

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI SISWA KELAS XII IPS DI MADRASAH ALIYAH
NEGERI 4 SLEMAN TAHUN AJARAN 2019/2020**

***DEVELOPMENT OF ACCOUNTING POCKET BOOK AS AN ACCOUNTING
LEARNING MEDIA OF XII IPS CLASS STUDENTS AT MADRASAH ALIYAH STATE
4 SLEMAN ACADEMIC YEAR 2019/2020***

Rakhil Nur Praditama

Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

rakhilnpraditama@gmail.com

Amanita Novi Yushita,

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

amanitanovi@uny.ac.id

Abstrak: Pengembangan Buku Saku Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII IPS di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran berupa Buku Saku Akuntansi bagi siswa SMA/MA kelas XII IPS dengan materi Persediaan Barang Dagang; mengetahui kelayakan Buku Saku Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan siswa dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan *4D(Four-D)* Sivasailam Thiagarajan, Dorothy. S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Pada tahap Development, Buku Saku Akuntansi dinilai kelayakannya oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu guru akuntansi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap membuat Buku Saku Akuntansi yaitu: 1) *Define* (Pendefinisian) 2) *Design* (Perancangan) 3) *Develop* (Pengembangan) 3) *Disseminate* (Penyebaran). Tingkat kelayakan Buku Saku Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,19 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,26 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 2,97 yang termasuk dalam kategori Layak. Dengan demikian Buku Saku Akuntansi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : *Media, Akuntansi, Buku Saku*

Abstract: Development of Accounting Pocket Book As An Accounting Learning Media Of Xii Ips Class Students At Madrasah Aliyah State 4 Sleman Academic Year 2019/2020. This study aims to: develop learning media is Accounting Pocket Books for students of Senioor High School/Madrasa Aliyah XII Social class with material about Inventory of Merchandise; knowing the feasibility of the Accounting Pocket Book as a learning media based on the assessment of material experts, media experts, Accounting teachers, and students from the aspects of content, language, presentation, and graphics.

This research is a research and development (R & D) research adapted from the 4-D development model Sivasailam Thiagarajan, Dorothy. S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). In the Development stage, the Accounting Pocket Book is assessed by its feasibility by one material lecturer, one media expert lecturer, one accounting teacher. Data obtained from questionnaires were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively.

The results showed five stages of making an Accounting Pocket Book, namely: 1) Define 2) Design 3) Develop 4) Disseminate. The level of feasibility of the Accounting Pocket Book as a learning media based on assessment: 1) Material experts obtained an average score of 3.19 included

in the Very Eligible category, 2) Media Experts obtained an average score of 3.26 included in the Very Eligible category, and 3) Accounting teachers obtained an average score of 2.97 which is included in the Eligible category. Thus this Accounting Pocket Book is worthy of being used as a learning media.

Keywords: Media, Accounting, Pocket Book

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia selalu bergerak dan berkembang, begitupun dengan zaman dan semua bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia. Indikator kemajuan suatu bangsa salah satunya ditinjau dari keberhasilan pendidikan. Menurut UNESCO (*United Nation, Educational, Scientific and Cultural Organization*) Pendidikan meliputi empat pilar (1) *Learning to know* (2) *Learning to do* (3) *Learning to be* (4) *Learning to live together*. Pendidikan turut membantu dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa, seperti yang tertuang dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 :

“...Bahwa sesungguhnya, kemerdekaan itu ialah hak semua bangsa, dan oleh sebab itu, maka penjajahan di atas dunia harus dihapuskan. Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu pemerintah negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa,...”

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Bab 1 pasal 1

mendefinisikan pendidikan sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Dari dasar undang-undang di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan suatu bangsa dan negara harus diupayakan sebaik-baiknya. Pendidikan akan melahirkan sikap atau kepribadian, ilmu pengetahuan dan teknologi. Istilah pendidikan atau *pedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa agar seseorang menjadi dewasa, yang dimaksud dewasa di sini adalah bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, pedagogis dan sosiologis. Hal ini berarti siswa dibimbing untuk menjadi bertanggung jawab dengan dikembangkan kemampuannya dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam diri siswa. Ketiganya merupakan komponen penting yang saling mempengaruhi (Hasbullah, 2015:1).

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang dijelaskan di paragraf di atas menyatakan bahwa di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut mengandung tiga komponen utama yaitu pendidik yang dijelaskan oleh Hasbullah sebagai orang dewasa yang membimbing, isi atau materi belajar dan peserta didik. Interaksi antara ketiga komponen tersebut dipengaruhi oleh sarana prasarana seperti media belajar, metode belajar dan lingkungan belajar sehingga tercipta suatu lingkungan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan dari belajar adalah perubahan yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap maupun tingkah laku (Sardiman, 2011: 20-22).

Guru sebagai salah satu orang dewasa dan komponen sentral dalam pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan suatu situasi belajar yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki strategi atau teknik dalam mengelola penyampaian isi atau materi belajar. Penyampaian materi belajar secara efektif dan efisien membutuhkan alat bantu yang mendukung proses tersebut. Seperti telah dijelaskan dalam kalimat di atas, ketiga komponen proses pembelajaran dipengaruhi oleh sarana

prasarana salah satunya oleh media. Bagaimana media yang diciptakan guru dapat berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku.

Penggunaan media dewasa ini sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat, terutama pada masa anak sekolah baik media massa, media cetak, maupun elektronik yang dikemas dengan sangat menarik. Pola pikir yang baik, hanya dapat dibentuk oleh pendidikan yang baik. Ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan untuk dapat membuat media pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan membaca buku teks yang monoton kurang dapat menarik siswa. Siswa cenderung merasa enggan sebelum memulai belajar dan cepat merasa bosan, terlebih jika pelajaran dianggap sulit oleh siswa. Dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif untuk dapat membantu mengarahkan pola pikir, menarik dan dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012). Media

merupakan alat komunikasi efektif dalam pembelajaran, karena media memudahkan siswa untuk lebih mudah memahami materi dari proses belajar yang berlangsung dan berkelanjutan dengan interaksi yang baik antara orang sebagai pelaku belajar dengan sumber belajar. Materi yang terpercaya didapatkan dari sumber belajar yang baik dan sumber belajar yang baik dan terpercaya memiliki literasi yang baik, kriteria sumber belajar yang baik tersebut dapat ditemukan di media cetak berupa buku.

