untuk memanfaatkan komputer yang ada di Laboratorium AP.

Setelah dilakukan observasi, dapat diambil garis besar dalam tahap analisis, yaitu:

a. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik dan menyenangkan.

b. Analisis kurikulum

Diketahui kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku modul.

2. Tahap Desain (*design*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan video pembelajaran praktik administrasi keuangan. Informasi tersebut antara lain:

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang desain media berupa *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1. Informasi materi yang dimuat dalam video pembelajaran praktik administrasi keuangan

diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Materi pokok yang dimuat dalam video pembelajaran praktik administrasi keuangan adalah jurnal umum, buku besar dan neraca saldo. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1. Peneliti menggunakan modul SMK yang telah di update untuk referensi dalam pembuatan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 1.

b. Perangkat

Pembuatan media video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Software yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran ini adalah *Microsoft Office (word, powerpoint dan excel)*, *Video Scribe* dan *Wondershare Filmora*.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan Media Video Pembelajaran

Langkah pertama dalam pembuatan media video pembelajaran yaitu mempersiapkan bahan untuk penyusunan bagian video pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Untuk pembelajaran teori yaitu membuat materi teori dengan menggunakan *software microsoft powerpoint* dan di *export* ke bentuk video. Kemudian untuk bahan pembelajaran praktik yaitu mempersiapkan form jurnal, buku besar dan neraca saldo dengan menggunakan *software microsoft excel*.

Langkah kedua yaitu membuat video bagian pembelajaran praktik yaitu dari soal transaksi kemudian dijurnalkan, selanjutnya di posting ke buku besar sampai ke tahap menyusun neraca saldo dengan menggunakan aplikasi perekam layar PC yaitu *Wondershare Filmora*. Kemudian membuat bagian cuplikan video praktik dari tahap pertama yaitu membuat jurnal, tahap ke dua *posting* buku besar dan tahap ke tiga menyusun neraca saldo.

Tahap ketiga yaitu membuat video bagian pembuka dan bagian penutup (rangkuman). Video bagian pembuka berisi pengenalan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, materi pembahasan dan tujuan pembelajaran serta animasi gambar yang sesuai. Video bagian penutup berisi rangkuman alur tahap memproses transaksi keuangan. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video bagian pembuka dan penutup yaitu aplikasi *Video Scribe*.

Tahap keempat yaitu membuat intro yang berisi pengenalan pembelajaran administrasi keuangan dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*.

Tahap terakhir yaitu penggabungan dari intro, video pembukaan, video teori, cuplikan video, video praktik, video penutup dengan menambahkan musik, suara narator, text, transitions dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*. Setelah selesai kemudian di *export* ke dalam format mp4.

## b. Validasi

### 1) Validasi Ahli Media

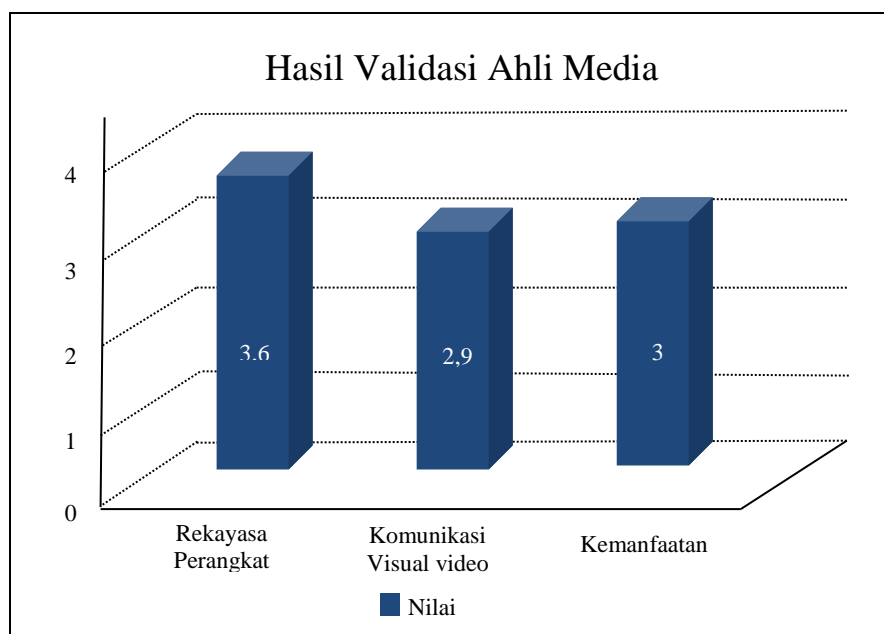
Ahli Media adalah salah satu dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran yaitu Bapak Arwan Nur Ramadhan, M.Pd. Alasan memilih beliau karena sebagai sumber terpercaya yang memiliki pengetahuan ataupun kemampuan luas dalam bidang Teknik Informatika. Menempuh pendidikan SI bidang Pendidikan Teknik Informatika di Fakultas Teknik UNY dan pendidikan S2 bidang Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Program Pascasarjana UNY. Validasi dilakukan terkait aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual video dan kemanfaatan dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-4. Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 (halaman 142). Di samping penilaian kelayakan, ahli media memberikan komentar dan saran guna perbaikan media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	18	3,6	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual Video	35	2,9	Layak
3	Kemanfaatan	9	3	Layak
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>3,1</b>	<b>Layak</b>

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan Tabel 14, mengenai konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor ( $X$ ) 3,1 terletak pada rentang  $2,8 < X \leq 3,4$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Layak**”. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual video dan kemanfaatan layak diujicobakan. Hasil validasi ahli media jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

## 2) Validasi Ahli Materi

Ahli materi adalah Kepala Jurusan Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA. Alasan memilih beliau karena sebagai sumber terpercaya yang memiliki pengetahuan ataupun kemampuan luas dalam bidang akuntansi

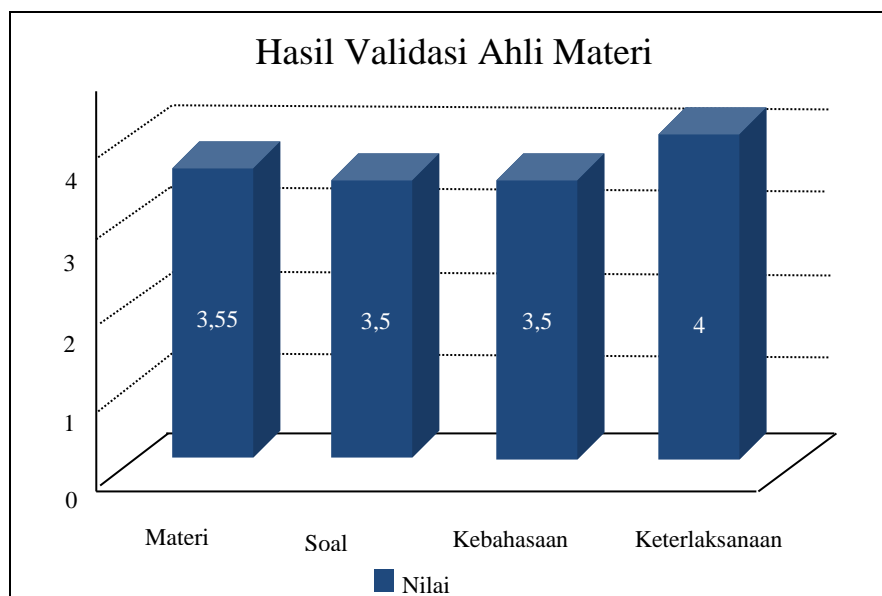
keuangan. Menempuh pendidikan SI bidang Akuntansi di Fakultas Ekonomi UNDIP Semarang dan pendidikan S2 bidang Akuntansi di Magister Sains Akuntansi, PPs UGM. Validasi dilakukan terkait dengan aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan dan aspek keterlaksanaan yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-4. Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 (halaman 147). Di samping penilaian kelayakan, ahli materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	32	3,55	Sangat Layak
2	Soal	21	3,5	Sangat Layak
3	Kebahasaan	7	3,5	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	12	4	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>72</b>	<b>3,6</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan Tabel 15, mengenai konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor ( $X$ ) 3,6 terletak pada rentang  $X > 3,4$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak diujicobakan. Hasil validasi ahli materi jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

### 3) Validasi dari Praktisi Pembelajaran/Guru

Validator dari praktisi pembelajaran adalah guru Administrasi Keuangan SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yaitu Ibu Dra. Zulaikha. Alasan memilih beliau karena selaku guru pengampu selama 4 tahun dari sejak penerapan kurikulum 2013, sehingga memiliki pengetahuan ataupun kemampuan dalam bidang administrasi keuangan. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari ahli materi yaitu aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan dan aspek keterlaksanaan yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-4. Rekapitulasi hasil validasi oleh guru selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5 (halaman 152) . Di samping penilaian kelayakan guru memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

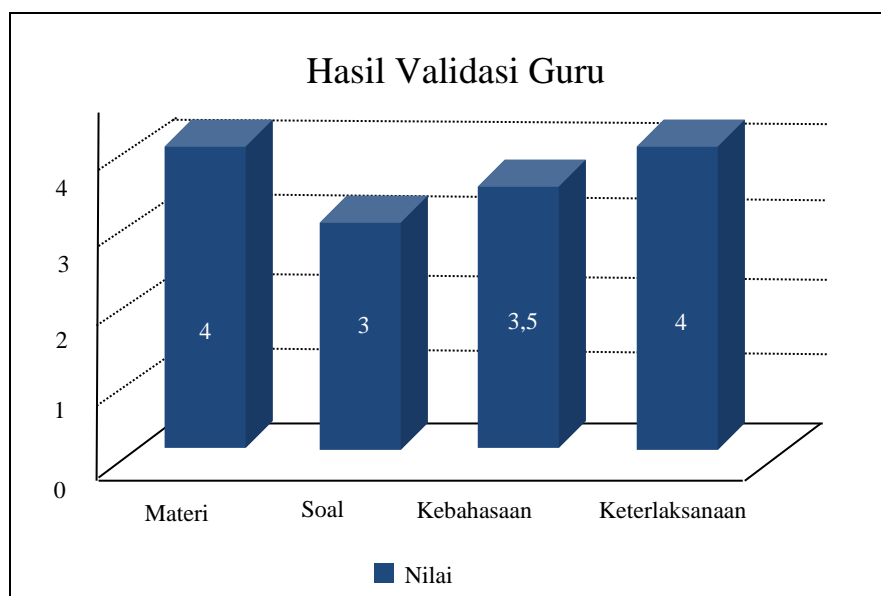


Tabel 16. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran/Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	36	4	Sangat Layak
2	Soal	18	3	Layak
3	Kebahasaan	7	3,5	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	12	4	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>73</b>	<b>3,65</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan Tabel 16, mengenai konversi skor aktual menjadi kategori kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor ( $X$ ) 3,65 terletak pada rentang  $X > 3,4$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi dari guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, soal, kebahasaan dan keterlaksanaan layak diujicobakan. Hasil validasi guru jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



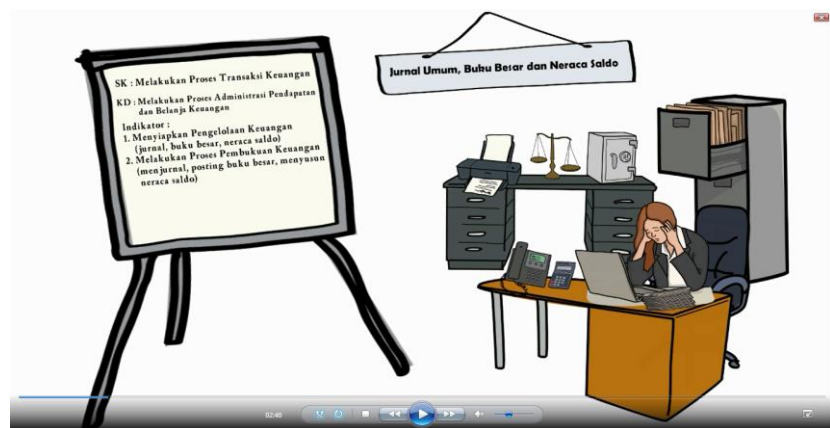
Gambar 5. Diagram Batang Hasil Validasi Guru

### c. Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran administrasi keuangan (guru).

#### 1) Revisi Ahli Media

- a) Halaman tampilan pembuka dibuat lebih menarik dengan mengganti gambar, pembenaran penulisan SK dan KD.



