



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
PROYEK DENGAN *FLASH GAME* TERHADAP
HASIL BELAJAR AKUNTANSI PADA MATERI
PEMROSESAN LAPORAN KEUANGAN
KELAS X SMK PALEBON SEMARANG TAHUN
AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh :

Widha Widuri Widyawati Pratiwi

7101411201

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

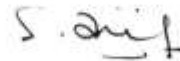
Hari : *Jumat*
Tanggal : *10 Juli 2015*

Mengetujui,
Kepada Universitas Pendidikan Ekonomi



Arie Rusliana
NIP. 198307052005011002

Dosen Pembimbing



Sandy Arief, S.Pd., M.Sc
NIP. 198307052005011002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas

Ekonomi Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : *Jumat*

Tanggal : *31 Juli 2015*

Penguji I

Lyna Latifah, S.Pd., SE., M.Si
NIP. 197909232008122001

Penguji II

Ahmad Nurkhin, S.Pd., M.Si
NIP. 198201302009121005

Penguji III

Sandy Arief, S.Pd., M.Sc
NIP. 198307052005011002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. Wahono, M.M
NIP. 195601031983121001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini adalah jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Juli 2015



Widha Widuri W. P
NIM. 7101411201

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

”Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”

(Thomas Alva Edison)

Persembahan

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Allah SWT
2. Ibunda tercinta (Leli, S.Ag) dan Ayahanda tersayang (Kasiyo) yang telah memberikan semangat dan do'a yang tulus sepanjang waktu
3. Adik-adikku Dimas Reziano Pangestu dan Gigih Bachtiar Restu Akbar
4. Seluruh teman-temanku Pendidikan Ekonomi (Akuntansi) 2011.

PRAKATA

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* pada Materi Pemrosesan Laporan Keuangan Kelas X SMK Palebon Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, saran dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan. Dalam kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi strata satu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Wahyono, M.M Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perjanjian penelitian;
3. Dr. Ade Rustiana, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Sandy Arief, S.Pd., M.Sc. Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penyusun selama penyusunan skripsi ini;
5. Drs. Joko Raharjo. Kepala Sekolah SMK Palebon Semarang yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu terlaksananya penelitian ini;
6. Sri Darwati. Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMK Palebon Semarang yang telah membimbing dan membantu terlaksananya penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam kemajuan dunia pendidikan dan secara umum kepada semua pihak yang berkepentingan.

Penyusun

SARI

Widuri W. P, Widha. 2015. Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* pada Materi Pemrosesan Laporan Keuangan Kelas X SMK Palebon Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Sandy Arief S. Pd., M. Sc.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Berbasis Proyek, *Flash Game*.

Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat akan menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran Akuntansi di SMK Palebon Semarang masih menggunakan model pembelajaran konvensional, siswa hanya sebagai objek pasif yang menerima informasi dari guru saja sehingga pembelajaran menjadi pasif. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal, karena banyak peserta didik yang belum bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu ≥ 75 . Melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* akan tercipta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh, diperoleh kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas eksperimen, mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol hanya mendapatkan model pembelajaran konvensional. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah dokumentasi, tes, angket, dan observasi. Uji H_1 menggunakan uji *Paired Sample T-test* sedangkan pengujian H_2 menggunakan *Independent Sample t-test*.

Hasil belajar sebelum perlakuan menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 55,37 dan kelas kontrol 54,51. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen 80,56 dan kelas kontrol 76,19. Hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 25,19 sedangkan hasil belajar kelas kontrol meningkat 21,68. Ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen 88,89% dan kelas kontrol 77,14%.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. Saran yang dianjurkan adalah model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih semangat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Widuri W. P, Widha. 2015. *Effectiveness of Accounting Learning Result through Project Based Learning Model with Flash Game in Financial Report Material Grade X SMK Palebon Semarang in the Academic Year of 2014/2015. Final Project, Department of Economics Education. Faculty of Economics. Semarang State University. Supervisor Sandy Arief S. Pd., M. Sc.*

Keywords: *Learning Results, Project-Based Learning Model, Flash Game.*

Application of learning model that is not appropriate cause learners are less interested in learning. Accounting learning in Vocational High School Palebon Semarang still uses conventional learning model, students simply as a passive object that receive the information from the teacher so that learning becomes passive. As a result, the learning outcome is not maximum because of many students are not able to reach the minimum standrad score (KKM), that is ≥ 75 . Through project-based learning model with flash game, it will create interesting and fun learning atmosphere. The aim of the research is to improve student learning outcomes in Financial Report Material of Services Company grade X Accounting SMK Palebon Semarang in the academic year of 2014/2015.