Di dalam buku terdapat dua kategori dasar media yaitu teks dan visual, di dalam media pembelajaran keduanya dituntut memiliki literasi yang baik sebagai sumber belajar agar layak untuk pendidikan. Salah satu sumber belajar yang sering digunakan oleh guru dan siswa adalah buku teks/cetak. Buku teks/cetak tersebut memiliki ukuran yang cukup besar, tebal sehingga sulit dibawa dan bahasa buku berupa uraian yang panjang sehingga membuat siswa enggan sebelum membaca isinya dan cepat merasa bosan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan inovasi yang kreatif dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku saku. Salah satunya adalah buku saku akuntansi. Buku saku akuntansi merupakan buku dengan inovasi bentuk buku yang lebih kecil dan ringkas sehingga mudah dibawa

kemana-mana yang berisi penjelasan tentang akuntansi menggunakan bahasa yang komunikatif dan disertai dengan permainan yang dapat mengasah pemahaman. Buku saku ini memiliki ukuran kurang lebih sebesar saku baju atau celana sehingga cocok dijadikan media belajar yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas, baik untuk belajar individu maupun kelompok. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan dapat membantu mengarahkan pola pikir, menarik dan dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa. Ilmu akuntansi adalah ilmu terapan, karena seseorang dikatakan bisa akuntansi jika sudah menerapkannya, maka ilmu terapan akuntansi membutuhkan panduan yang praktis. Buku saku dapat menjadi solusi yang praktis untuk belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, pada siswa SMA/MA yang menggunakan kurikulum 2013, pembelajaran Akuntansi *include* di dalam mata pelajaran Ekonomi, dan mulai dipelajari pada kelas dua belas, seperti di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman yang terletak di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, waktu pembelajaran akuntansi lebih singkat dibandingkan dengan SMK, penggunaan media belajar kreatif dalam mempelajari akuntansi masih minim.

Menurut pemaparan guru Akuntansi di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman, mata pelajaran Akuntansi dianggap memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Akuntansi masih menjadi momok pelajaran yang sulit bagi siswa SMA tercermin dari nilai-nilai mata pelajaran Ekonomi yang masih rendah. Siswa SMA jurusan IPS yang masih mempelajari ilmu sosial di luar ilmu akuntansi, fokus belajar masih terbagi dan minat belajar terpecah, belum terjurus seperti di SMK. Hal ini dikarenakan kurikulum di SMK bertujuan menghasilkan lulusan yang siap kerja, sedangkan di SMA kurikulum yang digunakan bertujuan menciptakan lulusan yang siap melanjutkan ke jenjang berikutnya. Berdasarkan observasi selanjutnya, pada kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman yang difokuskan mempelajari Akuntansi Perusahaan Dagang, pada kompetensi dasar persediaan barang dagang terdapat metode-metode penghitungan persediaan barang dagang, siswa masih sering lupa dan kesulitan.

Oleh karena itu, melihat realita yang terjadi pada sistem pendidikan saat ini, diperlukan tindakan untuk mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar akuntansi siswa lebih menyenangkan dan materi mudah diserap oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sesuai

dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 yaitu

“Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Sistem pendidikan telah mengatur proses pembelajaran dalam kurikulum pendidikan nasional yang dewasa ini telah mengalami reformasi dari *transformative learning* berbasis *behaviorism* menjadi *active learning* berbasis *constructivism* yang ditawarkan oleh Piaget dan Vigostsky. Teori ini menawarkan proses pedagogi yang lebih mengandalkan pada perluasan dan pengayaan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, guru harus memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan eksplorasi, elaborasi dan setelah itu baru melakukan konfirmasi pada guru sebagai *senior learner* (Azhar Arsyad, 2014).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 59 Tahun 2013 dan No 70 Tahun 2013 mengenai Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah, terdiri atas kelompok mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran wajib mencakup 9 (sembilan) mata pelajaran dengan beban belajar 24 jam per minggu.

Isi kurikulum (KI dan KD) dan kemasannya substansi untuk mata pelajaran wajib bagi SMA/MA dan SMK/MAK adalah sama. Mata pelajaran pilihan terdiri atas pilihan akademik untuk SMA/MA serta pilihan akademik dan vokasional untuk SMK/MAK. Hal ini berarti siswa SMA/MA dituntut untuk belajar mandiri lebih luas dari berbagai sumber belajar namun tetap dalam pengawasan atau panduan guru yang dapat menggunakan media sebagai pengayaan sumber belajar untuk menarik minat siswa dalam belajar akuntansi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan belum ada kegiatan belajar akuntansi yang menarik untuk siswa SMA/MA yang masih rendah karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik bagi siswa. Peneliti merasa perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk membuat media belajar akuntansi yang menarik untuk siswa SMA/MA. Dan itulah yang menjadikan peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Buku Saku Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Kelas XII IPS di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media yang belum maksimal untuk penyampaian materi secara kreatif dan menarik untuk siswa.
2. Penggunaan buku teks yang tebal dan berat dengan uraian yang panjang dalam kegiatan belajar membuat siswa merasa enggan sebelum memulai belajar.
3. Ilmu akuntansi adalah ilmu terapan yang membutuhkan media yang ringkas karena banyak siswa yang sering lupa pada materi yang sangat luas.
4. Persepsi kesulitan belajar akuntansi tercermin dari nilai ekonomi yang rendah dan pemaparan guru dan siswa.

Pada kurikulum 2013, waktu belajar akuntansi siswa SMA/MA yang relatif lebih singkat yaitu hanya satu periode tahun ajaran di kelas XII sehingga membutuhkan bantuan media pembelajaran.