Gambar 6. Halaman Tampilan Pembukaan Sebelum Revisi

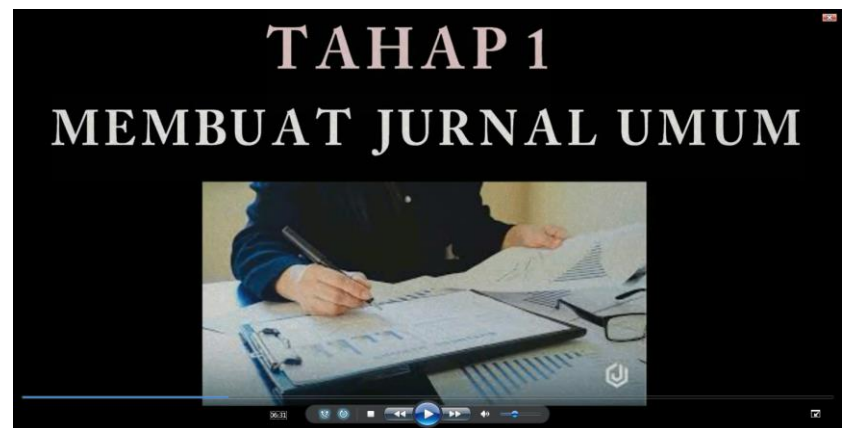


Gambar 7. Halaman Tampilan Pembukaan Setelah Revisi

- b) Warna tulisan di halaman tampilan pengenalan materi dibuat lebih terang.



Gambar 8. Tampilan Pengenalan Materi Sebelum Revisi



Gambar 9. Tampilan Pengenalan Materi Sesudah Revisi

- c) Penambahan identitas penyusun, dosen pembimbing dan ucapan terima kasih.



Gambar 10. Halaman Tampilan Profil Mahasiswa/Pembuat



Gambar 11. Halaman Tampilan Profil Dosen Pembimbing



Gambar 12. Halaman Tampilan Terima Kasih

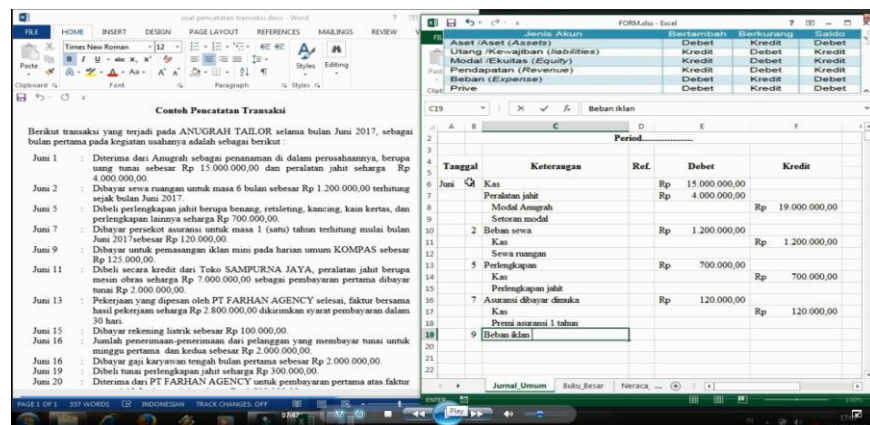
d) Penambahan peta konsep di awal pembelajaran teori



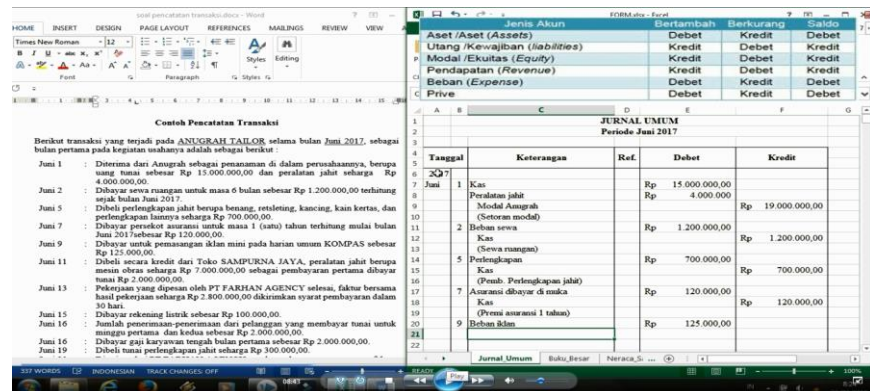
Gambar 13. Peta Konsep di Tampilan Pembelajaran Teori

2) Revisi Ahli Materi

- a) Di materi praktik menjurnal untuk keterangan lebih baik di dalam kurung.



Gambar 14. Tampilan Pembelajaran Praktis Menjurnal Sebelum Revisi



Gambar 15. Tampilan Pembelajaran Praktis Menjurnal Sesudah Revisi

#### 4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2018 yang dikhususkan pada kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo sejumlah 32 siswa. Dalam menyaksikan tayangan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan, siswa dibimbing oleh peneliti. Setelah siswa selesai menyaksikan media video pembelajaran tersebut, siswa diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media video pembelajaran tersebut.

Penilaian dari siswa digunakan untuk menentukan kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan sebagai media

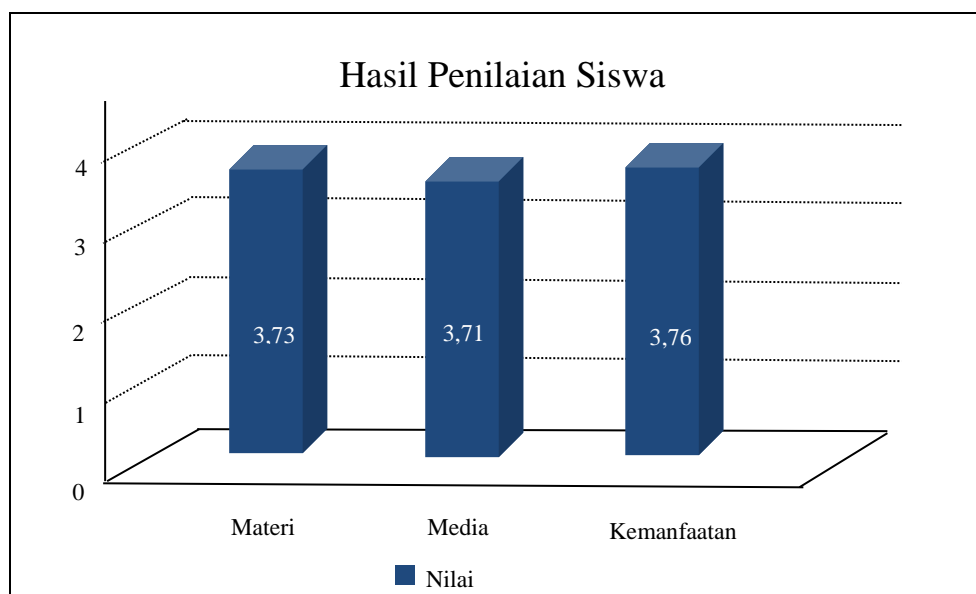
pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 6 (halaman 157). Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa:

Tabel 17. Hasil Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	358	3,73	Sangat Layak
2	Media	951	3,71	Sangat Layak
3	Kemanfaatan Media	1085	3,76	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>2394</b>	<b>3,74</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil penilaian oleh siswa menunjukkan bahwa Media Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, aspek media dan kemanfaatan media termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**” dengan rata-rata skor (X) 3,74 yang terletak pada rentang  $X > 3,4$ . Rekapitulasi hasil penilaian siswa jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 16. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

## **B. Kajian Produk Akhir**

Produk yang dikembangkan ini berupa video pembelajaran praktik administrasi keuangan yang pengembangannya menggunakan *software Microsoft Office (word, powerpoint, excel), Video Scribe dan Wondershare Filmora* dan telah selesai dikembangkan. Dengan melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru dan uji coba guna memperoleh data untuk revisi produk. Media video pembelajaran tersaji dalam format mp4 dengan durasi 26 menit dengan susunan yaitu intro, pembukaan, pembelajaran teori, cuplikan video pembelajaran praktik, pembelajaran praktik, penutup, profil pembuat dan profil dosen pembimbing serta ucapan terima kasih. Materi yang dimuat disesuaikan dengan silabus SMK kelas XII pada materi pokok memproses transaksi keuangan (jurnal umum, buku besar dan neraca saldo) di kompetensi dasar keterampilan ke 2 yaitu melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran praktik administrasi keuangan antara lain:

1. Produk media video pembelajaran praktik administrasi keuangan yang dihasilkan masih termasuk pengembangan tingkat pemula, hanya menyangkup satu materi pokok kompetensi dasar.
2. Penentuan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek materi, soal, bahasan, keterlaksanaan, perangkat lunak, desain

pembelajaran dan komunikasi visual. Kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan dilakukan oleh 2 ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi dan guru SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo) dan 1 ahli media (dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran).

3. Produk media video pembelajaran praktik administrasi keuangan hanya diujicobakan pada satu sekolah yaitu SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka penelitian pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Telah dikembangkan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan kelas XII administrasi perkantoran SMK YPE Sawunggalih menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap keempat yaitu implementasi dan langsung menghasilkan produk akhir.
2. Tingkat kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan kelas XII administrasi perkantoran SMK YPE Sawunggalih ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran administrasi keuangan (guru). Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 3,1 dengan kategori “Layak”. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran administrasi keuangan diperoleh rata-rata skor 3,65 dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Berdasarkan hasil uji coba pengguna yaitu kelas XII AP SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dengan jumlah 32 siswa diperoleh rata-rata skor 3,74 dengan kategori “Sangat Layak”.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Media video pembelajaran praktik administrasi keuangan sebaiknya digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menambah antusias siswa.
2. Sebaiknya masing-masing siswa dapat mengoperasikan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan ini secara pribadi sehingga pemahaman siswa terhadap materi bisa maksimal.
3. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan pada materi yang lebih luas, sehingga cakupan materi akan lebih banyak.
4. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya sebaiknya selain mengukur tingkat kelayakan dari media pembelajaran juga menghitung tingkat efektivitas penggunaan media pembelajarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih, S.H and Ernawati, S. (2013). *Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. Journal of Education and Learning*. Vol.7 (2) pp. 121-128.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buchori, A and Setyawati, R.D. (2015). *Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School. International Journal of Education and Research*, Vol. 3 No. 9 September 2015, ISSN: 2411-5681, [www.ijern.com](http://www.ijern.com).
- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kustandi, S dan Cecep. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maduretno, T.W, Tantowi and Luluk, F. (2017). *The Effect of Video-Assisted Inquiry Modified Learning Model on Student's Achievement on 1<sup>st</sup> Fundamental Physics Practice*. International Journal of Science and Applied Science: Conference Series P-ISSN: 2549-4635, Int. J. Sci. Appl. Sci.: Conf. Ser., Vol. 2 No. 1 (2017), E-ISSN: 2549-4627. *International Conference on Science and Applied Science 2017* doi: 10.20961/ ijsascs.v2i1.16756.
- Maryono and Purnama, B.E. (2012). *Education Policy Development With Development Strategy Application Of National Test Exercises For Vocational High School Case Study Vocational High School Bina Taruna Masaran Sragen*. IJCSI International Journal of Computer Science Issues, Vol. 9, Issue 5, No 1, September 2012. ISSN (Online): 1694-0814 [www.IJCSI.org](http://www.IJCSI.org).
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nataliya, P. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*. Diakses dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/download/3536/4069> pada tanggal 2 Januari 2018.

- Nugraha, A.A, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Dengan Menerapkan Metode Agile Software Development*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 2, No. 6, Juni 2018, hlm. 2200-2210. e-ISSN: 2548-964X. Diakses dari <http://j-ptiik.ub.ac.id>, pada 1 Maret 2018.
- Oktaviana, P. (2016). *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/36280/> pada tanggal 2 Januari 2018.
- Paristiowati, M, Muktiningsih & Rahma, W.A. (2017). *Video Kimia Online Berbasis Pembelajaran Konseptual Sebagai Alternatif Media Pada Materi Asam Basa Di SMA*. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO Vol. 2. No. 1, Juni 2017. ISSN 2541-2922 (Online) ISSN 2527-8436 (Print).
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Purwanti, B. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1, Januari 2015; 42-47, ISSN: 2337-7623; EISSN: 2337-7615.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sadiman, A.S, dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. CV Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi Evaluasi Pembelajaran*. Prodi Teknologi Pembelajaran: PPs UNY.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sungkono, dkk. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.

Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutirman, Muhyadi & Surjono, H.D. (2017). *Problems in Learning of Electronic Filing at Vocational School in Yogyakarta Special Region, Indonesia*. Journal of Education and Practice, ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online Vol.8, No.5, 2017).

Wahyuni, D. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017*. Diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/22095/117/article.pdf>

———. *Modul Memproses Transaksi Keuangan SMK Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen Paket Keahlian Administrasi Perkantoran*.