This research is an experimental research. The sampling technique in this study using saturated sample, obtained a class X Accounting 1 as a class experiment, get treatment using project-based learning model with flash game and X Accounting 2 as the control class get conventional learning model. Data collecting method are the documentation, tests, questionnaires, and observations. H1 testing used Paired Sample T-test while H2 testing used Independent Sample T-Test. Results of study before treatment showed the average score of the experimental class 55.37 and control class 54.51. While the average score of the post-test experimental class 80,56 and control class 76.19. The learning result of experimental class increased 25.19 while the score of the control class increased 21.68. Mastery learning classical experimental class and control class 88.89% 77.14%.

It can be concluded that project based learning model with flash game can improve students' achievement in learning financial report material of services company. The recommended advice is that this learning model can be used as an alternative for teachers in learning, so that the students are motivated and able to improve the student learning achievement.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Batasan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	9
2. BAB II TELAAH TEORITIS	11
2.1. Teori Belajar	11
2.1. 1 Pengertian Belajar	14

2.1. 2	Pengertian Hasil Belajar	15
2.2.	Pembelajaran.....	18
2.2.1	Efektivitas Pembelajaran	19
2.3.	Model Pembelajaran	21
2.3.1.	Macam-macam Model Pembelajaran.....	21
2.4.	Model Pembelajaran Berbasis Proyek	23
2.4.1.	Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek	27
2.4.2.	Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek	28
2.4.3.	Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek	31
2.5.	Media Pembelajaran.....	34
2.5.1.	Macam-macam Media Pembelajaran	36
2.5.2.	Karakteristik Media Pembelajaran	37
2.5.3.	Peran Media Pembelajaran.....	38
2.5.4.	Syarat Pemilihan Media Pembelajaran	39
2.6.	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran .	40
2.7.	Generasi Z atau <i>Net Generation</i>	42
2.8.	Media <i>Flash Game</i>	45
2.8.1.	Pengertian Permainan (<i>game</i>)	45
2.8.2.	Pengertian <i>Game</i> Edukasi	47
2.8.3.	Karakteristik Skrip Model <i>Games</i>	47
2.8.4.	Macromedia Flash	49
2.8.5.	Dasar-dasar Penggunaan Flash	50
2.8.6.	Fasilitas-fasilitas Flash	52

2.9. Materi Laporan Keuangan	55
2.9.1. Macam-macam Laporan Keuangan.....	56
2.10. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i> dalam Pembelajaran Materi Laporan Keuangan	62
2.11. Penelitian Terdahulu	65
2.12. Kerangka Berpikir.....	68
2.14. Hipotesis	71
3. BAB III METODE PENELITIAN	71
3.1. Setting Penelitian	71
3.1.1. Jenis Penelitian.....	71
3.1.2. Desain Penelitian.....	71
3.1.3. Lokasi Penelitian.....	73
3.1.4. Populasi.....	73
3.1.4.1. Uji Normalitas Data Populasi	73
3.1.4.2. Uji Homogenitas Data Populasi	74
3.1.5. Sampel.....	75
3.1.6. Teknik Pengambilan Sampel.....	76
3.1.7. Objek Penelitian	76
3.2. Variabel Penelitian.....	76
3.3. Rancangan Penelitian.....	77
3.3.1. Perencanaan.....	77
3.3.2. Pelaksanaan	77
3.3.3. Pengamatan atau Observasi.....	78
3.3.4. Refleksi	78

3.4. Instrumen Penelitian	78
3.4.1. Materi	79
3.4.2. Metode Penyusunan Instrumen	79
3.5. Prosedur Penelitian	80
3.5.1. Tahap Persiapan Penelitian	80
3.5.2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	81
3.5.2.1. Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen	81
3.5.2.2. Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol	85
3.5.3. Tahap Evaluasi	88
3.6. Analisis Instrumen Penelitian	88
3.6.1. Validitas	88
3.6.2. Reliabilitas	88
3.6.3. Daya Pembeda.....	89
3.6.4. Tingkat Kesukaran	90
3.7. Metode Pengumpulan Data.....	91
3.8. Metode Analisis Data.....	94
3.8.1. Analisis Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan	94
3.8.2. Analisis Data Hasil Belajar Setelah Perlakuan	95
3.8.3. Uji Hipotesis	97
3.8.4. Uji Ketuntasan Hasil Belajar.....	99
3.9. Uji Coba Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i>	99
3.9.1. Validitas Butir Soal	100