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, salah satu permasalahan pembelajaran Akuntansi di kelas XII IPS Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman tahun ajaran 2019/2020 yaitu minimnya media yang menarik dan dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa salah satunya pada kompetensi dasar persediaan barang dagang. Oleh karena itu peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada pengembangan media pembelajaran Buku Saku Akuntansi bagi siswa kelas XII IPS

di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman pada kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang. Peneliti mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya membuat media yang menarik dan dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dalam belajar akuntansi. Media pembelajaran menentukan bagaimana materi diserap oleh siswa dengan lebih mudah. Jadi, dengan memakai buku saku sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dalam belajar Akuntansi khususnya kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang, baik individu maupun berkelompok, baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Buku Saku Akuntansi pada kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang untuk siswa kelas XII IPS di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kelayakan media Buku Saku Akuntansi pada kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang berdasarkan penilaian/validasi dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi (Guru Akuntansi SMA/MA)?

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan penelitian ini:

1. Menghasilkan Buku Saku Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang bagi siswa kelas XII IPS Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman tahun ajaran 2019/2020 yang menarik.
2. Mengetahui kelayakan Buku Saku Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru Akuntansi.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Buku Saku Akuntansi merupakan salah satu Media Pembelajaran Akuntansi pendukung yang sesuai dengan kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang.
2. Buku Saku Akuntansi disajikan dalam bentuk buku yang berukuran kecil memuat materi Persediaan Barang Dagang dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, komprehensif, dan mudah dipahami siswa.
3. Buku Saku Akuntansi yang dapat digunakan siswa untuk Media Pembelajaran Akuntansi di dalam kelas maupun di luar kelas, baik mandiri maupun berkelompok.
4. Buku Saku Akuntansi dilengkapi dengan cerita yang menarik dan alur yang dekat dengan kehidupan nyata.

5. Buku Saku Akuntansi dilengkapi dengan teka-teki silang yang dapat mengasah pemahaman materi pada kompetensi dasar Persediaan Barang Dagang.

Kajian pustaka yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut :

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah serapan dari bahasa Inggris *instruction*, diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Guru tidak hanya mengajar melainkan membelajarkan peserta didik agar mau belajar (Rayandra, 2012: 6). Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Disini, media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. (Rayandra, 2012: 7). Teori pembelajaran dikatakan sebagai perspektif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 28). Sedangkan menurut Miftahul Huda (2014: 2), pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Ada banyak metode pembelajaran, salah satunya adalah metode konstruktivistik. Kalangan konstruktivistik

meyakini bahwa para siswa membentuk pengetahuan sendiri dan menciptakan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan (Bredo, 2000). Kalangan konstruktivistik berpendapat bahwa para pembelajar harus memiliki peran aktif dalam proses belajar, bahwa mereka bukanlah wadah yang harus diisi, bahwa mereka adalah pengatur dari proses belajar mereka. Selanjutnya, sebagian besar konstruktivis meyakini bahwa para pembelajar terlibat dalam proses pembelajaran dengan menempatkan pengalaman mereka ke dalam kenyataan. Mereka merasa bahwa pembelajar tidak dapat memahami sesuatu tanpa pertamanya memahami bagaimana sesuatu itu, disesuaikan dengan dunia nyata (Sharon, dkk., 2011: 54).

2. Pengertian Akuntansi

Suwardjono (2006) dalam bukunya *Teori Akuntansi* mendefinisikan,

Accounting is the body of knowledge and functions concerned with systematic originating, authenticating, recording, classifying, processing, summarizing, analyzing, interpreting, and supplying of dependable and significant information covering transactions and events which are, in part at least, of a financial character, required for the management and operation of an entity and for reports that have to be submitted

there on to meet fiduciary and other responsibilities.”

Accounting is a service activity. Its function is to provide quantitative information, primarily financial in nature, about economic entities that is intended to be useful in making decisions.

Pada awal perkembangannya, akuntansi dapat dikatakan sebagai kerajinan (*art*) karena orang yang akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan akuntansi harus terjun langsung dalam dunia praktik dan mengerjakan magang (*apprenticeship*) pada praktisi. Dalam perkembangan selanjutnya, pengetahuan dan keterampilan akuntansi dapat diidentifikasi dengan jelas sehingga membentuk seperangkat pengetahuan yang utuh yang dapat diajarkan melalui institusi pendidikan. Penyebutan akuntansi sebagai seni sebenarnya dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa dalam praktiknya, akuntansi melibatkan banyak pertimbangan nilai (*value-judgement*) yang menuntut keahlian dan pengalaman untuk memilih perlakuan yang terbaik.

Sedangkan definisi akuntansi dari sudut pandang proses, akuntansi adalah proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisaan data keuangan suatu entitas (pengguna informasi akuntansi) (Epi Indriyani, 2012).

3. Pembelajaran Akuntansi

Dari penjelasan tentang pengertian pembelajaran diatas, dapat dikaitkan, pembelajaran akuntansi adalah metode yang digunakan untuk membuat perubahan tingkah laku dalam proses memahami akuntansi yaitu memahami proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu entitas (pengguna informasi akuntansi) dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Pembelajaran akuntansi menuntut untuk melakukan praktik untuk dapat menguasainya. Ilmu akuntansi yang luas membutuhkan tahapan dalam mempelajarinya dan mempratikkannya agar dapat memfungsikannya secara utuh.

Tahapan dalam level-levelnya dimulai dari memahami mata pelajaran ekonomi kemudian diturunkan ke dalam akuntansi, pembagian-pembagian dalam ilmu akuntansi dan profesi yang akan digeluti dan fungsi-fungsinya sampai pada praktik.

4. Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar adalah suatu gejala yang nampak pada peserta didik yang ditandai dengan adanya prestasi belajar yang rendah atau di bawah normal yang ditetapkan. Prestasi belajar peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, prestasi belajarnya lebih rendah bila

dibandingkan dengan prestasi belajar teman-temannya, atau prestasi belajar mereka lebih rendah bila dibandingkan dengan prestasi belajar sebelumnya (Sugihartono, 2012).

Blassic dan Jones mengatakan bahwa kesulitan belajar itu menunjukkan adanya suatu jarak antara prestasi akademik diharapkan dengan prestasi akademik yang dicapai oleh peserta didik (prestasi aktual). Selanjutnya Blassic dan Jones juga mengatakan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan belajar adalah peserta didik yang mengalami intelegensi normal, tetapi menunjukkan satu atau beberapa kekurangan yang penting dalam proses belajar, baik dalam persepsi, ingatan, perhatian, ataupun dalam fungsi motoriknya. Dengan kata lain bahwa peserta didik dikatakan mengalami kesulitan belajar bila prestasi belajar yang dicapai tidak sesuai dengan kapasitas intelegensinya. Dengan demikian kesulitan belajar tidak hanya dialami oleh peserta didik yang intelegensinya rendah.

Kesulitan belajar yang dialami peserta didik tidak selalu disebabkan oleh intelegensi atau angka kecerdasan yang rendah. Kesulitan atau hambatan yang dialami peserta didik dapat berasal dari faktor fisiologik, psikologik, instrumen dan lingkungan belajar. Kesulitan atau hambatan yang dialami peserta didik akan

mempengaruhi prestasi atau hasil belajar yang dicapai.

5. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah segala sesuatu yang dilakukan yang menambah dengan memberikan makna objek yang dikembangkannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dsb). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang memadai.

Pengembangan media pembelajaran didasari dengan sumber belajar. Pengembangan media pembelajaran memperhatikan aspek-aspek pengembangan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar
3. Pengembangan materi pembelajaran
4. Perumusan alat pengukur keberhasilan
5. Penulisan Naskah

(Sukiman, 2012)

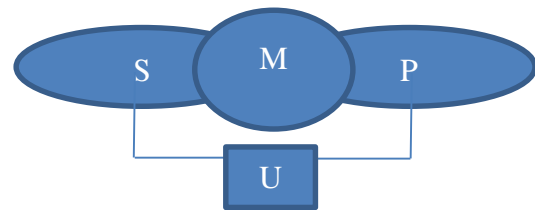
b. Pengertian Media

Media adalah bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah memudahkan komunikasi dan belajar (Sharo, dkk., 2011: 7). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Rayandra, 2012: 8)

Media Pendidikan sebagai sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera cacat tubuh, atau hambatan jarak geografis jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan meda pendidikan (Arief S. Sadiman, 2012: 14).

Pengertian media pendidikan seperti dijelaskan di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen—

komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Proses komunikasi tersebut dapat digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Proses Komunikasi

Keterangan :

S : sumber pesan P : penerima pesan
M : media U : umpan balik

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012).

Berdasarkan perkembangan teknologi, Azhar Arsyad (2011) mengelompokan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan

(4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

1) Media hasil Teknologi cetak

Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media hasil Teknologi audio-visual

Teknologi ini cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan

dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata dan simbol-simbol serupa.

3) Media hasil teknologi berdasarkan komputer

Media ini merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction*. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyampaian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

4) Media hasil Teknologi Gabungan Cetak dan Komputer

Media yang menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh

komputer yang memiliki kecepatan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, dengan komputer beresolusi tinggi ditambah dengan periferal seperti videodisc player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011), salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oemar Hamalik (2002) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat dan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Dalam bukunya Media Pendidikan, Arief Sardiman,dkk (2012)

mengemukakan secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik seperti menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Memberikan perangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama pada peserta didik.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam memilih media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Media dalam masa kemajuan ilmu pengetahuan, informasi dan teknologi sangat banyak pilihan. Media yang paling umum digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun seperti buku, poster, papan tulis, layar computer, dan sebagainya. Media lainnya yang umum digunakan dalam belajar adalah

audio. Audio mencakup apa saja yang kita bisa dengar seperti suara orang, music, suara mekanis, suara berisik dan sebagainya. Suara tersebut bisa langsung di dengar atau direkam. Visual rutin digunakan untuk memicu belajar. Visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah papan tulis putih, foto, gambar pada sebuah buku, kartun, dan sebagainya. Jenis media lainnya adalah video. Ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Sekumpulan benda-benda yang sering kali tidak termasuk media adalah model dan benda sebenarnya. Selanjutnya, perekayasa yang bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh para siswa. Kategori keenam dan terakhir adalah orang-orang, ini bisa berupa guru, siswa atau ahli bidang studi. Orang-orang sangatlah penting bagi pembelajaran. Para siswa belajar dari guru, siswa lainnya, dan orang dewasa. (Sharo,dkk., 2011:7).

f. Media Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Terdapat berbagai jenis buku. Buku sebagai media pembelajaran adalah benda yang didalamnya terdapat dua kategori dasar media yaitu teks dan visual. Teks menjelaskan yang tidak dapat dijelaskan

oleh gambar yaitu berupa penafsiran yang ilmiah oleh para ilmuwan. Visual rutin digunakan untuk memicu belajar. Visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah papan tulis putih, foto, gambar pada sebuah buku, kartun, dan sebagainya.

g. Buku Saku Akuntansi

1) Pengertian Buku Saku Akuntansi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Buku saku akuntansi adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana yang menjelaskan tentang pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisaan data keuangan suatu entitas (pengguna informasi akuntansi).

2) Manfaat Buku Saku Akuntansi

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan, manfaat buku saku akuntansi adalah:

- a) Buku saku akuntansi membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar karena dikemas seperti panduan sehingga siswa dapat membukanya dengan mudah berkali-kali ketika lupa.
- b) Buku saku akuntansi dapat digunakan untuk belajar individu

maupun berkelompok, baik di dalam maupun di luar kelas secara praktis.