**LAMPIRAN 1**

1. Silabus
2. Story Board
3. Produk Jadi
4. Materi dan Soal

<b>1. Silabus</b>
-------------------

**SILABUS MATA PELAJARAN:  
ADMINISTRASI KEUANGAN**

Satuan Pendidikan : SMK

Kelas /Semester : XII / 1 dan 2

Kompetensi Inti:

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2 Penerapan disiplin waktu dan mengikuti aturan yang berlaku sebagai bentuk					

<p>pengamalan nilai-nilai agama yang dianut</p> <p>1.3 Mengaplikasikan sistem informasi sebagai hasil pemikiran manusia sehingga dapat bekerja dengan tepat dan akurat, bermanfaat bagi orang banyak untuk lebih mendekatkan diri pada Tuhan</p>					
<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran menyiapkan, menggunakan administrasi keuangan</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p>					



2.4 Memiliki Sikap proaktif dalam melakukan kegiatan administrasi keuangan					
<b>Semester 1</b>					
3.1 Mengemukakan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan 4.1 Mempraktikkan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati tentang cara menjalankan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</p> <p><b>Menanya</b> Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan dengan penggunaan komputer untuk administrasi keuangan</p> <p><b>Eksperimen/explore</b> Mencari dari berbagai sumber tentang aplikasi komputer untuk administrasi keuangan yang digunakan di berbagai instansi</p> <p><b>Asosiasi</b> Membandingkan penggunaan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</p>	<p><b>Tugas</b> Mengumpulkan informasi tentang penggunaan komputer untuk administrasi keuangan</p> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan penggunaan aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis tentang aplikasi komputer untuk administrasi keuangan di salah satu instansi</p> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lisan (daftar pertanyaan)</li> <li>Tertulis Butir Soal</li> <li>Praktik</li> </ul>	9 x 5 JP	

		<p>antara yang satu dengan lainnya</p> <p><b>Komunikasi</b> Mempresentasikan cara kerja aplikasi komputer untuk administrasi keuangan</p>	<p>Menggunakan aplikasi komputer untuk adm. keuangan</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis tentang aplikasi komputer untuk administrasi keuangan di salah satu instansi</p>		
<p>3.2 Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p>4.2 Melakukan proses administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati administrasi pendapatan dan belanja keuangan di sekolah/industri</p> <p><b>Menanya</b> Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan dengan Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p><b>Eksperimen/explore</b> Menggunakan format Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p><b>Asosiasi</b></p>	<p><b>Tugas</b> Mengumpulkan informasi Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan form Administrasi pendapatan dan belanja keuangan</p> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lisan (daftar pertanyaan)</li> <li>• Tertulis Butir Soal</li> <li>• Praktik Mengemukakan proses adm. Pendapatan dan</li> </ul>	9 x 5 JP	

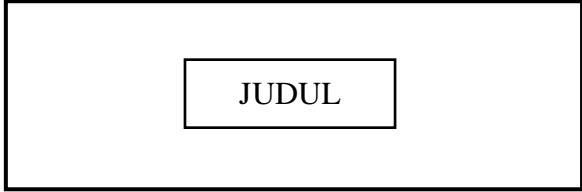
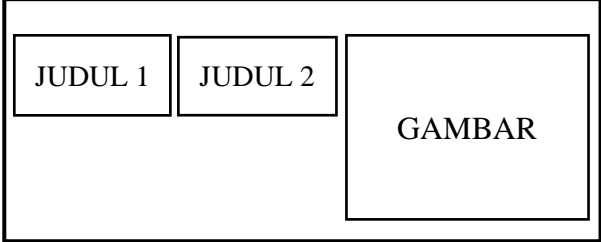
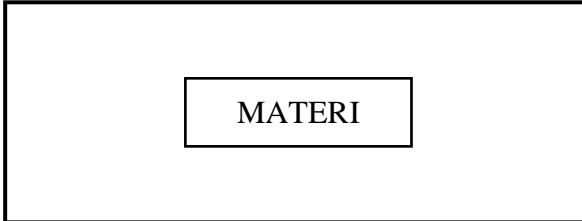
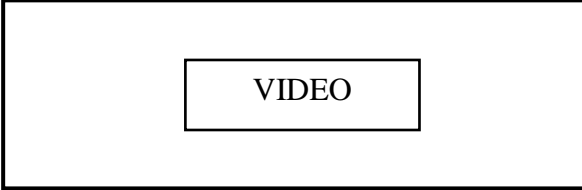
		Membandingkan Administrasi pendapatan dan belanja keuangan antara satu instansi dengan instansi lain <b>Komunikasi</b> Mempresentasikan Administrasi pendapatan dan belanja keuangan	belanja keuangan <b>Portofolio</b> Laporan tertulis mengenai Administrasi pendapatan dan belanja keuangan		
<b>Semester 2</b>					
3.4 Mengilustrasikan cara pengelolaan Kas Kecil  4.4 Mengelola Kas Kecil	• Pengelolaan Kas Kecil	<b>Mengamati</b> Mengamati Pengelolaan Kas Kecil  <b>Menanya</b> Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan dengan Pengelolaan Kas Kecil <b>Eksperimen/explore</b> Mencari informasi dari berbagai sumber tentang Pengelolaan Kas Kecil <b>Asosiasi</b> Membandingkan pengelolaan Kas Kecil antara satu instansi dengan instansi lain	<b>Tugas</b> Mengumpulkan bukti-bukti transaksi Pengelolaan Kas Kecil <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan bukti transaksi Pengelolaan Kas Kecil <b>Tes</b> • Lisan (daftar pertanyaan) • Tertulis Butir Soal • Praktik	9 x 5 JP	Mengelola Administrasi gaji dan upah Firdaus  Mengelola Gaji dan Upah Sri Suwarno

			Mengemukakan cara pengelolaan kas kecil		
		<b>Komunikasi</b> Mempresentasikan Pengelolaan Kas Kecil	<b>Portofolio</b> Laporan Pengelolaan Kas Kecil		
3.5 Mengemukakan tentang administrasi gaji dan upah pegawai  4.5 Mempraktikkan administrasi gaji dan upah pegawai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gaji dan upah</li> <li>• Prosedur penggajian dan pengupahan pegawai</li> <li>• Komponen gaji dan upah pegawai</li> <li>• Perhitungan gaji dan upah pegawai</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati administrasi gaji dan upah pegawai <b>Menanya</b> Memberikan kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan administrasi gaji dan upah pegawai <b>Eksperimen/explore</b> Mencari dokumen administrasi gaji dan upah pegawai di sekolah/dunia usaha <b>Asosiasi</b> Membandingkan administrasi gaji dan upah pegawai antar satu instansi dengan instansi lainnya <b>Komunikasi</b> Mempresentasikan administrasi gaji dan upah pegawai	<b>Tugas</b> Mengumpulkan bukti-bukti transaksi administrasi gaji dan upah pegawai <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan administrasi gaji dan upah pegawai <b>Tes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lisan (daftar pertanyaan)</li> <li>• Tertulis Butir Soal</li> <li>• Praktik Menggambarkan prosedur administrasi gaji dan upah</li> </ul> <b>Portofolio</b> Laporan administrasi gaji dan upah pegawai	9 x 5 JP	Mengelola Administrasi gaji dan upah Firdaus  Mengelola Gaji dan Upah Sri Suwarno

Catatan :

1. Untuk pemberian materi Paket keahlian di Kelas XII, waktunya disesuaikan dengan pelaksanaan Prakerin (Praktek Kerja Industri).
2. Selama peserta didik berada di Dunia Usaha/Industri, Mata Pelajaran Kelompok A dan B pada Kelas XII diajarkan dalam bentuk praktek implementasi sikap dan perilaku pendukung mata pelajaran kelompok A dan B.
3. Pada saat Praktek Kerja Sekolah (Prakes) maupun Praktek Kerja Industri (Prakerin), siswa dibekali dengan modul dan format penilaian sikap serta format laporan portofolio selama melaksanakan kegiatan Prakes dan Prakerin.
4. Penilaian Praktek Kerja dilakukan oleh guru mata pelajaran dan Instruktur di Industri dalam bentuk laporan *hard copy* dan atau *soft copy* yang dikirimkan kepada Guru Mata pelajaran dan Instruktur di Industri melalui email/surat elektronik

**2. Storyboard**

No	Halaman	Desain	Keterangan
1	Intro		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian judul berisi pengenalan pembelajaran administrasi keuangan.</li> </ul>
2	Pembukaan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Judul 1 berisi penjabaran Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator, tujuan pembelajaran.</li> <li>- Bagian Judul 2 berisi penjabaran materi pokok bahasan.</li> <li>- Bagian gambar berisi animasi gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran.</li> </ul>
3	Pembelajaran Teori		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian ini berisi materi teori : peta konsep, pengertian transaksi, bukti transaksi, pengertian jurnal, bentuk jurnal, pengertian buku besar, bentuk buku besar, pengertian neraca saldo, bentuk neraca saldo.</li> </ul>
4	Cuplikan Video		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian ini berisi cuplikan tampilan video pembelajaran praktik dari menjurnal sampai menyusun neraca saldo</li> </ul>

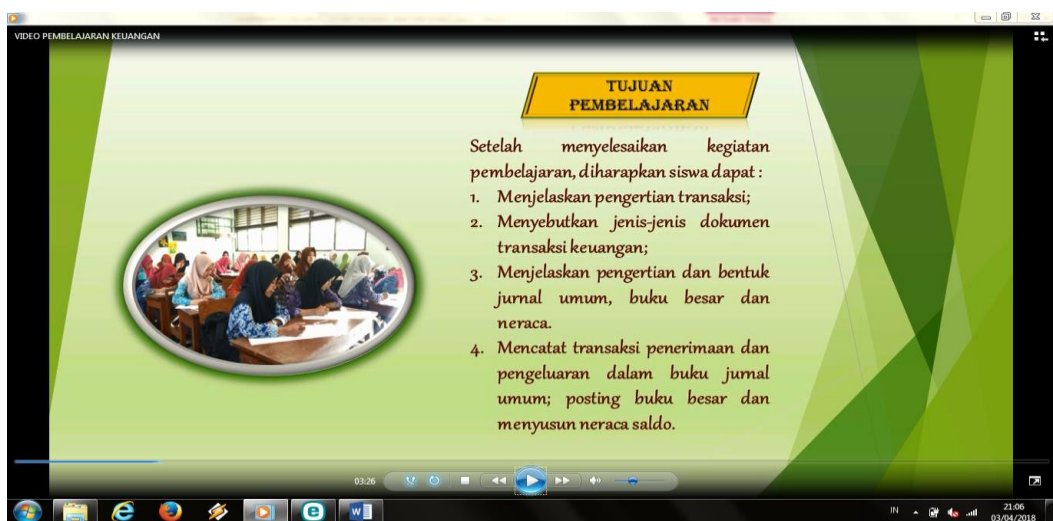
5	Pembelajaran Praktik	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">MATERI</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian ini berisi materi praktik dari menjurnal sampai menyusun neraca saldo.</li> </ul>
6	Penutup (Rangkuman)	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">MATERI</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">GAMBAR</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">JUDUL</div> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian ini berisi rangkuman materi.</li> </ul>
7	Profil	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">DETAIL PROFIL</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian ini berisi penjabaran profil pembuat dan dosen pembimbing secara rinci.</li> </ul>
8	Ucapan Terima kasih	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">UCAPAN</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian ini berisi ucapan terima kasih pembuat kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyepurnaan media.</li> </ul>