3.9.2. Reliabilitas Butir Soal	100
3.9.3. Daya Pembeda Butir Soal	101
3.9.4. Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	102
3.9.5. Penilaian Aktivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i>	103
3.9.6. Angket Tanggapan terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i>	104
4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	106
4.1. Deskripsi Objek Penelitian	106
4.2. Pelaksanaan	107
4.3. Hasil Penelitian.....	108
4.3.1. Hasil Analisis Tahap Awal.....	108
4.3.1.1. Uji Normalitas Pra Perlakuan.....	108
4.3.1.2. Uji Homogenitas Pra Perlakuan	110
4.3.1.3. Uji Kesamaan Dua Rata-rata Pra Perlakuan	110
4.3.2. Hasil Analisis Tahap Akhir.....	111
4.3.2.1. Uji Normalitas Hasil Belajar Setelah Perlakuan	111
4.3.2.2. Uji Homogenitas Hasil Belajar Setelah Perlakuan	113
4.3.3. Uji Hipotesis	114
4.3.3.1. Uji Hipotesis 1.....	114
4.3.3.2. Uji Hipotesis 2.....	116
4.3.4. Uji Ketuntasan Hasil Belajar.....	118

4.3.5. Hasil Desain Belajar <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	119
4.3.6. Hasil Analisis Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran	120
4.3.7. Hasil Analisis Lembar Pengamatan atau Observasi.....	119
4.4. Pembahasan	126
4.4.1. Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i>	126
4.4.2. Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i>	129
5. BAB V PENUTUP.....	135
5.1. Simpulan	135
5.2. Saran	135
Daftar Pustaka	137
Lampiran	141

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Ulangan Harian Laporan Keuangan Kelas X Akuntansi Tahun Ajaran 2013/2014.....	2
2.1. Perbedaan Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Berbasis Proyek	26
3.1. Hasil Uji Normalitas Data Populasi	74
3.2. Hasil Uji Homogenitas Data Populasi	75
3.3. Sampel Penelitian.....	75
3.4. Kriteria Penilaian Aktivitas Pembelajaran	93
3.5. Ringkasan Hasil Validitas Soal Uji Coba	100
3.6. Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba	101
3.7. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	101
3.8. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	102
3.9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	103
3.10. Rekapitulasi Uji Coba Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran.....	104
3.11. Rekapitulasi Tanggapan Uji Coba Pembelajaran.....	105
4.1. Proses Pembelajaran Kelompok Eksperimen.....	107
4.2. Proses Pembelajaran Kelompok Kontrol	108
4.3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>pre-test</i>	109
4.4. Hasil Uji Homogenitas <i>pre-test</i>	110
4.5. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata <i>pre-test</i>	111
4.6. Hasil Uji Normalitas <i>post-test</i>	112
4.7. Hasil Uji Homogenitas <i>post-test</i>	113

4.8. Hasil Pengujian Hipotesis 1	114
4.9. Hasil Pengujian Hipotesis 2	115
4.10. Hasil Pengujian Rata-rata Hasil Belajar <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	117
4.11. Hasil Angket Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran.....	118
4.12. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran.....	123
4.13. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Pembelajaran Berbasis Proyek.....	28
2.2. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek.....	31
2.3. Tampilan <i>Macromedia Flash 8</i>	49
2.4. Halaman Start <i>Macromedia Flash 8</i>	51
2.5. Contoh Laporan Laba Rugi.....	56
2.6. Contoh Laporan Perubahan Ekuitas.....	56
2.7. Contoh Laporan Posisi Keuangan.....	59
2.8. Bagan Kerangka Berpikir.....	69

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1. Hasil Analisis Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek dengan <i>Flash Game</i>	122