- c) Buku saku akuntansi memperjelas penyajian materi akuntansi dengan bahasa yang lebih sederhana sesuai anak usia SMA.
- d) Buku saku akuntansi Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dengan grafik dan gambar yang menarik.
- e) Penggunaan buku saku akuntansi secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik seperti menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- f) Buku saku akuntansi memberikan perangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama pada peserta didik.

3) Kelebihan dan Kekurangan Buku Saku Akuntansi

a) Kelebihan

- i. Praktis dan mudah dibawa kemana-mana
- ii. Menggunakan desain grafis dan warna-warna yang lebih menarik.

b) Kekurangan

- i. Membutuhkan waktu lama dalam pembuatan.
- ii. Tidak dapat memuat terlalu banyak materi.

4) Menyusun Buku Saku

a) Literasi Teks

Unsur-unsur teks yang harus diperhatikan adalah gaya, ukuran, spasi, warna dan penggunaan huruf besar. (Sharon, dkk., 2011 : 87-90).

b) Literasi Visual

Walaupun istilah literasi biasa digunakan untuk merujuk pada membaca dan menulis informasi verbal, saat ini, kita gunakan istilah literasi visual untuk merujuk pada kemampuan untuk menafsirkan pesan visual secara akurat dan untuk menciptakan pesan semacam itu. Asosiasi Literasi Visual/*International Visual Literation Association* (IVLA), yang menyelenggarakan pertemuan formal dan menerbitkan jurnal berkala, merupakan organisasi yang didirikan untuk para profesional yang terlibat dalam literasi visual.

Literasi visual dikembangkan melalui dua pendekatan utama yaitu strategi input dan strategi output. Strategi input membantu para pemelajar

untuk memahami atau “membaca”, visual secara fasih dengan menerapkan kemampuan analisis visual. Strategi output membantu para pelajar untuk menyandikan atau “menulis”, visual untuk menyatakan diri mereka sendiri dan berkomunikasi dengan orang lain (Sharo, dkk., 2011 : 68).

Visualisasi pesan informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, chart. Tata letak elemen-elemen itu harus dapat menentukan visual yang dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya. Dalam proses penataannya harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

Visual memerankan banyak dalam proses belajar yaitu:

- i. Menyediakan acuan konkret bagi gagasan
- ii. Membuat gagasan abstrak menjadi konkret
- iii. Memotivasi pelajar
- iv. Mengarahkan perhatian
- v. Mengulangi informasi dalam format-format yang berbeda
- vi. Mengingat kembali pada pembelajaran sebelumnya
- vii. Mengurangi usaha belajar

5) Komponen Buku Saku Akuntansi

Buku saku akuntansi terdiri dari :

- a) Halaman sampul
- b) Halaman penyusun
- c) Kata Pengantar
- d) Daftar Isi
- e) Icon Buku Saku Akuntansi
- f) Tujuan Pembelajaran
- g) Ilustrasi Peta Persediaan Sumber Daya Alam
- h) Peta Konsep
- i) Isi dilengkapi dengan ilustrasi sesuai bahasan materi
- j) Ringkasam
- k) Teka-teki Silang
- l) Contoh Soal Pilihan Ganda
- m) Contoh Soal Penjurnlan
- n) Glosarium
- o) Kunci Jawaban
- p) Daftar Pustaka

6) Cara Membuat Media Pembelajaran Buku Saku Akuntansi

- a) Mencari materi dan merangkumnya dengan mengacu pada kurikulum
- b) Mendesain kertas dengan ukuran A6
- c) Memberi warna-warna pada setiap halaman karena otak berpikir dalam warna (Moh.Sholeh Hamid, 2014 : 120)
- d) Memasukan materi, grafik dan gambar-gambar yang mengilustrasikan materi
- e) Memberi permainan tentang materi akuntansi di akhir materi
- f) Melakukan pencetakan dan penggandaan hasil *design*
- g) Melakukan pemotongan dan penjilidan
- h) Melakukan *finishing*

Akuntansi adalah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa IPS. Salah satu faktor eksternal minat belajar siswa yaitu pengaruh dari media.

Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman, minat belajar Akuntansi pada kompetensi dasar persediaan dagang masih rendah, terbukti dari antusiasme belajar siswa yang masih rendah. Dalam penggunaan media belajar, media yang digunakan masih menggunakan ceramah dan buku teks. Untuk itu, perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar akuntansi siswa. Salah satu media

praktis seperti buku. Buku saku akuntansi perlu dikembangkan dengan inovasi yang menarik.

Pengembangan buku saku akuntansi dengan metode 4-D (Define, Desain, Development dan Deissemination) jika data dilakukan dengan baik dapat menjadikan media pembelajaran berupa buku saku akuntansi yang menarik bagi siswa.

Buku Saku Akuntansi merupakan media pembelajaran dengan karakteristik antara lain: memiliki literasi yang cukup baik, praktis, dan komunikatif. Buku Saku memiliki kelayakan kegrafikan dilihat dari ukurannya yang kecil sehingga memudahkan untuk belajar di manapun dan kapanpun. Buku saku memiliki kelayakan materi dan tampilan penyajian sehingga akan menarik bagi siswa daam belajar materi Akuntansi. Selain itu Buku Saku dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok untuk mendukung siswa sesuai kemampuan masing-masing.

Karakteristik Buku Saku Akuntansi dapat menjadi daya pendorong siswa dalam belajar materi Akuntansi. Penyajian buku saku menggunakan gambar dan warna sehingga memberikan tampilan yang menarik. Kegiatan belajar Akuntansi lebih praktis karena media buku saku ini dapat dipelajari di dalam dan di luar kelas dengan waktu yang lebih leluasa bagi

siswa. Lingkungan belajar yang kondusif juga dapat tercapai karena Buku Saku mengembangkan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sesuai kurikulum 2013 yang mengembangkan keaktifan, kemandirian, dan kreativitas siswa. Pengembangan Buku Saku Akuntansi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar Akuntansi bagi siswa. Pengembangan ini menggunakan desain pengembangan 4-D.