### 3. Produk Jadi Tampilan Video Pembelajaran

#### 1. Tampilan Intro



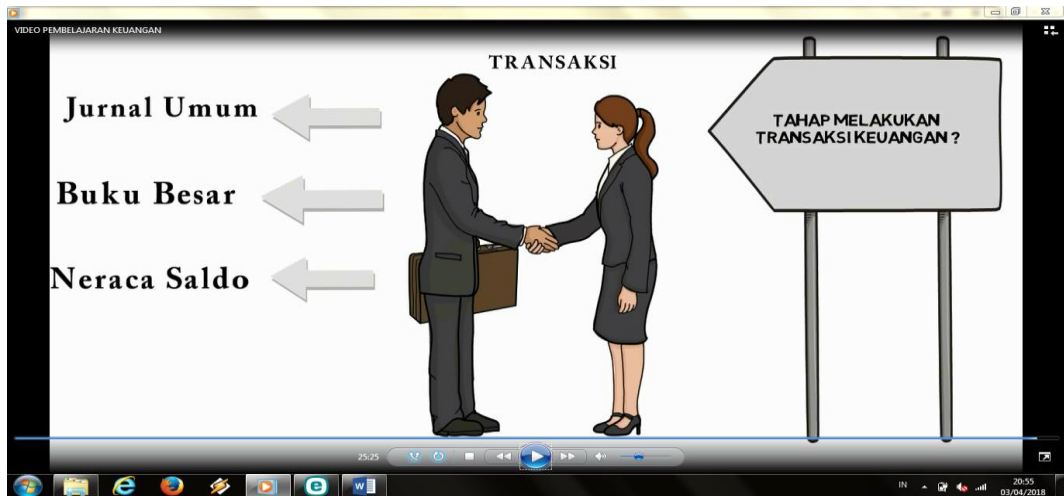
#### 2. Tampilan Pembukaan



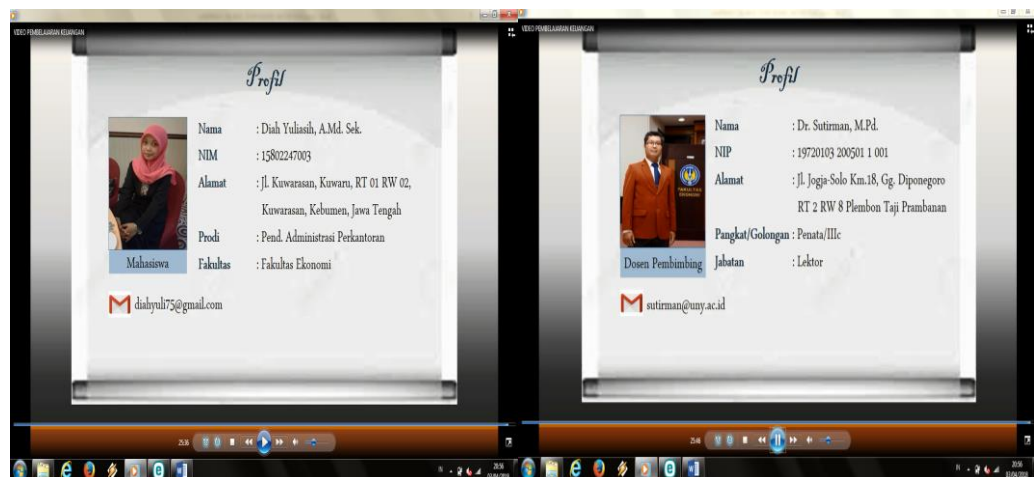




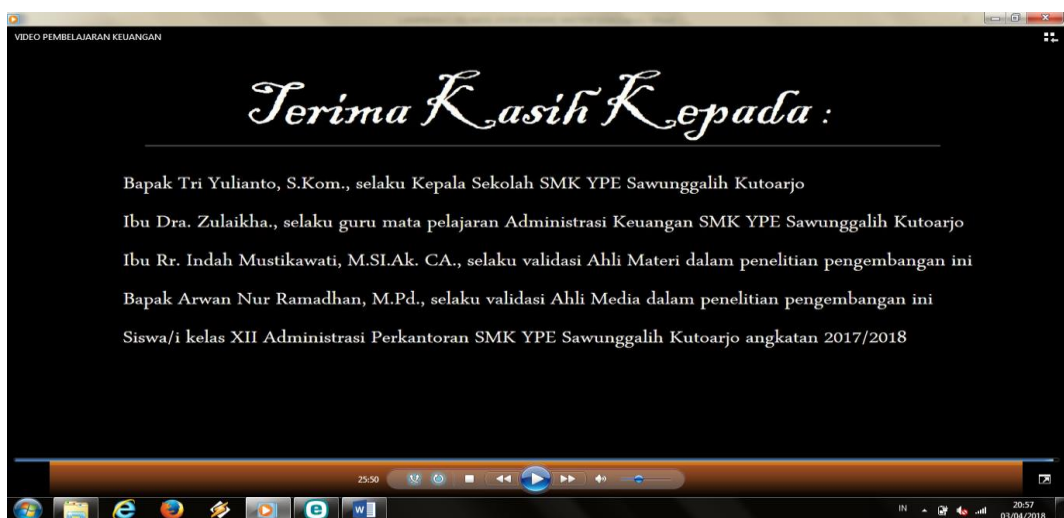
## 6. Tampilan Penutup (Rangkuman)



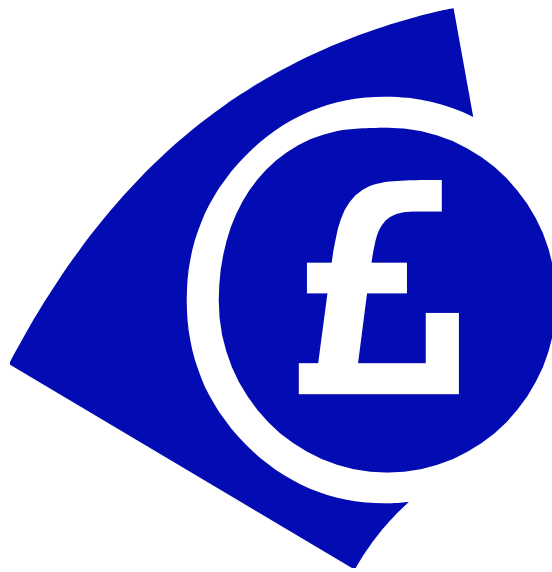
## 7. Tampilan Halaman Profil



## 8. Tampilan Halaman Terima Kasih



# **MEMPROSES TRANSAKSI KEUANGAN**



## **SMK**

**Bidang Keahlian:**

**Bisnis dan manajemen**

**Program Keahlian:**

**Administrasi Perkantoran**

## **BAB 1**

### **PROSES PENERIMAAN UANG DAN PEMBAYARAN**

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian transaksi;
2. Menyebutkan jenis-jenis dokumen transaksi keuangan;
3. Mencatat transaksi penerimaan dan pengeluaran dalam buku jurnal umum;
4. Menjelaskan pengertian dan bentuk neraca.

#### **A. Pengertian Transaksi dan Jenis-jenis Dokumen**

##### **1. Pengertian transaksi**

Pengertian Transaksi adalah kejadian atau kondisi yang mengakibatkan perubahan terhadap harta, utang, dan modal perusahaan, sehingga harus diproses mulai dari pencatatan sampai dengan disajikan dalam bentuk laporan keuangan. Transaksi-transaksi yang terjadi pada suatu perusahaan pada umumnya meliputi:

- \* penerimaan uang tunai dan barang dari pemilik sebagai setoran modal;
- \* pembelian perlengkapan dan peralatan secara tunai atau kredit;
- \* pembayaran utang pada kreditur;
- \* penjualan jasa atau barang secara tunai atau kredit;
- \* penerimaan tagihan dari debitur;
- \* pembayaran beban-beban.

Transaksi-transaksi tersebut di atas merupakan kejadian-kejadian dalam perusahaan yang harus dicatat. Adapun kondisi atau keadaan yang merupakan transaksi perusahaan antara lain:

- \* berkurangnya nilai persediaan barang karena susut atau sebagian rusak;
- \* penurunan nilai harta tetap (penyusutan), misalnya mesin;
- \* adanya penghasilan yang masih harus diterima atau adanya beban yang masih harus dibayar pada akhir periode akuntansi.

Transaksi-transaksi tersebut di atas merupakan transaksi intern. Dikatakan transaksi intern karena transaksi-transaksi tersebut tidak berhubungan langsung dengan pihak lain. Secara umum, bukti transaksi dapat dibedakan antara bukti intern dan bukti ekstern. Bukti intern adalah bukti transaksi yang dikeluarkan oleh perusahaan yang bersangkutan. Misalnya; faktur penjualan, kuitansi bukti penerimaan uang, nota debit atau kredit yang dikirim kepada pihak lain dan bukti-bukti intern lainnya. Bukti ekstern adalah bukti transaksi yang diterima dari luar oleh pihak perusahaan. Misalnya; faktur pembelian dan kuitansi bukti pembayaran. Bukti transaksi pada umumnya berisi keterangan secara rinci mengenai jenis barang atau jasa seperti kuantitas, jenis, ukuran, jumlah satuan uang, serta pihak-pihak yang terkait dengan transaksi yang bersangkutan.

##### **2. Jenis-jenis dokumen transaksi keuangan**

Jenis-jenis dokumen transaksi keuangan antara lain terdiri atas kuitansi, cek, bilyet giro, faktur, nota kontan, nota kredit atau debit, dan bukti memo.


a. Kuitansi

Kuitansi adalah bukti transaksi penerimaan uang untuk pembayaran sesuatu. Dengan demikian, kuitansi dibuat dan ditandatangani oleh pihak yang menerima uang dan diserahkan kepada pihak yang melakukan pembayaran. Bagi suatu perusahaan, kuitansi yang diterima dari pihak lain merupakan bukti pembayaran kepada pihak yang bersangkutan, sedangkan kuitansi yang diserahkan kepada pihak lain merupakan bukti penerimaan uang dari pihak yang bersangkutan.

Kuitansi sekurang-kurangnya harus dibuat rangkap 2 (dua), yaitu:

- 1) Lembar pertama (asli) untuk diserahkan kepada pihak pembayar;
- 2) Lembar kedua (copy) digunakan sebagai bukti pembukuan.

Pada perusahaan yang menyediakan sendiri “*bukti penerimaan kas*” dan “*bukti pengeluaran kas*”, kuitansi yang diterima dari pihak lain dijadikan sebagai bukti pendukung (lampiran) bukti pengeluaran kas. Kuitansi sebagai bukti penerimaan, harus dibubuhi materai. Hal ini ditetapkan berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Bea Materai. Pada saat buku ini disusun berlaku ketentuan bahwa kuitansi dengan jumlah uang diatas Rp 1.000.000,00 wajib dibubuhi materai Rp 6.000,00. Berikut ini contoh kuitansi.

PENERBIT DAN PERCETAKAN <b>CV. ARMICO</b> Jln. Madrasa Utara No. 10 Telp. 5205407 - 5207986 - 5202234 Fax. (022) 5201972 - P.O. Box 1520/Bd BANDUNG 40253	No.	Sudah terima dari <u>PT. MESSA</u>
	Banyaknya Uang	<u>LIMA BELAS JUTA RUPIAH</u>
	Untuk Pembayaran :	<u>PELUNASAN FAKTUR NOMOR 0062/AMC TANGGAL 10 FEBRUARI 2002</u>
	Jumlah Rp.	<u>15.000.000</u>
		METERA 10 MARET 2002  <u>ZUL RFDI UMAR, SH.</u>

b. Cek

Cek adalah surat perintah tidak bersyarat kepada bank untuk membayar sejumlah uang tertentu, pada waktu surat tersebut disertakan kepada bank. Agar surat perintah itu berlaku sebagai cek, maka isinya harus memenuhi syarat yang ditetapkan dalam undang-undang, antara lain memuat perkataan “Cek”.

Untuk kepentingan pengawasan terhadap kas, biasanya perusahaan menyetorkan seluruh penerimaan kasnya kepada bank, disimpan dalam bentuk giro. Dalam hal ini, perusahaan tersebut mempunyai rekening pada bank yang bersangkutan, atau mempunyai simpanan uang di bank yang sewaktu-waktu dapat diambil.

Pembayaran-pembayaran kepada pihak lain, oleh perusahaan biasanya dilakukan dengan cek. Lembaran cek terdiri atas dua bagian, yaitu lembar utama untuk diserahkan kepada pihak lain sebagai alat pembayaran dan struk atau bonggol cek untuk dijadikan bukti tambahan yang disatukan dengan kuitansi bukti pembayaran. Seperti halnya kuitansi, cek yang

dipergunakan sebagai alat pembayaran harus dibubuhi materai yang ketentuannya sama dengan ketentuan materai kuitansi.

#### Petunjuk pengisian cek

- 1) Periksa apakah semua lembaran cek dan potongannya telah diberi nomor!
- 2) Isi potongan cek terlebih dahulu!
- 3) Bubuhkan tanggal pengisian; tanggal yang tercantum di cek tidak mundur!
- 4) Isi nama penerima dengan jelas!
- 5) Isi jumlah uangnya di tempat pengisiannya; jumlah ditulis dengan huruf dan angka!
- 6) Buat garis pengaman pada semua tempat yang kosong!
- 7) Periksa apakah lembar cek telah diberi setempel materai!
- 8) Cek ditandatangani oleh orang yang berhak melakukan penarikan.
- 9) Pada cek yang salah, tulis kata "tidak berlaku/ valid"! Demikian juga pada potongannya, dan jangan dibuang karena merupakan bukti!  
Berikut ini contoh cek.