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus Akuntansi Perusahaan Jasa	142
Lampiran 2 Nilai Ulangan Harian Laporan Keuangan Kelas X Akuntansi SMK Palembang Tahun Ajaran 2013/2014	153
Lampiran 3 Hasil Wawancara Tidak Terstruktur.....	157
Lampiran 4 Daftar Peserta Uji Coba.....	159
Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	160
Lampiran 6 Soal Uji Coba.....	161
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	170
Lampiran 8 Lembar Jawaban Soal	171
Lampiran 9 Hasil Analisis Butir Soal Uji Coba.....	172
Lampiran 10 Lembar Angket Siswa	185
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Guru	186
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	188
Lampiran 13 Hasil Angket Uji Coba	189
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba	190
Lampiran 15 Penilaian Aktivitas Guru Uji Coba.....	192
Lampiran 16 Penilaian Aktivitas Peserta Didik Uji Coba	194
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	195
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	199
Lampiran 19 Materi Laporan Keuangan	203
Lampiran 20 Naskah <i>Flash Game</i>	205
Lampiran 21 Soal <i>Flash Game</i>	216

Lampiran 22 Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi SMK Palebon Tahun Ajaran 2014/2015	222
Lampiran 23 Daftar Nama Kelompok	223
Lampiran 24 Hasil Ulangan Tengah Semester Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas X SMK Palebon Tahun Ajaran 2014/2015	225
Lampiran 25 Hasil <i>Output</i> SPSS Data Populasi	226
Lampiran 26 Soal <i>Pre-test</i>	227
Lampiran 27 Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i>	233
Lampiran 28 Soal Diskusi	234
Lampiran 29 Kunci Jawaban Soal Diskusi	236
Lampiran 30 Tugas Proyek	238
Lampiran 31 Soal <i>Post-test</i>	244
Lampiran 32 Kunci Jawaban Soal <i>Post-test</i>	250
Lampiran 33 Hasil Belajar Kelas Kontrol	251
Lampiran 34 Hasil Belajar Kelas Eksperimen	252
Lampiran 35 Hasil <i>Output</i> SPSS <i>Pre-test</i>	253
Lampiran 36 Hasil <i>Output</i> SPSS <i>Post-test</i>	255
Lampiran 37 Hasil <i>Output</i> SPSS Uji Hipotesis 1	256
Lampiran 38 Hasil <i>Output</i> SPSS Uji Hipotesis 2	257
Lampiran 39 Penilaian Aktivitas Guru	258
Lampiran 40 Penilaian Aktivitas Peserta Didik	260
Lampiran 41 Hasil Angket Siswa	266
Lampiran 42 Dokumentasi	270
Lampiran 43 Surat Ijin Penelitian	272

Lampiran 44 Surat Keterangan Penelitian 273

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal. Tujuan pendidikan adalah menciptakan kualitas SDM. Bertitik tolak dari tujuan pendidikan, maka lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lulusan yang memiliki kompetensi, siap kerja, cerdas, dan kompetitif. Hal tersebut dapat dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya dalam situasi edukatif, sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan dan tingkah laku yang lebih baik. Jadi tujuan dari pembelajaran yaitu mengkondisikan lingkungan dengan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Tujuan dari pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar dan tolak ukur dari keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan semua perubahan perilaku dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang menghasilkan sesuatu atau *outcome* bermanfaat ketika kembali ke masyarakat.

SMK sebagai pencipta sumber daya manusia yang berkualitas, berbudi luhur, dan mandiri di bidang keahlian akuntansi yang mampu menghadapi

tantangan masa depan merupakan visi dari SMK Palebon Semarang. SMK ini mempunyai 2 kelas di setiap jurusan dan setiap kelas terdapat lebih dari 35 peserta didik. Penulis memilih SMK Palebon Semarang karena terlihat selama 3 bulan melaksanakan praktik mengajar, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik permasalahan yang ditemukan antara lain: a) masih ditemukannya beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pelajaran akuntansi khususnya pada materi pokok pemrosesan laporan keuangan, b) masih adanya peserta didik yang menganggap bahwa akuntansi itu tidak penting karena merupakan keterampilan saja, c) peserta didik merasa jenuh dengan metode pembelajaran guru yang monoton atau tidak bervariasi yaitu metode ceramah. Hal tersebut diperkuat dengan keterangan dari guru mata pelajaran Akuntansi SMK Palebon Semarang bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan laporan keuangan perusahaan jasa, dibuktikan dengan hasil ulangan harian akuntansi sebagai berikut.