METODE PENELITIAN

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan sub-subheading. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi, namun ditulis dengan huruf kecil berawalkan huruf kapital, TNR-12 bold, rata kiri. Sebagai contoh dapat dilihat berikut.

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada metode penelitian

dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (*Four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media buku saku. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan media buku saku pada materi Persediaan Barang Dagang.

Target/Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media, guru Akuntansi dari XII Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Alasan peneliti memilih XII Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta adalah karena di Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman belum tercipta interaksi pembelajaran dengan media buku

saku akuntansi yang dapat menarik minat siswa.

Prosedur

Tahap-tahap dalam 4-D dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *Define* (Pendefinisian)

Dalam tahap pendefinisian berbagai informasi terkait ide produk dan permasalahan dalam pengembangan produk diidentifikasi. Tahap ini terbagi ke dalam beberapa langkah yaitu :

a. Analisis Awal (Font-end Analysis)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal untuk mengembangkan media yang sesuai.

b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik sesuai usia, pengalaman dan kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor peserta didik.

c. Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap kurikulum, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan kisi-kisi

materi dan soal yang akan dikembangkan.

d. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan komponen-komponen yang akan dibuat dalam media.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan pada media.

2. *Design* (Perancangan)

a. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrument berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat yaitu penilaian kelayakan produk.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk merancang pembuatan media. Pemilihan media dilakukan dengan menyesuaikan media pembelajaran yang akan dibuat.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran, pemilihan pendekatan dan sumber belajar mengorganisasikan dan

merancang isi media, desain, gambar, layout dan font serta ukuran font. Format dituang ke dalam *story board*.

d. Desain Awal

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa *Draft I* dari media.

3. *Develop* (Pengembangan)

a. Validasi Ahli

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi dalam media sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media yang

dikembangkan. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan.

b. Uji Coba

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media Buku Saku Akuntansi pada ahli materi, ahli media dan praktisi pengajar(guru) dan siswa dalam kelompok kecil.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

a. Penyebaran

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi tahap selanjutnya adalah *disseminate*(penyebaran). Pada penelitian ini terbatas hanya dilakukan penyebaran melalui media online berupa *google form*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di XII Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman, yang beralamat di Harjobinangun, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2016 sampai bulan Agustus 2019.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan

a. **Data**

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media ini adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari responden. Data tersebut akan memberikan gambaran mengenai kualitas produk Buku Saku Akuntansi yang dikembangkan.

1. Data dari ahli materi berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi, kebahasaan, dan format penyajian materi.
2. Data dari ahli media berupa kualitas produk ditinjau dari aspek penyajian dan kegrafikaan.
3. Data dari guru Akuntansi digunakan untuk menganalisa kebutuhan siswa, menganalisa materi pembelajaran, dan kurikulum yang digunakan sebelum mendesain produk. Data validasi dari guru berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi, kebahasaan, dan penyajian.
4. Data dari siswa digunakan untuk menganalisa kondisi pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran buku saku. Data angket respon dari siswa berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi, kebahasaan, format penyajian, dan kegrafikaan. Data angket minat untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.

b. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data

| Alternatif Jawaban | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

yang dianalisis meliputi kelayakan media. Adapun langkah-langkah untuk menganalisisnya dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Analisis kelayakan media Buku Saku Akuntansi dan respon peserta didik

Penilaian kualitatif bahan ajar dilakukan melalui penilaian *checklist*. Hasil penilaian dari data kuantitatif skor penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut.:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala

| No. | Interval Skor | Kategori | Nilai |
|-----|-------------------------------------|--------------|-------|
| 1. | $X \geq \bar{X} + 1.SB_X$ | Sangat Layak | A |
| 2. | $\bar{X} + 1.SB_X > X \geq \bar{X}$ | Layak | B |
| 3. | $\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SB_X$ | Cukup Layak | C |
| 4. | $X < \bar{X} - 1.SB_X$ | Kurang Layak | D |

Likert Angket Validasi

Sumber : Djemari Mardapi (2008 : 122)

2. Menghitung nilai rata-rata dari setiap aspek menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Ngalim Purwanto, 2012 : 101)

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah skor.

N = Jumlah subjek uji coba.

3. Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif (Skor Validasi) ke Data Kualitatif

| No | Interval Skor | Kategori | Nilai |
|----|-------------------------------------|----------------------|----------------|
| 1. | $X \geq \bar{X} + 1.SB_x$ | $X \geq 3,00$ | Sangat Layak A |
| 2. | $\bar{X} + 1.SB_x > X \geq \bar{X}$ | $3,00 > X \geq 2,50$ | Layak B |
| 3. | $\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SB_x$ | $2,50 > X \geq 2,00$ | Cukup Layak C |
| 4. | $X < \bar{X} - 1.SB_x$ | $X < 2,00$ | Kurang Layak D |

Sumber : Djemari Mardapi (2008 : 123)

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor secara keseluruhan

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

SB_x = simpangan baku skor keseluruhan

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

X = skor yang didapat

Berdasarkan rumus pada Tabel sebelumnya, maka dibuat konversi penilaian skala empat. Hasil konversi skor dapat dilihat pada tabel sebelumnya.

Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \times \frac{1}{2} \\ &= (4,00 + 1,00) \times \frac{1}{2} \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

SB = simpangan baku skor baku keseluruhan

$$\begin{aligned} &= \left(\frac{1}{2}\right) \left(\frac{1}{3}\right) (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}) \\ &= \left(\frac{1}{2}\right) \left(\frac{1}{3}\right) (4,00 - 1,00) \\ &= 0,5 \end{aligned}$$

Nilai kelayakan dalam penelitian ini ditentukan dengan nilai minimal "C" yaitu kategori cukup baik. Dengan demikian, jika hasil penilaian oleh validator memberikan nilai akhir "C", maka produk sudah dianggap layak untuk digunakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MAN 4 Sleman, dengan subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa kelas XII IPS.