**BCA** BANK CENTRAL ASIA No.XG 248569 CEK  
 04/11/2002 KCU ASIA - AFRIKA BANDUNG 17/12-02  
 Atas penyerahan cek ini bayarkan kepada Rp. 20.000.000 atau pembawa  
 Uang sejumlah Rupiah Dua puluh juta siji  
 CV ARMICO 0083773798  
 Rp. 20.000.000  
 Tanda tangan (dan cap perusahaan)

# 248569101400701: 0083773798 # 00

#### c. Bilyet giro

Bilyet giro adalah surat perintah dari nasabah suatu bank kepada bank yang bersangkutan, untuk memindah bukukan sejumlah uang dari rekeningnya ke rekening penerima yang namanya disebut dalam bilyet giro, pada bank yang sama atau pada bank yang lain. Dengan demikian, penerima bilyet giro tidak bisa menukarkan dengan uang tunai kepada bank yang bersangkutan, tetapi hanya dapat menyetorkan bilyet giro kepada bank sebagai tambahan simpanan pada rekeningnya.

**BCA** BANK CENTRAL ASIA No.YN 115469 BILYET GIRO  
 30/08/2002 KCU ASIA-AFRIKA BANDUNG 18/12-02  
 Diminta kepada Sdr supaya pada tanggal 18/12-02  
 A.B.A. Mencahkan dana atas beban rekening kami sejumlah  
 Rp. 59.537.900,-  
 Atas perintah bank lunas penuh ditambah jasa bank dengan permintaan supaya bank memindahkan rekening nasabah tersebut di atas sejumlah  
 Rupiah lunas penuh ditambah jasa bank  
 CV ARMICO 0083773798  
 Rp. 59.537.900,-  
 Tanda tangan (dan cap perusahaan)

# 115469101400701: 0083773798 # 10

## d. Faktur

Faktur adalah bukti transaksi pembelian atau penjualan dengan pembayaran secara kredit. Faktur dibuat oleh pihak penjual dan diserahkan kepada pembeli bersama-sama dengan barang yang dijual. Bagi pihak pembeli, faktur yang diterima merupakan faktur pembelian. Sementara bagi penjual, faktur yang dikirim kepada pembeli merupakan faktur penjualan.

Dalam faktur biasanya diinformasikan mengenai:

- 1) Nama dan alamat penjual;
- 2) nomor, faktur;
- 3) nama dan alamat pembeli;
- 4) tanggal pesan;
- 5) tanggal pengiriman;
- 6) syarat pembayaran dan keterangan mengenai barang seperti jenis barang, kuantitas, harga satuan dan jumlah harga.

Perhatikan contoh faktur di bawah ini!

<b>PT INFRA ANUGRAH</b>		Bandung, 13 Maret 2016								
<b>Jl. Saluyu 390</b>		Kepada: Toko HANDAYANI								
<b>Bandung</b>		Jl. Wastukencana No. 03								
		Bandung								
Faktur No. 13032005/YS		Bank BRI, BNI								
No.	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	JUMLAH						
1.	Komputer SPC 21inc	5 unit	Rp 3.600.000,00	Rp 18.000.000,00						
2.	Meja komputer L100	1 unit	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00						
J u m l a h				Rp 18.300.000,00						
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 60%;">Pembayaran: 2 April 2016</td> <td style="width: 40%; text-align: right;">Hormat kami,</td> </tr> <tr> <td>Diterima oleh,</td> <td style="text-align: right;">Bagian Penjualan,</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(.....)</td> <td style="text-align: right;">(.....)</td> </tr> </table>					Pembayaran: 2 April 2016	Hormat kami,	Diterima oleh,	Bagian Penjualan,	(.....)	(.....)
Pembayaran: 2 April 2016	Hormat kami,									
Diterima oleh,	Bagian Penjualan,									
(.....)	(.....)									

## e. Nota kontan

Nota kontan dipergunakan sebagai bukti transaksi pembelian atau penjualan dengan pembayaran secara tunai. Dalam nota kontan biasanya berisi informasi tentang:

- 1) nama perusahaan yang mengeluarkan nota;
- 2) nomor nota;
- 3) tanggal transaksi;
- 4) jenis barang;
- 5) banyaknya (kuantum);

- 6) harga satuan;  
7) jumlah harga.

Berikut ini contoh salah satu bentuk nota kontan.

<b>Toko SAPUTRA JAYA</b>				
<b>Jl. Soekarno Hatta No. 390</b>		No. YS. 02301206		
<b>Bandung</b>		Tanggal : 10 Januari 2016		
<b>NOTA KONTAN</b>				
No.	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	JUMLAH
1.	Riem kertas HVS 80 gram	16	Rp 32.500,00	Rp 520.000,00
2.	Doos tinta computer	2	Rp 45.000,00	Rp 90.000,00
3.	Tip Ex	6	Rp 12.500,00	Rp 75.000,00
J u m l a h				Rp 685.000,00
Bagian Pembukuan		Bagian Penjualan,		
(Anisa Farhat)		(Infra Anugrah)		

- f. Nota kredit (*Credit memorandum*) adalah bukti transaksi penerimaan kembali barang yang telah dijual, atau bukti persetujuan dari pihak penjual atas permohonan pembeli untuk pengurangan harga barang karena sebagian barang rusak atau tidak sesuai dengan pesanan. Dalam hal ini, nota kredit dibuat oleh pihak penjual.

Berikut ini contoh salah satu nota kredit.

<b>PT SAMIJAYA</b>				
<b>Jl. Pecinan Lama No. 67</b>		No. Y.23052006		
<b>Bandung</b>		Tanggal: 18 Januari 2016		
<b>NOTA KREDIT</b>				
Kepada				
Toko FARHINDRA				
Jl. Dr. Rifai 112 Bandung				
Kami telah mengkredit rekening Saudara untuk barang sebagai berikut:				
No.	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	JUMLAH
1.	TV POLYTRON 29 Inch.	3	Rp 3.850.000,00	Rp 11.550.000,00
Bagian Akutansi		PD SAMIJAYA		
(Nurhasanah)		(Aik Aditya)		



## g. Bukti memo

Bukti memo merupakan bukti transaksi intern, seperti memo dari pejabat tertentu atau pimpinan perusahaan kepada bagian akuntansi untuk melakukan pencatatan. Misalnya: bukti memo untuk mencatat beban gaji yang masih harus dibayar pada akhir periode, bukti memo untuk penarikan cek, bukti memo untuk mencatat penyusutan harta tetap, dan sebagainya. Berikut ini contoh salah satu bentuk memo.

<b>PT INDRA ANUGRAH BANDUNG</b>	<b>MEMO</b>	No.0130198 20 Januari 2016
Dari : Frita Aditya. Ak. Untuk : Farhat Bag. Akuntansi Subyek : Agar dibuat penyesuaian  Hutang dan gaji karyawan yang harus dibayar per 31 Januari 2016 ..... Sebesar Rp 12.500.000,00 ..... ..... .....		
Bagian Akuntansi  (Farhat)		Manajer Akuntansi  (Frita Aditya)

## B. MENCATAT TRANSAKSI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN DALAM BUKU JURNAL

### 1. Penggolongan transaksi keuangan

Untuk memudahkan pembuatan ikhtisar transaksi yang terjadi dalam satu periode dan penyusunan laporan keuangan, maka transaksi-transaksi yang sejenis atau yang mengakibatkan perubahan pada pos yang sama dikelompokkan dan dicatat dalam satu daftar khusus yang disebut “akun (*account*)”, bisa juga disebut “perkiraan” atau “rekening”.

Transaksi yang mengakibatkan perubahan pada kas perusahaan, baik itu pengurangan kas maupun penambahan kas, dicatat pada akun “kas”. Demikian pula transaksi-transaksi yang mengakibatkan perubahan pada hutang perusahaan, dicatat pada akun “hutang”. Dengan demikian, akan terdapat akun kas, akun piutang, akun hutang, akun perlengkapan, akun peralatan dan akun-akun lainnya.

Akuntansi menganut sistem pencatatan ganda (*double entry system*). Artinya, suatu transaksi yang terjadi akan dicatat sekurang-kurangnya dalam dua akun, atau dicatat pada dua aspek perubahannya.

Misalnya:

- a. Transaksi pembayaran hutang, menyebabkan perubahan pada kas dan hutang. Oleh karena itu, transaksi pembayaran hutang harus dicatat pada akun “kas” dan akun “hutang”.
- b. Transaksi pembelian peralatan dengan pembayaran kredit, perubahannya pada peralatan dan hutang, sehingga harus dicatat pada akun “peralatan” dan akun “hutang”.

Dengan demikian, akun-akun yang dimiliki oleh suatu perusahaan akan mempunyai hubungan satu sama lain. Kumpulan akun-akun yang terkait satu sama lain sehingga merupakan satu kesatuan yang digunakan oleh suatu perusahaan, disebut “buku besar” (*ledger*).

## 2. Bentuk-bentuk akun

Ada 2 (dua) bentuk akun yang biasa digunakan, yaitu akun bentuk dua kolom (*two coloumn*) dan akun bentuk empat kolom (*four coloumn*).

### a. Akun bentuk dua kolom

Akun bentuk dua kolom disebut juga bentuk T (T. Form). Berikut ini diberikan sebuah contoh akun bentuk dua kolom

<b>KAS</b>				No. 101			
Tgl.	Keterangan	Ref	Debet	Tgl	Keterangan	Ref	Kredit

Di tengah bagian atas ditulis nama akun dan di sisi kanan atas ditulis kode akun. Sisi kiri debet disebut sisi debet dan disingkat dengan huruf D, sedangkan sisi kanan disebut sisi kredit dan disingkat dengan huruf K.

Mengisi kolom debet disebut “mendebet”, sedangkan mengisi kolom Kredit disebut “mengkredit”.

Apabila jumlah di kolom Debet menunjukkan jumlah yang lebih besar dibandingkan dengan jumlah yang ada di kolom Kredit, maka selisihnya disebut *saldo debet* (saldo lebih). Jika keadaan sebaliknya, jumlah kolom Kredit lebih besar dari pada jumlah kolom debet, maka selisihnya disebut *saldo kredit* (saldo kurang).

### b. Akun bentuk empat kolom

Berikut ini diberikan akun bentuk empat kolom.

**Akun: KAS**

No. 101

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT

## 3. Pengelompokan akun dalam buku besar

Dalam bahasan mengenai persamaan dasar akuntansi, perubahan terjadinya suatu transaksi dicatat sekurang-kurangnya pada dua pos, yaitu pos-pos harta, hutang dan modal. Transaksi terjadinya beban dan pendapatan, dicatat pada pos modal. Dengan sistem pencatatan transaksi dalam akun, transaksi yang mengakibatkan perubahan pada pos modal seperti terjadinya pendapatan, terjadinya beban, dan pengambilan pribadi pemilik perusahaan tidak dicatat langsung pada akun modal. Transaksi terjadinya pendapatan dicatat pada akun "*pendapatan*", sedangkan transaksi terjadinya beban dicatat pada akun "*beban*". Akun-akun yang terdapat dalam buku besar dapat dikelompokkan menjadi :

- a. kelompok akun-akun harta;
- b. kelompok akun-akun hutang;
- c. kelompok akun-akun modal;
- d. kelompok akun-akun pendapatan;
- e. kelompok akun-akun beban.

## 4. Mencatat transaksi ke dalam jurnal umum

## a. Fungsi dan bentuk jurnal umum

Untuk memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan akun-akun buku besar, suatu transaksi lebih dahulu dicatat dalam jurnal. Dengan demikian, catatan dalam buku jurnal merupakan catatan akuntansi pertama atau pendahuluan atas transaksi-transaksi yang terjadi.

Pada dasarnya jurnal berfungsi sama dengan buku harian. Buku jurnal yang biasa dipergunakan sesuai dengan kekhususan fungsinya dapat dibedakan antara jurnal umum (general journal) dan jurnal khusus (spesial journal).

Di bawah ini akan dibahas jurnal umum. Bentuk jurnal umum terdiri atas kolom-kolom sebagai berikut:

**JURNAL UMUM**

Halaman: 1

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT

Keterangan:

- Kolom tanggal : diisi dengan tanggal terjadinya transaksi secara kronologis (menurut urutan waktu)
- Kolom keterangan : diisi dengan nama akun yang harus di debit dan di kredit akibat terjadinya transaksi. Akun yang harus di debit ditulis lebih dahulu, jumlahnya ditulis di kolom debit. Akun yang harus di kredit agak ke kanan pada baris berikutnya, jumlahnya ditulis pada kolom kredit, keterangan singkat mengenai transaksi ditulis di bawahnya.
- Kolom referensi : diisi dengan nomor akun dalam buku besar sebagai tempat pemindahan data yang bersangkutan. Dengan demikian, kolom Ref. diisi pada saat data yang bersangkutan dipindahbukukan (posting) ke buku besar.

b. Pencatatan Transaksi ke dalam Jurnal Umum

Perhatikan contoh di bawah ini!