Tabel 1.1
Ulangan Harian Pemrosesan Laporan Keuangan Kelas X Akuntansi
Tahun Ajaran 2013/2014

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-rata	Belum Tuntas		Tuntas	
				< 75	%	≥ 75	%
X Ak 1	44	75	70,18	17	38,64%	27	61,36%
X Ak 2	43	75	70,07	17	39,53%	26	60,47%

Sumber : Data nilai akuntansi tahun ajaran 2013/2014 diolah tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 2

Permasalahan yang sering dijumpai pada proses pembelajaran, yaitu masih menitikberatkan pada penguasaan teori dan pemberian keterampilan yang bersifat sepotong-sepotong tidak menyeluruh dalam bentuk latihan-latihan. Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran akuntansi yaitu mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Beberapa peserta didik bahkan tidak mencatat materi yang telah dituliskan oleh gurunya dan tidak mengerjakan soal karena bosan dengan pembelajaran akuntansi tersebut. Tingkat kebosanan yang dialami peserta didik ini ternyata terletak pada model pembelajaran yang selalu dipenuhi dengan penyampaian materi dan latihan soal, serta proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode yang sama tanpa memberikan keleluasaan peserta didik untuk berekspresi dalam menemukan dan membangun ilmu secara mandiri. Guru juga jarang menggunakan model pembelajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri sampai menghasilkan produk, dimana produk merupakan tuntutan siswa SMK

Teori pengkodean ganda (*dual coding*) dari Paivio berasumsi bahwa manusia memiliki dua sistem pengolahan informasi yang berlainan, satu mewakili informasi verbal dan yang lain mewakili informasi visual (Pajriah, 2013). Secara umum dapat dikatakan pembelajaran selama ini belum mengoptimalkan fungsi salah satu alat penerimaan informasi yang dimiliki peserta didik, berupa indra visual (mata). Fungsi indra visual hanya dipakai untuk melihat teks tertulis di buku atau teks *on screen* dan tidak difungsikan untuk melihat gambar (animasi, video, diagram), bahkan lebih jarang lagi memadukan fungsi kedua alat penerima informasi tersebut secara bersamaan dengan memberikan informasi kepada

peserta didik secara verbal dan visual. Metode-metode pembelajaran yang dilakukan selama ini seperti metode ceramah, diskusi, penugasan lebih menekankan pada penggunaan indra verbal (pendengaran). Karena indra visual hanya dipergunakan untuk melihat teks, tidak untuk melihat gambar apalagi memadukan antara gambar dengan teks tercetak atau teks *on screen*. Oleh sebab itu, perlu dicari strategi yang tepat dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran akuntansi. Penentuan dan pemilihan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan membantu guru dan siswa dalam mencapai hasil belajar. Dengan perpaduan antara teks (baik tertulis atau *on screen*) dengan gambar akan lebih memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami informasi yang diberikan guru. Informasi (materi) tersebut harus diproses oleh memori kerja visual dan atau auditori. Salah satu teori kognitif yang menjelaskan proses belajar yang berkenaan dengan tahap-tahap proses pengolahan informasi adalah Teori Pemrosesan Informasi. Teori pemrosesan informasi menjelaskan bagaimana otak dan sistem memorinya bekerja. Teori ini tidak berbeda halnya dengan proses menerima, menyimpan, dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah diterima sebelumnya.

Penjelasan pelaksanaan pembelajaran yang tertuang pada Lampiran Permendiknas Nomor 41 tahun 2007, tentang Standar Proses, II poin C, dinyatakan tentang beberapa model pembelajaran alternatif yang dapat dikembangkan dan digunakan secara inovatif sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi di kelas serta untuk mendukung iklim belajar Pembelajaran Aktif,

Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). Iklim belajar PAKEM diharapkan dapat menumbuhkembangkan secara optimal multi kecerdasan yang dimiliki setiap peserta didik. Model-model pembelajaran yang dapat digunakan terkait dengan iklim belajar PAKEM antara lain adalah pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa dituntut untuk merumuskan tujuan pembelajaran sendiri secara khusus. Proyek apa yang ingin dibuat harus didasarkan pada minat dan kemampuan siswa baik secara pribadi maupun kelompok. Siswa juga dituntut untuk mengatur sendiri kegiatan belajarnya dengan membagi beban kerja di antara mereka dan mengintegrasikan tugas-tugas yang berbeda yang dikembangkan oleh masing-masing siswa. Fokus pembelajaran dalam pembelajaran berbasis proyek adalah terletak pada prinsip-prinsip dan konsep-konsep inti dari suatu disiplin ilmu, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, serta target utamanya adalah untuk menghasilkan produk yang nyata. Karakteristik belajar pada materi pemrosesan laporan keuangan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek pada penelitian ini yaitu siswa dituntut tidak hanya paham secara konsep tetapi juga secara praktik. Siswa diberikan tugas proyek memproses laporan keuangan suatu perusahaan, koperasi ataupun rumah produksi melibatkan pebelajar dalam kegiatan investigasi,