Prosedur penelitian dan pengembangan buku saku ini diadaptasi

dari model 4-D. Model 4-D terdiri dari empat tahap yaitu: 1) *Define* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Disseminate* (Penyebaran).

Pertama adalah tahap *Define* (Pendefinisian), dalam tahap ini, penulis mengunjungi Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman dan mengikuti rangkaian pelajaran Akuntansi di kelas XII IPS bersama guru. Guru menggunakan metode ceramah dan latihan dalam pembelajaran. Papan tulis dan proyektor digunakan untuk menjelaskan materi. Ketika guru menjelaskan, beberapa siswa tidak memperhatikan, beberapa siswa memperhatikan dengan kebingungan dan sisanya siswa yang memperhatikan dan paham akan materi yang diajarkan.

Peneliti juga melakukan wawancara pada siswa setelah pelajaran Akuntansi selesai. Hasil wawancara tersebut, siswa merasa Akuntansi adalah mata pelajaran yang sulit sehingga memerlukan penjelasan dan latihan yang berulang-ulang, siswa sering lupa materi Akuntansi yang padat dan rumit, siswa membutuhkan media untuk membantu memahami pelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan indikator minat belajar akuntansi yaitu memiliki tujuan atau cita-cita, memiliki pemahaman/persepsi, perasaan senang, tidak ada perasaan terpaksa,

ketertarikan/antusiasme, perhatian, kesiapan, kehadiran, semangat, responsif, ketekukan, sebagian besar siswa memiliki minat yang rendah. Materi yang dianggap sulit salah satunya adalah materi “Persediaan Barang Dagang”.

Rangkuman dari tahap pendefinisian yaitu; Analisis Kurikulum, Analisis Kebutuhan peserta didik dan Rumusan Tujuan. Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian yaitu aspek spiritual (K-1), sosial (K-2), pengetahuan (K-3), dan keterampilan (K-4). Dan di Madrasah Aiyah Negeri 4 Sleman. Mata pelajaran Akuntansi di Madrasah Aiyah Negeri 4 Sleman dipelajari mulai kelas XII. Kebutuhan peserta didik menurut observasi terhadap guru yang mengajar Akuntansi untuk kelas XII. Observasi dilaksanakan pada bulan Januari 2015. Jumlah siswa yang hadir terdiri dari 28 siswa. Diawali dengan ucapan guru dan berdo’a dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya.

Menurut observasi terhadap kebutuhan peserta didik, mata pelajaran Akuntansi bagi anak IPS merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, dan materi yang dianggap sulit salah satunya adalah materi Persediaan Barang Dagang. Pada kelas XII mata pelajaran

Akuntansi baru dimulai sehingga waktu untuk mempelajarinya sangatlah singkat.

Tujuan yang dapat dirumuskan dari tahap analisis ini, Buku Saku Akuntansi dengan materi sesuai kebutuhan siswa, penyusunan materi dan desain yang menarik diharapkan mampu untuk meningkatkan menarik bagi siswa. Berdasarkan analisis kurikulum, kebutuhan peserta didik dan materi pelajaran akuntansi, seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sumber belajar yang dikembangkan berupa Buku Saku Akuntansi dengan tema 'Persediaan Barang Dagang'. Berdasarkan kurikulum yang digunakan, terdapat informasi bahwa materi dapat dikembangkan sesuai dengan silabus.

Kedua, tahap perancangan (*design*). Pada tahap kedua dibutuhkan kompetensi khusus, metode bahan ajar dan strategi pembelajaran. Tahap perancangan terbagi menjadi dua tahap yaitu tahap rancangan buku saku dan penyusunan materi buku saku. Buku saku dirancang dengan ide untuk membuat belajar akuntansi lebih menyenangkan. Desainnya dibuat dengan desain yang menggambarkan seni dalam berakuntansi. Selain dilengkapi dengan materi dengan bahasa yang mudah dipahami, dalam buku saku ini juga ditambahkan ringkasan, teka-teki silang, latihan soal, dan glosarium.

Peneliti menetapkan materi Persediaan Barang Dagang dan mengumpulkan buku-buku yang bisa dijadikan bahan referensi, penyusunan Buku Saku Akuntansi materi Persediaan Barang Dagang. Berdasar tahap pertama yaitu Analisis, maka diperoleh rancangan produk Buku Saku Akuntansi berbentuk A6 dan dicetak dengan warna dan kertas yang menarik, materi Buku Saku Akuntansi yang diangkat adalah materi Persediaan Barang Dagang, bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dengan beberapa istilah Bahasa Inggris, Bagian-bagian buku saku yaitu; Pendahuluan, Isi dan Penutup. Dalam bagian Pendahuluan, Buku Saku Akuntansi berisi Kata Pengantar, Daftar Isi, pengenalan Icon Buku Saku Akuntansi yaitu ilustrasi anak bernama Aksi Dermawan Bumi, Tujuan Pembelajaran dan Peta Konsep. Isi dari Buku Saku Akuntansi yaitu; Materi Buku Saku Akuntansi, Teka-teki Silang dari materi Buku Saku Akuntansi, ringkasan, teka-teki silang, contoh soal latihan, glosarium. Dan pada bagian penutup terdapat kunci jawaban dari soal latihan dan daftar pustaka.

Susunan materi buku saku dibagi kedalam 4 sub materi yaitu; pengertian persediaan barang dagang, penentuan harga pokok persediaan, system pencatatan persediaan barang dagang dan metode penilaian persediaan barang dagang.

Dalam pengertian Persediaan Barang Dagang, dibagi ke dalam sub yaitu; Persediaan Barang Dagang dalam Perusahaan Dagang, Persediaan Barang Dagang dalam Perusahaan Manufaktur, Pengertian Kartu Persediaan dan Letak Persediaan Barang Dagang dalam Siklus Akuntansi dan Laporan Keuangan.