Pada tanggal 1 Juni 2017, Anugrah mendirikan perusahaan jahit, yang diberi nama ANUGRAH TAILOR. Sebagai penyertaan dalam perusahaannya, ia menyertakan modal berupa uang tunai sebesar Rp15.000.000,00. Dari transaksi di atas, akun yang harus dicatat dalam buku jurnal ANUGRAH TAILOR adalah sebagai berikut:

**JURNAL UMUM**

Halaman: 1

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT
2017 Juni 1	Kas Modal Anugrah (Setoran modal)		Rp 15.000.000 -	- Rp 15.000.000

Mengapa kolom referensi (Ref) masih kosong?. Karena data yang bersangkutan belum dipindahkan (diposting) ke buku besar, maka dalam buku jurnal dan buku besar akan tampak seperti di bawah ini.

**JURNAL UMUM**

Halaman: 1

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT
2017 Juni 1	Kas Modal Anugrah (Setoran modal)	101 301	Rp 15.000.000 -	- Rp 15.000.000

## BUKU BESAR

**Akun: KAS**

No. 101

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun.1	Setoran modal	J-1	Rp 15.000.000		Rp 15.000.000	

**Akun: MODAL ANUGRAH**

No. 301

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 1	Setoran modal	J-1		Rp 15.000.000		Rp 15.000.000

Kolom referensi dalam akun kas dan akun modal anugrah ditulis J-1 (jurnal halaman 1). Tanda dalam kolom referensi berfungsi untuk memudahkan penelusuran data jika diperlukan. Apa yang kita lakukan terhadap akun kas dan akun modal anugrah pada contoh tersebut di atas, baik dalam jurnal umum maupun dalam buku besar, berlaku sama terhadap akun-akun lainnya.

Dalam latihan mencatat transaksi ke dalam buku jurnal dan pemindahan ke buku besar, Anda tidak cukup dengan hanya membaca apa yang tertulis pada contoh, terutama dalam pencatatan transaksi di buku jurnal. Anda harus paham mengapa suatu akun itu di debit atau di kredit. Oleh karena itu, Anda harus ikut menganalisis perubahan-perubahan akibat terjadinya transaksi yang tertulis dalam contoh, kemudian kaitkan dengan sifat-sifat akun buku besar.

Contoh pencatatan transaksi pada jurnal

- Jun 1 : Diterima dari Anugrah sebagai penanaman di dalam perusahaannya, berupa uang tunai sebesar Rp15.000.000,00 dan peralatan jahit seharga Rp 4.000.000,00.
- Jun 2 : Dibayar sewa ruangan untuk masa 6 bulan sebesar Rp 1.200.000,00 terhitung sejak bulan Juni 2017.
- Jun 5 : Dibeli perlengkapan jahit berupa benang, retsleting, kancing, kain keras, dan perlengkapan lainnya seharga Rp 700.000,00
- Jun 7 : Dibayar persekot asuransi untuk masa 1 (satu) tahun, terhitung mulai bulan Juni 2017 sebesar Rp 120.000,00.
- Jun 9 : Dibayar untuk pemasangan iklan mini pada harian umum KOMPAS sebesar Rp 125.000,00.
- Jun 11 : Dibeli secara kredit dari Toko SAMPURNA JAYA, peralatan jahit berupa mesin obras seharga Rp7.000.000,00; sebagai pembayaran pertama dibayar tunai Rp 2.000.000.00.

- Juni 13 : Pekerjaan yang dipesan oleh PT FARHAN AGENCY selesai, faktur bersama hasil pekerjaan seharga Rp 2.800.000,00 dikirimkan; syarat pembayaran dalam 30 hari
- Juni 15 : Dibayar rekening listrik sebesar Rp 100.000,00.
- Juni 16 : Jumlah penerimaan-penerimaan dari pelanggan yang membayar tunai, untuk minggu pertama dan kedua sebesar Rp 2.000.000,00.
- Juni 16 : Dibayar gaji karyawan tengah bulan pertama sebesar Rp 2.000.000,00.
- Juni 19 : Dibeli tunai perlengkapan jahit seharga Rp 300.000,00.
- Juni 20 : Diterima dari PT FARHAN AGENCY untuk pembayaran pertama atas faktur tanggal 13 Juni yang lalu sebesar Rp 1.500.000,00.
- Juni 21 : Dibayar sumbangan untuk kebersihan dan keamanan Rp 100.000,00.
- Juni 24 : Dibayar kepada Toko SAPUTRA JAYA hutang pembelian peralatan jahit tanggal 10 Juni sebesar Rp 2.500.000,00.
- Juni 29 : Anugrah sebagai pemilik perusahaan, mengambil uang tunai dari kas perusahaan sebesar Rp 750.000,00 untuk keperluan pribadi.
- Juni 30 : Penerimaan tunai dari pelanggan untuk minggu ketiga dan keempat berjumlah Rp 2.500.000,00.
- Juni 30 : Dibayar gaji karyawan tengah bulan terakhir sebesar Rp 2.000.000,00.
- Juni 30 : Diterima faktur dari perusahaan Service ADITYA untuk perbaikan tiga buah mesin jahit seharga Rp 125.000,00.
- Juni 30 : Dibayar macam-macam beban seharga Rp 200.000,00.

Bukti transaksi yang terjadi pada ANUGRAH TAILOR selama bulan Juni 2017 sebagai bulan pertama pada kegiatan usahanya adalah sebagai berikut:

Untuk keterangan pencatatan usahanya, Anugrah memberi nomor kode setiap akun yang disediakan dalam buku besar perusahaannya sebagai berikut:

- **AKTIVA**
  - 101 Kas
  - 102 Piutang Usaha
  - 103 Asuransi Dibayar Dimuka
  - 104 Perlengkapan
  - 120 Peralatan Jahit
  - 121 Akumulasi Penyusutan Peralatan
- **KEWAJIBAN**
  - 200 Utang Usaha
- **MODAL**
  - 301 Modal Anugrah
  - 302 Prive Anugrah
- **PENDAPATAN**
  - 400 Pendapatan Jasa
- **BEBAN USAHA**
  - 501 Beban Gaji
  - 502 Beban Sewa
  - 503 Beban Perlengkapan

- 504 Beban Listrik dan Telepon
- 505 Beban Iklan
- 506 Beban Asuransi
- 507 Beban Pemeliharaan peralatan
- 508 Beban Penyusutan
- 509 Beban Lain-lain

Dengan adanya bagan buku besar ANUGRAH TAILOR di atas, transaksi-transaksi yang diinformasikan harus dicatat ke dalam jurnal pada akun-akun yang disediakan, sepanjang akun yang bersangkutan erat hubungannya dengan transaksi yang dicatat. Oleh karena itu, transaksi ANUGRAH TAILOR dicatat dalam buku jurnal umum seperti di bawah ini.

### JURNAL UMUM

Tgl.		Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT
2017 Juni	1	Kas Peralatan Jahit Modal Anugrah (Setoran modal)	101 120 301	Rp 15.000.000,00 Rp 4.000.000,00 -	- - Rp 19.000.000,00
Juni	2	Beban Sewa Kas (Sewa ruangan)	512 101	Rp 1.200.000,00 -	- Rp 1.200.000,00
Juni	5	Perlengkapan Kas (Perlengkapan jahit)	104 101	Rp 700.000,00 -	- Rp 700.000,00
Juni	7	Asuransi Dibayar di Muka Kas (Premi asuransi 1 tahun)	103 101	Rp 120.000,00 -	- Rp 120.000,00
Juni	9	Beban Iklan Kas (Iklan mini)	505 101	Rp 125.000,00 -	- Rp 125.000,00
Juni	11	Peralatan Jahit Utang Usaha Kas (Mesin obras faktur No.)	120 200 101	Rp 7.000.000,00 - -	- Rp 5.000.000,00 Rp 2.000.000,00
Juni	13	Piutang Usaha Pendapatan jasa (Faktur No.)	102 400	Rp 2.800.000,00 -	- Rp 2.800.000,00
Juni	15	Beban listrik dan telepon Kas (Rekening No.)	504 101	Rp 100.000,00 -	- Rp 100.000,00
Juni	16	Kas Pendapatan jasa (Penerimaan minggu ke-1 dan ke-2)	101 400	Rp 2.000.000,00 -	- Rp 2.000.000,00

Juni	16	Beban Gaji Kas (Gaji minggu ke-1 dan ke-2)	501 101	Rp 2.000.000,00 -	- Rp 2.000.000,00
Juni	19	Perlengkapan Kas (Nota Kontan No.)	104 101	Rp 300.000,00 -	- Rp 300.000,00
Juni	20	Kas Piutang Usaha (Diterima pelunasan piutang dari Farhan)	101 102 63,379	Rp 1.500.000,00 -	- Rp 1.500.000,00
Juni	21	Beban lain-lain Kas (Kebersihan dan keamanan)	509 101	Rp 100.000,00 -	- Rp 100.000,00
Juni	24	Hutang Usaha Kas (Toko INTERIOR AGENCY)	200 101	Rp 2.500.000,00 -	- Rp 2.500.000,00
Juni	29	Prive Anugrah Kas (Pengambilan uang untuk kepentingan pribadi)	302 101	Rp 750.000,00 -	- Rp 750.000,00
Juni	30	Kas Pendapatan jasa (Penjualan tunai minggu ke-3 dan ke-4)	101 400	Rp 2.500.000,00 -	- Rp 2.500.000,00
Juni	30	Beban Gaji Kas (Gaji minggu ke-3 dan ke-4)	501 101	Rp 2.000.000,00 -	- Rp 2.000.000,00
Juni	30	Beban pemeliharaan peralatan Utang Usaha (Perbaikan 3 mesin jahit)	507 200	Rp 125.000,00 -	- Rp 125.000,00
Juni	30	Beban lain-lain Kas (Macam-macam beban)	509 101	Rp 200.000,00 -	- Rp 200.000,00

Pencatatan dalam Buku Besar untuk transaksi-transaksi yang terjadi pada ANUGRAH TAILOR tersebut di atas, dapat dilakukan sebagai berikut.

### BUKU BESAR

Akun : KAS

No. 101

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 1	Setoran modal	J-1	Rp 15.000.000		Rp 15.000.000	
2	Sewa ruang	J-1		Rp 1.200.000	Rp 13.800.000	
5	Perlengkapan jahit	J-1		Rp 700.000	Rp 13.100.000	
7	Asuransi	J-1		Rp 120.000	Rp 12.980.000	



9	Iklan mini	J-1		Rp 125.000	Rp 12.855.000	
11	Peralatan	J-1		Rp 2.000.000	Rp 10.855.000	
15	Beban listrik	J-1		Rp 100.000	Rp 10.755.000	
16	Pendapatan jasa	J-2	Rp 2.000.000		Rp 12.755.000	
16	Beban gaji	J-2		Rp 2.000.000	Rp 10.755.000	
19	Perlengkapan	J-2		Rp 300.000	Rp 10.455.000	
20	Piutang usaha	J-2	Rp 1.500.000		Rp 11.955.000	
21	Sumbangan kebersihan	J-2		Rp 100.000	Rp 11.855.000	
24	Utang usaha	J-2		Rp 2.500.000	Rp 9.355.000	
29	Prive Anugrah	J-2		Rp 750.000	Rp 8.605.000	
30	Pendapatan jasa	J-2	Rp 2.500.000		Rp 11.105.000	
30	Beban gaji	J-2		Rp 2.000.000	Rp 9.105.000	
30	Beban lain-lain	J-2		Rp 200.000	Rp 8.905.000	

**Akun : PIUTANG USAHA**

No. 102

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 13	PT. FARHAN AGENCY	J-1	Rp 2.800.000		Rp 2.800.000	
20	PT. FARHAN AGENCY	J-2		Rp 1.500.000	Rp 1.300.000	

**Akun : ASURANSI DIBAYAR DI MUKA**

No. 103

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 7	Premi Asuransi 1 tahun	J-1	Rp 120.000		Rp 120.000	

**Akun : PERLENGKAPAN**

No. 104

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 5	Pemb. Perlengkapan	J-1	Rp 700.000		Rp 700.000	
19	Pemb. Perlengkapan	J-2	Rp 300.000		Rp 1.000.000	

**Akun : PERALATAN JAHIT**

No. 120

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 1	Setoran modal	J-1	Rp 4.000.000		Rp 4.000.000	
11	Pemb. Peralatan Jahit	J-2	Rp 7.000.000		Rp 11.000.000	