pemrosesan laporan keuangan, dan analisis laporan keuangan yang akan meliputi penggunaan konsep dan keterampilan yang digambarkan dari mata pelajaran akuntansi.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dimensi pendidikan tidak terelakkan. Faktanya generasi remaja saat ini yang dibesarkan dalam dominasi penggunaan teknologi informasi dikenal dengan sebutan *net generation* yang lahir tahun 1990-an sampai sekarang memiliki kemampuan dalam memanfaatkan *gadget*. Mereka sangat paham berinteraksi dengan *gadget* atau peralatan TIK seperti *laptop*, *PC tablet* atau *smartphone*. *Net generation* juga memiliki pola pencarian informasi yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya terkait dengan penggunaan teknologi informasi untuk mengakses informasi. Fenomena ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk kreatif mengembangkan metode pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran inovatif yang memanfaatkan TIK sebagai medianya dapat diwujudkan dalam bentuk permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan. Salah satu *game* atau permainan yang digemari dan bersifat mendidik pada saat sekarang ini adalah *game* yang berbentuk kuis. Untuk menjadi perancang *game*, kita dapat mempelajari *software* yang salah satunya adalah *flash*. *Flash* merupakan program yang cukup handal dalam membuat aplikasi *game*, baik untuk komputer maupun telepon genggam yang terdapat fitur-

fitur agar pengguna dapat melakukan atau mencapai sesuatu yang paling tinggi dalam *game*, misalnya untuk mendapatkan sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tinggi.

Materi pemrosesan laporan keuangan adalah bagian dari siklus akuntansi perusahaan yang menuntut siswa untuk dapat memahami bagian-bagian dari laporan keuangan dan menghitung, sehingga materi ini membutuhkan pemahaman yang dalam, konsentrasi, ketelitian dan penalaran dalam mempelajarinya. Sebagian siswa menganggap materi ini sulit dipahami karena dibutuhkan ketelitian dan pemahaman terhadap konsep tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* terhadap Hasil Belajar Akuntansi pada Materi Pemrosesan Laporan Keuangan Kelas X SMK Palebon Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa pada materi Pemrosesan Laporan Keuangan kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.
2. Apakah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa materi

Pemrosesan Laporan Keuangan kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

1.3 Batasan Masalah

Supaya dalam penelitian ini tidak terjadi pelebaran atau perluasan pada masalah yang diteliti, dan supaya penelitian lebih terarah serta terhindar dari penyimpangan tujuan penelitian, maka harus dilakukan pembatasan masalah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.
- 2) Penelitian dibatasi pada penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan *Flash Game* di SMK Palebon Semarang.
- 3) Aktivitas yang diungkap meliputi aktivitas peserta didik dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa materi Pemrosesan Laporan Keuangan kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

2. Untuk mengetahui bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa materi Pemrosesan Laporan Keuangan kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan dalam penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif bila diterapkan dalam pembelajaran akuntansi, dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game*.

- a. Penelitian ini merupakan perubahan media pembelajaran yang digunakan dari penelitian yang dilakukan oleh Lukman (2014). Pada penelitian Lukman media yang digunakan adalah *Mind Mapping*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Flash Game* karena dianggap lebih efektif apabila diajarkan kepada peserta didik yang merupakan *Net Generation*.
- b. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Nikensasi (2012). Dalam penelitian Nikensasi aplikasi yang digunakan adalah permainan mobil edukasi, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *multiple choice*.
- c. Penelitian ini memodifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Fadillah (2013). Dalam penelitian Fadillah menggunakan pendekatan kualitatif

dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, sehingga akan menumbuhkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran Akuntansi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi para guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif, inovatif, dan dapat dinikmati oleh siswa. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar melalui motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran akuntansi.

c. Bagi Peneliti

Peneliti akan memiliki dasar-dasar kemampuan mengajar dan kemampuan mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *Flash Game*.