Ketiga adalah *development*(pengembangan), dalam tahap ini dibagi ke dalam tiga langkah yaitu pembuatan draf buku saku, pembuatan instrument penilaian buku saku, dan validasi kelayakan produk. Pembuatan Draft Buku Saku, pada tahap ini materi Persediaan Barang Dagang yang diambil dari berbagai referensi dari buku cetak maupun online. Materi disusun dalam Power Point karena Power Point memiliki format yang mudah digunakan. Halaman sampul dan ilustrasi pendukung materi dibuat menggunakan Photoshop. Materi disajikan secara ringkas dengan ilustrasi dan warna yang menarik. Setelah penyusunan dalam power point selesai, disimpan (*save*) dengan menggunakan format PDF dan siap dimasukkan ke dalam percetakan. Dalam percetakan, digunakan Corel Draw untuk menyusun percetakan halaman sehingga buku dicetak dengan penjiilidan yang baik.

Dalam pengembangannya, semua materi dan bagian-bagian dalam buku saku dituangkan ke dalam ilustrasi cerita

perjalanan icon buku saku akuntansi. Yaitu ilustrasi seorang anak remaja bernama Aksi Dermawan Bumi. Pembuatan cerita dikaitkan dengan materi yang diharapkan mampu menarik pembaca.

Pembuatan Instrumen Penilaian Buku Saku Akuntansi, dalam pembuatan instrumen penilaian Buku Saku Akuntansi menggunakan angket. Angket diambil dari Hamzah B. Uno (2012:23) dengan modifikasi. Peneliti menentukan jenis angket sesuai objek penelitian yaitu angket ahli materi, angket ahli media, angket guru dan angket siswa.

Angket kelayakan produk diambil dari Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014 yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Validasi Kelayakan produk, data yang dikumpulkan dari pengembangan media ini adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para validator. Validasi adalah tahap penilaian media sebelum diuji cobakan. Validasi Buku Saku Akuntansi dilakukan oleh satu Ahli Materi, satu Ahli Media.

Keempat adalah *disseminate*(penyebaran), dalam tahap ini penyebaran dilakukan dengan penggandaan prouk dan disebarakan siswa terbatas menggunakan *google form*.

Jadi, peneliti melakukan empat tahap metode yang ada dalam penelitian

ini, yaitu penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi terhadap buku saku akuntansi, dan respon siswa terhadap buku saku akuntansi.

Ahli Materi adalah dosen Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Endra Muri Sagoro, S.Pd., M.Sc. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Kelayakan Oleh Ahli Materi

| No. | Aspek Kelayakan | Jumlah Skor | Rata-Rata |
|----------|-----------------|--------------|--------------|
| 1. | Isi | 55 | 2,99 |
| 2. | Kebahasaan | 51 | 3,40 |
| Total | | 106 | 3,19 |
| Kategori | | Sangat Layak | Sangat Layak |

Ahli Media terdiri dari satu dosen Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Validasi dilakukan terkait dengan aspek kelayakan penyajian dan kegrafikaan dari Buku Saku yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-4. Rekapitulasi hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Kelayakan Oleh Ahli Media

| No. | Aspek Kelayakan | Jumlah Skor | Rata-Rata |
|----------|-----------------|--------------|--------------|
| 1. | Penyajian | 59 | 3,10 |
| 2. | Kegrafikan | 96 | 3,42 |
| Total | | 155 | 3,26 |
| Kategori | | Sangat Layak | Sangat Layak |

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang mengajar mata pelajaran Akuntansi yaitu Ibu Indriyani, S.Pd. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari Guru yaitu terkait dengan aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian dari Buku Saku yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-4. Rekapitulasi hasil Validasi oleh guru Akuntansi selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Kelayakan Oleh guru Akuntansi

| No. | Aspek Kelayakan | Jumlah Skor | Rata-Rata |
|----------|-----------------|-------------|-----------|
| 1. | Umum | 57 | 2,94 |
| 2. | Bahasa | 45 | 3,00 |
| Total | | 102 | 2,97 |
| Kategori | | Layak | Layak |

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Buku Saku Akuntansi pada materi Persediaan Barang Dagang empat tahap yaitu: *Define*(Pendefinisian), *Design*(Desain), *Development*(Pengembangan), *Disseminate*(Penyebaran). Penilaian dari ahli materi mengenai Buku Saku Akuntansi pada materi Persediaan Barang Dagang dengan perolehan rata-

- rata nilai 3,19 yang termasuk dalam kategori 'Sangat Layak'.
2. Penilaian dari ahli media mengenai Buku Saku Akuntansi pada materi ayat Persediaan Barang Dagang dengan perolehan rata-rata nilai 3,26 yang termasuk dalam kategori 'Sangat Layak'.
 3. Penilaian praktisi pembelajaran akuntansi mengenai Buku Saku Akuntansi pada materi Persediaan Barang Dagang dengan perolehan nilai rata-rata 2,97 yang termasuk dalam kategori 'Layak'.
 4. Uji coba online dilaksanakan dengan menggunakan *google form* kepada 8 siswa dengan kesimpulan Buku Saku Akuntansi pada materi Persediaan Barang Dagang termasuk dalam kategori Layak.

Berdasarkan kualitas media, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Pembuatan *timeline* penelitian dan pengembangan yang lebih efektif dan ditepati oleh peneliti, sehingga penelitian pengembangan dapat dilakukan secara maksimal.
- b. Buku saku akuntansi perlu dikembangkan lebih lanjut dalam ilustrasi cerita pendukung materi yang

menarik, mengajarkan moral dan pendidikan karakter.

- c. Buku saku akuntansi dapat dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai media cetak maupun elektronik lainnya, misalnya dalam format aplikasi di *play store* seperti *game*, *video*, *e-book* ataupun yang lainnya karena buku saku akuntansi telah memiliki dasar penulisan dan desain dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasbullah. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*.
- Sardiman, AM. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hamzah B. Uno. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