**Akun : AKUMULASI PENYUSUTAN PERALATAN JAHIT**

No. 121

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT

**Akun : UTANG USAHA**

No. 200

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 11	Toko SAMPURNA JAYA	J-1		Rp 5.000.000		Rp 5.000.000
24	Toko SAMPURNA JAYA	J-2	Rp 2.500.000			Rp 2.500.000
31	Servis ADITYA	J-2		Rp 125.000		Rp 2.625.000

**Akun : MODAL ANUGRAH**

No. 301

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 1	Setoran modal	J-1		Rp 19.000.000		Rp 19.000.000

**Akun : PRIVE ANUGRAH**

No. 302

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 29	Prive Anugerah	J-1	Rp 750.000		Rp 750.000	

**Akun : PENDAPATAN JASA**

No. 400

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 13	Penjualan kredit	J-1		Rp 2.800.000		Rp 2.800.000
16	Penjualan tunai	J-2		Rp 2.000.000		Rp 4.800.000
30	Penjualan tunai	J-2		Rp 2.500.000		Rp 7.300.000

**Akun : BEBAN GAJI**

No. 501

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 16	Gaji awal bulan	J-1	Rp 2.800.000		Rp 2.800.000	
30	Gaji akhir bulan	J-2	Rp 2.000.000		Rp 4.800.000	

**Akun : BEBAN SEWA**

No. 502

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 2	Sewa Ruangan	J-1	Rp 1.200.000		Rp 1.200.000	

**Akun : BEBAN PERLENGKAPAN**

No. 503

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT

**Akun : BEBAN SEWA**

No. 502

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 2	Sewa Ruangan	J-1	Rp 1.200.000		Rp 1.200.000	

**Akun : BEBAN LISTRIK DAN TELEPON**

No. 504

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 15	Rekening listrik juni	J-1	Rp 100.000		Rp 100.000	

**Akun : BEBAN IKLAN**

No. 505

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 9	Iklan mini	J-1	Rp 125.000		Rp 125.000	

**Akun : BEBAN PEMELIHARAAN PERALATAN**

No. 507

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT
2017						
Jun. 31	Servis mesin jahit	J-1	Rp 125.000		Rp 125.000	

**Akun : BEBAN PENYUSUTAN PERALATAN**

No. 508

Tgl.	Keterangan	Ref	DEBET	KREDIT	SALDO	
					DEBET	KREDIT



**ANUGRAH TAILOR**  
**NERACA SALDO**  
**31 Juni 2017**

Nomor Akun	Akun	Neraca Saldo	
		Debet	Kredit
101	Kas .....	Rp 8.905.000,00	-
102	Piutang Usaha .....	Rp 1.300.000,00	-
103	Asuransi dibayar di muka .....	Rp 120.000,00	-
104	Perlengkapan .....	Rp 1.000.000,00	-
120	Peralatan jahit .....	Rp 11.000.000,00	-
121	Akumulasi penyusutan peralatan jahit .....	-	-
200	Utang usaha .....	-	Rp 2.625.000,00
301	Modal Anugrah .....	-	Rp 19.000.000,00
302	Prive Anugrah .....	Rp 750.000,00	-
400	Pendapatan jasa .....	-	Rp 7.300.000,00
501	Beban gaji .....	Rp 4.000.000,00	-
502	Beban sewa .....	Rp 1.200.000,00	-
503	Beban perlengkapan .....	-	-
504	Beban listrik dan telepon .....	Rp 100.000,00	-
505	Beban iklan .....	Rp 125.000,00	-
506	Beban asuransi .....	-	-
507	Beban pemeliharaan peralatan .....	Rp 125.000,00	-
508	Beban penyusutan peralatan .....	-	-
509	Beban lain-lain .....	Rp 300.000,00	-
	Jumlah	Rp 28.925.000,00	Rp 28.925.000,00

Perhatikan total kolom debet dan kolom kredit! Ternyata totalnya sama. Jika terjadi kesalahan pada saat pencatatan transaksi di buku jurnal atau pada saat posting ke buku besar, maka total kolom debet akan selalu sama (seimbang) dengan total kolom kredit.

**MEKANISME DEBIT KREDIT PADA JURNAL UMUM**

### Soal Pencatatan Transaksi

Berikut transaksi yang terjadi pada ANUGRAH TAILOR selama bulan Juni 2017, sebagai bulan pertama pada kegiatan usahanya adalah sebagai berikut :

- Juni 1 : Diterima dari Anugrah sebagai penanaman di dalam perusahaannya, berupa uang tunai sebesar Rp 15.000.000,00 dan peralatan jahit seharga Rp 4.000.000,00.
- Juni 2 : Dibayar sewa ruangan untuk masa 6 bulan sebesar Rp 1.200.000,00 terhitung sejak bulan Juni 2017.
- Juni 5 : Dibeli perlengkapan jahit berupa benang, retsleting, kancing, kain kertas, dan perlengkapan lainnya seharga Rp 700.000,00.
- Juni 7 : Dibayar persekot asuransi untuk masa 1 (satu) tahun terhitung mulai bulan Juni 2017 sebesar Rp 120.000,00.
- Juni 9 : Dibayar untuk pemasangan iklan mini pada harian umum KOMPAS sebesar Rp 125.000,00.
- Juni 11 : Dibeli secara kredit dari Toko SAMPURNA JAYA, peralatan jahit berupa mesin obras seharga Rp 7.000.000,00 sebagai pembayaran pertama dibayar tunai Rp 2.000.000,00.
- Juni 13 : Pekerjaan yang dipesan oleh PT FARHAN AGENCY selesai, faktur bersama hasil pekerjaan seharga Rp 2.800.000,00 dikirimkan syarat pembayaran dalam 30 hari.
- Juni 15 : Dibayar rekening listrik sebesar Rp 100.000,00.
- Juni 16 : Jumlah penerimaan-penerimaan dari pelanggan yang membayar tunai untuk minggu pertama dan kedua sebesar Rp 2.000.000,00.
- Juni 16 : Dibayar gaji karyawan tengah bulan pertama sebesar Rp 2.000.000,00.
- Juni 19 : Dibeli tunai perlengkapan jahit seharga Rp 300.000,00.
- Juni 20 : Diterima dari PT FARHAN AGENCY untuk pembayaran pertama atas faktur tanggal 13 Juni yang lalu sebesar Rp 1.500.000,00.
- Juni 21 : Dibayar sumbangan untuk kebersihan dan keamanan Rp 100.000,00.
- Juni 24 : Dibayar kepada Toko SAPUTRA JAYA hutang pembelian peralatan jahit tanggal 10 Juni sebesar Rp 2.500.000,00
- Juni 29 : Anugrah sebagai pemilik perusahaan, mengambil uang tunai dari kas perusahaan sebesar Rp 750.000,00 untuk keperluan pribadi.
- Juni 30 : Penerimaan tunai dari pelanggan untuk minggu ketiga dan keempat berjumlah Rp 2.500.000,00.
- Juni 30 : Dibayar gaji karyawan tengah bulan terakhir sebesar Rp 2.000.000,00.
- Juni 30 : Diterima faktur dari perusahaan Service ADITYA untuk perbaikan tiga buah mesin jahit seharga Rp 125.000,00.
- Juni 30 : Dibayar macam-macam beban seharga Rp 200.000,00.

Untuk Keterangan pencatatan usahanya, Anugrah memberi nomor kode setiap akun yang disediakan dalam buku besar perusahaannya sebagai berikut:

**AKTIVA**

- 101 Kas
- 102 Piutang Usaha
- 103 Asuransi Dibayar Dimuka
- 104 Perlengkapan
- 120 Peralatan Jahit
- 121 Akumulasi Penyusutan Peralatan

**KEWAJIBAN**

- 200 Utang Usaha

**MODAL**

- 301 Modal Anugrah
- 302 Prive Anugrah

**PENDAPATAN**

- 400 Pendapatan Jasa

**BEBAN USAHA**

- 501 Beban Gaji
- 502 Beban Sewa
- 503 Beban Perlengkapan
- 504 Beban Listrik dan Telepon
- 505 Beban Iklan
- 506 Beban Asuransi
- 507 Beban Pemeliharaan Peralatan
- 508 Beban Penyusutan Peralatan
- 509 Beban Lain-lain

## **LAMPIRAN 2**

### **Instrumen Penelitian**

1. Lembar Evaluasi untuk Ahli Media
2. Lembar Evaluasi untuk Ahli Materi
3. Lembar Evaluasi untuk Guru
4. Lembar Evaluasi untuk Siswa



**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Pada Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo  
Sasaran Penelitian : Siswa SMK Kelas XII AP  
Mata Pelajaran : Administrasi Keuangan  
Peneliti : Diah Yuliasih  
Ahli Media :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kelayakan media video pembelajaran praktik administrasi keuangan.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (v) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Cukup Layak

1 = Kurang Layak

4. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>					
1	Portable atau mudah dibawa				
2	Kelancaran video saat dioperasikan				
3	Reliabilitas media (tidak hang/crash saat dioperasikan)				
4	Usabilitas media (kemudahan dalam pengoperasian)				
5	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				
<b>KOMUNIKASI VISUAL AUDIO</b>					
6	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
7	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				
8	Ketepatan pemilihan warna teks				
9	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca				
10	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)				
11	Ketepatan pemilihan gambar				
12	Kejelasan pemilihan cuplikan video				
13	Ketepatan pemilihan musik pengiring				
14	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung				
15	Tampilan animasi pembuka				
16	Ketepatan animasi pembuka				
17	Kejelasan suara narator				
<b>KEMANFAATAN</b>					
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan				
19	Isi video mudah dipahami				
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				

### B. KEBENARAN MEDIA

#### Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**D. KESIMPULAN**

Media ini dinyatakan \*):

- 1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
- 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 2018  
Ahli Media

(.....)

### **LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Pada Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Penelitian : Siswa SMK Kelas XII AP

Mata Pelajaran : Administrasi Keuangan

Peneliti : Diah Yuliasih

Ahli Materi :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada video pembelajaran praktik administrasi keuangan.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (v) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4 = Sangat Layak

3 = Layak

2 = Cukup Layak

1 = Kurang Layak

4. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. PENILAIAN MEDIA**

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK MATERI</b>					
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan				
4	Aktualitas materi yang disampaikan				
5	Kelengkapan materi yang disampaikan				
6	Kejelasan penyampaian materi				
7	Sistematika Penyampaian materi				
8	Kemenarikan penyampaian materi				
9	Kualitas materi yang disampaikan				
<b>ASPEK SOAL</b>					
10	Kejelasan rumusan soal				
11	Kelengkapan soal				
12	Kebenaran konsep soal				
13	Kejelasan pembahasan				
14	Pemberian umpan balik				
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran				
<b>ASPEK BAHASA</b>					
16	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami				
17	Ketepatan penggunaan istilah				
<b>ASPEK KETERLAKSANAAN</b>					
18	Kemampuan media menambah pengetahuan				
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman Siswa				
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar				

**B. KEBENARAN MEDIA****Petunjuk :**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**D. KESIMPULAN**

Media ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 2018  
Ahli Materi

(.....)

### LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Pada Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Penelitian : Siswa SMK Kelas XII AP

Mata Pelajaran : Administrasi Keuangan

Peneliti : Diah Yuliasih

Guru :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Ibu sebagai guru mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada video pembelajaran praktik administrasi keuangan.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.  
Keterangan:  
4 = Sangat Layak  
3 = Layak  
2 = Cukup Layak  
1 = Kurang Layak
4. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. PENILAIAN MEDIA**

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK MATERI</b>					
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan				
4	Aktualitas materi yang disampaikan				
5	Kelengkapan materi yang disampaikan				
6	Kejelasan penyampaian materi				
7	Sistematika Penyampaian materi				
8	Kemenarikan penyampaian materi				
9	Kualitas materi yang disampaikan				
<b>ASPEK SOAL</b>					
10	Kejelasan rumusan soal				
11	Kelengkapan soal				
12	Kebenaran konsep soal				
13	Kejelasan pembahasan				
14	Pemberian umpan balik				
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran				
<b>ASPEK BAHASA</b>					
16	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami				
17	Ketepatan penggunaan istilah				
<b>ASPEK KETERLAKSANAAN</b>					
18	Kemampuan media menambah pengetahuan				
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman Siswa				
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar				

**B. KEBENARAN MEDIA****Petunjuk :**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)



**C. KOMENTAR DAN SARAN**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**D. KESIMPULAN**

Media ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Purworejo, 2018  
Guru

(.....)

**LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA**

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Pada Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Penelitian : Siswa SMK Kelas XII AP

Mata Pelajaran : Administrasi Keuangan

Peneliti : Diah Yuliasih

Nama siswa/Kelas :

**Petunjuk :**

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai user (pengguna) mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada video pembelajaran praktik administrasi keuangan.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritik Anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan:**

- 4 = Sangat Layak
  - 3 = Layak
  - 2 = Cukup Layak
  - 1 = Kurang Layak
4. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
  5. Atas bantuan kesediaan anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK MATERI</b>					
1	Kelengkapan materi memproses transaksi keuangan pada media video pembelajaran				
2	Kejelasan materi memproses transaksi keuangan pada media video pembelajaran				
3	Keruntutan penyajian materi memproses transaksi keuangan pada media video pembelajaran				
<b>ASPEK MEDIA</b>					
4	Ketepatan pemilihan gambar untuk menjelaskan materi memproses transaksi keuangan				
5	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi memproses transaksi keuangan				
6	Ketepatan musik/lagu pengiring video pembelajaran				
7	Tingkat kemudahan pemahaman materi memproses transaksi keuangan pada media video pembelajaran				
8	Ukuran tulisan jelas untuk dilihat dan dibaca				
9	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran				
10	Kejelasan suara pada video pembelajaran				
11	Ilustrasi musik ( <i>effect sound</i> ) mendukung saat pembelajaran memproses transaksi keuangan				
<b>KEMANFAATAN MEDIA</b>					
12	Kemudahan dalam penggunaan/pengoperasian media video pembelajaran praktik adm.keuangan				
13	Keefektifan video dalam menjelaskan materi memproses transaksi keuangan				
14	Dengan media video pembelajaran praktik adm. keuangan menjadi lebih menyenangkan				
15	Dengan media video pembelajaran praktik adm. keuangan menjadi lebih menarik				
16	Kemudahan penyimpanan video pembelajaran				
17	Media video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi memproses transaksi keuangan				
18	Media video pembelajaran ini menambah variasi metode pembelajaran				
19	Media video pembelajaran mampu memberikan fokus perhatian yang lebih kepada siswa pada saat proses pembelajaran				
20	Video pembelajaran dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran adm. keuangan				

**B. KEBENARAN MEDIA****Petunjuk :**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. KESIMPULAN**

Media ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Purworejo, 2018  
Siswa,

(.....)

## **LAMPIRAN 3**

### **Validasi Ahli Media**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Media

## 1. Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media  
Lamp : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 File Media Pembelajaran

Kepada Yth.  
Bapak Arwan Nur Ramadhan, M.Pd.  
di Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh :

Nama : Diah Yuliasih  
NIM : 15802247003  
Prodi : Pend. Administrasi Perkantoran

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas XII Administrasi Perkantoran. Untuk itu saya mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Mengetahui  
Dosen Pembimbing

Hormat Saya,  
Pemohon



**Dr. Sutirman, M.Pd.**  
NIP. 19720103 200501 1 001



**Diah Yuliasih**  
NIM. 15802247003

## 2. Hasil Validasi

### A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>					
1	Portable atau mudah dibawa		✓		
2	Kelancaran video saat dioperasikan	✓			
3	Reliabilitas media (tidak hang/crash saat dioperasikan)	✓			
4	Usabilitas media (kemudahan dalam pengoperasian)	✓			
5	Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)		✓		
<b>KOMUNIKASI VISUAL AUDIO</b>					
6	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓		
7	Ketepatan pemilihan ukuran huruf		✓		
8	Ketepatan pemilihan warna teks			✓	
9	Ukuran tulisan jelas untuk dibaca		✓		
10	Komposisi warna tulisan jelas terbaca terhadap warna latar (background)			✓	
11	Ketepatan pemilihan gambar		✓		
12	Kejelasan pemilihan cuplikan video		✓		
13	Ketepatan pemilihan musik pengiring	✓			
14	Ilustrasi musik (efek sound) mendukung saat pembelajaran berlangsung	✓			
15	Tampilan animasi pembuka		✓		
16	Ketepatan animasi pembuka			✓	
17	Kejelasan suara narator		✓		
<b>KEMANFAATAN</b>					
18	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan		✓		
19	Isi video mudah dipahami		✓		
20	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa		✓		

### B. KEBENARAN MEDIA

#### Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Suara diisap dipapah	- dibuat serasi benar
2.	Tidak ada peta berga netri	- tambahkan peta berga netri

### C. KOMENTAR DAN SARAN

- Media sudah baik dan layak di-  
gunakan dengan beberapa revisi minor.
- tambahkan identitas penyusun.

### D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 16 Maret 2018  
Ahli Media

  
(Anwar Nur R. Harah)



### 3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Media

No	Nama Ahli	Penilaian Aspek																			
		Rekayasa Perangkat					Komunikasi Visual Audio												Keterlaksanaan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Arwan Nur Ramadhan, M.Pd.	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3
Jumlah		18					35												9		
Rata-rata		3,6					2,9												3		
Rata-rata Keseluruhan		3,1																			
Kategori		<b>Layak</b>																			

## **LAMPIRAN 4**

### **Validasi Ahli Materi**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi

## 1. Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
 Lamp : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
       1 File Media Pembelajaran  
       1 Eksemplar Modul pembelajaran

Kepada Yth.  
 Ibu Indah Mustikawati, M.SI.Ak.CA.  
 di Jurusan Pendidikan Akuntansi  
 Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh :

Nama : Diah Yuliasih  
 NIM : 15802247003  
 Prodi : Pend. Administrasi Perkantoran

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas XII Administrasi Perkantoran. Untuk itu saya mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui  
 Dosen Pembimbing



**Dr. Sutirman, M.Pd.**  
 NIP. 19720103 200501 1 001

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Hormat Saya,  
 Pemohon



**Diah Yuliasih**  
 NIM. 15802247003

## 2. Hasil Validasi

### A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK MATERI</b>					
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	✓			
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	✓			
4	Aktualitas materi yang disampaikan		✓		
5	Kelengkapan materi yang disampaikan		✓		
6	Kejelasan penyampaian materi		✓		
7	Sistematika Penyampaian materi	✓			
8	Kemenaarikan penyampaian materi	✓			
9	Kualitas materi yang disampaikan		✓		
<b>ASPEK SOAL</b>					
10	Kejelasan rumusan soal	✓			
11	Kelengkapan soal	✓			
12	Kebenaran konsep soal		✓		
13	Kejelasan pembahasan		✓		
14	Pemberian umpan balik		✓		
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓			
<b>ASPEK BAHASA</b>					
16	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
17	Ketepatan penggunaan istilah		✓		
<b>ASPEK KETERLAKSANAAN</b>					
18	Kemampuan media menambah pengetahuan	✓			
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman Siswa	✓			
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			

### B. KEBENARAN MEDIA

#### Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	ketidak konsistenan penulisan tahun terdapatnya transaksi, nama akun (misal: utang, rining ditulis utang)	direvisi konsistensinya, yang benar "Utang"
2.	Tanggal transaksi diupdate tahun	2) direvisi
3.	Mekesai Rp 3000 untuk transaksi di atas Rp 1.000.000,0	3) Untuk transaksi di atas Rp 1.000.000,0 maka Rp 6.000,00

### C. KOMENTAR DAN SARAN

Video pembelajaran ini cukup menarik dan baik untuk dikembangkan, agar siswa dapat memahami materi lebih baik.

### D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Yogyakarta, 2018

Ahli Materi



(Ir. IMDANI M., M.Si, Ak. CA)

### 3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi

No	Nama Ahli	Penilaian Aspek																			
		Materi									Soal						Bahasa		Keterlaksanaan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
Jumlah		32									21						7		12		
Rata-rata		3,55									3,5						3,5		4		
Rata-rata Keseluruhan		3,6																			
Kategori		<b>Sangat Layak</b>																			

## **LAMPIRAN 5**

### **Validasi Praktisi Pembelajaran Administrasi Keuangan (Guru)**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket  
Validasi Guru

## 1. Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator  
Lamp : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 File Media Pembelajaran

Kepada Yth.  
Ibu Dra. Zulaikha  
di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh :

Nama : Diah Yuliasih  
NIM : 15802247003  
Prodi : Pend. Administrasi Perkantoran

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas XII Administrasi Perkantoran. Untuk itu saya mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap media yang dikembangkan. Atas bantuan dan kesediaan Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui  
Dosen Pembimbing



**Dr. Sutirman, M.Pd.**  
NIP. 19720103 200501 1 001

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Hormat Saya,  
Pemohon



**Diah Yuliasih**  
NIM. 15802247003



## 2. Hasil Validasi

### A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		SL	L	CL	KL
<b>ASPEK MATERI</b>					
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	✓			
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	✓			
4	Aktualitas materi yang disampaikan	✓			
5	Kelengkapan materi yang disampaikan	✓			
6	Kejelasan penyampaian materi	✓			
7	Sistematika Penyampaian materi	✓			
8	Kemenarikan penyampaian materi	✓			
9	Kualitas materi yang disampaikan	✓			
<b>ASPEK SOAL</b>					
10	Kejelasan rumusan soal		✓		
11	Kelengkapan soal		✓		
12	Kebenaran konsep soal		✓		
13	Kejelasan pembahasan		✓		
14	Pemberian umpan balik		✓		
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran		✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>					
16	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
17	Ketepatan penggunaan istilah		✓		
<b>ASPEK KETERLAKSANAAN</b>					
18	Kemampuan media menambah pengetahuan	✓			
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman Siswa	✓			
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	✓			

### B. KEBENARAN MEDIA

#### Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

**C. KOMENTAR DAN SARAN**

- Penggunaan media pembelajaran keuangan  
 dapat menambah daya tarik siswa  
 untuk belajar tanpa merasa bosan.

- Sangat membantu untuk memahami  
 materi Akun Keuangan khususnya tentang  
 pencatatan transaksi ke jurnal, buku besar  
 maupun neraca saldo.

**D. KESIMPULAN**

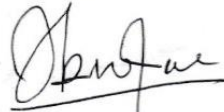
Media ini dinyatakan \*):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai.

Purworejo, 26-3-2018

Guru

  
 (.....Zulaiha.....)

### 3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Guru

No	Nama Ahli	Penilaian Aspek																			
		Materi									Soal						Bahasa		Keterlaksanaan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Dra. Zulaikha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
Jumlah		36									18						7		12		
Rata-rata		4									3						3,5		4		
Rata-rata Keseluruhan		3,65																			
Kategori		<b>Sangat Layak</b>																			

**LAMPIRAN 6****UJI COBA**

Rekapitulasi *Skoring* Angket  
Penilaian Siswa



No	Kelas	Nama	Aspek Materi			Aspek Media								Kemanfaatan Media								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
23	XII AP 3	Fitri Puryani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	XII AP 4	Karminten	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
25	XII AP 4	Lilis Nur Setyaningsih	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4
26	XII AP 4	Lilik Sulistyowati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
27	XII AP 4	Muliana Rochmawati	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
28	XII AP 4	Bella P. S	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4
29	XII AP 4	Erika Suci. F	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3
30	XII AP 4	Devi Suci.W	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3
31	XII AP 4	Endar Lestari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	XII AP 4	Wuri Aprilia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah			358			951								1085								
Rata-rata			3,73			3,71								3,76								
Rata-rata Keseluruhan			3,74																			
Kategori			<b>Sangat Layak</b>																			

**LAMPIRAN 7**

1. Surat Ijin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
 Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902  
 Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 865/UN34.18/PP.07.02/2018

23 Maret 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Ijin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo**  
**Jl. Semawung Daleman, Kutoarjo, Purworejo**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Diah Yuliasih  
 NIM : 15802247003  
 Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran - S1  
 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Video Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YPE Sawunggalih  
 Tujuan : Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi  
 Waktu Penelitian : Jumat - Jumat, 23 - 30 Maret 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan I

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.  
 NIP. 196904141994031002



Kode Dok	KTU/O/FO-002
No. Revisi	03
Halaman	1 dari 1
Tgl Terbit	3 Jan 2017



**YAYASAN PENDIDIKAN EKONOMI**  
**SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi, Adm. Perkantoran, Pemasaran,  
 Tata Busana, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Sepeda Motor  
**Jl. Semawungdaleman Kutoarjo Telp. Fax ( 0275 ) 641342**

Website: [www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id](http://www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id)

Email : [smk\\_swg\\_kta@yahoo.com](mailto:smk_swg_kta@yahoo.com)



## SURAT KETERANGAN

Nomor : 579/L.03 SMK Swg. 13/O/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kabupaten Purworejo Provinsi Jawa Tengah, dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : DIAH YULIASIH  
 NIM : 15802247003  
 Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran  
 Univ : Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar-benar telah mengadakan Penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kabupaten Purworejo pada Bulan **Maret 2018**

**Dengan Judul:** Pengembangan Vidio Pembelajaran Praktik Administrasi Keuangan Kelas XII Administrasi Perkantoran SM,K YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Demikian surat keterangan ini kami buat kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 31 Maret 2018

Kepala Sekolah



*[Signature]*  
 Lili Yulianto, S.Kom