BAB II

TELAAH TEORITIS

2.1 Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa itu (Trianto, 2011:12). Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan dalam suatu pembelajaran siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sebagai akibat dari adanya proses pembelajaran. Macam-macam teori belajar yang melandasi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Teori Pemrosesan Informasi

Teori ini menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak. Peristiwa-peristiwa mental diuraikan sebagai transformasi-transformasi informasi dari input (stimulus) ke output (respon). Menurut Dahar dalam Trianto (2011:19) model pemrosesan informasi dapat digambarkan sebagai kumpulan kotak-kotak yang dihubungkan dengan garis-garis. Kotak itu menggambarkan fungsi-fungsi atau keadaan sistem, dan garis-garis menggambarkan transformasi yang terjadi dari suatu keadaan ke keadaan yang lain. Salah satu teori kognitif yang menjelaskan proses belajar pada diri seseorang yang berkenaan dengan tahap-tahap proses pengolahan informasi adalah Teori Pemrosesan Informasi.

Teori pemrosesan informasi menjelaskan bagaimana otak dan sistem memorinya bekerja. Teori ini tidak berbeda halnya dengan proses menerima, menyimpan, dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah

diterima sebelumnya. Menurut Nur dalam Ulfah (2009) bahwa teori ini memiliki ide-ide dan informasi baru yang awalnya sebagai masukan (*input*) sensori masuk ke dalam register atau pencatat penglihatan, suara, dan bau. Setelah masukan (*input*) sensori itu telah kita persepsi dan kita catat, masukan sensori tersebut bergerak masuk ke dalam suatu ruang kerja yang disebut memori jangka pendek atau *short-term memory*, dimana masukan sensori tersebut diproses atau dilupakan. Sedangkan menurut Ibid dalam Ulfah (2009) bahwa ruang penyimpanan dalam memori jangka pendek ini sangat terbatas. Meskipun demikian, memori jangka pendek mengatur apa yang hendak dilakukan pebelajar, bagaimana informasi baru mula-mula masuk ke dalam sistem memori, dan bagaimana informasi itu akhirnya dipindahkan ke memori jangka panjang atau *long-term memory*, tempat pengetahuan disimpan secara permanen untuk dipanggil lagi dikemudian hari dan digunakan.

Untuk memasukkan informasi baru ke dalam memori jangka pendek diperlukan suatu usaha mendorong peserta didik untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan memfokuskan perhatian mereka dan cara pengetahuan diproses di dalam otak merupakan dua prasyarat untuk memahami bagaimana individu belajar dan bagaimana mereka menerapkan strategi-strategi belajar tertentu. Namun informasi di dalam memori jangka pendek akan segera dilupakan kecuali ditindaklanjuti oleh pebelajar tersebut untuk dipindahkan ke memori jangka panjang.

Sementara itu, menyimpan informasi dalam memori jangka panjang tidak ada gunanya kecuali dapat ditemukan cara untuk mengaktifkan dan memanggil kembali informasi tersebut. Dan terakhir inilah yang merupakan tujuan utama pengajaran dan beberapa strategi belajar.

2) Teori *Dual Coding* Paivio

Menurut Paivio dalam Pajriah (2013), manusia memiliki sistem memori kerja yang terpisah untuk informasi verbal dan informasi visual. Kedua informasi tersebut memiliki kapasitas yang terbatas untuk memproses informasi yang masuk. Informasi bisa diberi kode, disimpan, dan diperoleh kembali dari dua sistem yang berbeda, satu menyesuaikan dengan informasi verbal, yang lain menyesuaikan dengan informasi visual. Dalam kaitannya dengan proses belajar, berdasarkan teori *dual coding* ini, suatu informasi (materi) akan lebih mudah diingat dan dipahami jika disajikan secara verbal dan visual.

Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan peserta didik dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses berbagai indera. Menurut Arsyad dalam Yaisy (2011) bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, peserta didik

diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang (Rifa'i & Anni, 2011:82). Belajar menurut Hamalik (2011:36-37) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. William Burton mengemukakan bahwa: *"A good learning situation consist of a rich and varried series of learning experiences unified around a vigorous purpose, and carried on in interaction with a rich, varried and provocative environment"*. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar. Senada dengan pendapat tersebut, Hosnan (2014:7) juga mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa.

Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para pakar psikologi. Berikut disajikan beberapa pengertian tentang belajar (Rifa'i & Anni, 2011: 82), yaitu:

1. Gage dan Berliner menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisasi mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
2. Morgan menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.
3. Slavin menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.
4. Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dialami oleh individu karena

adanya interaksi dengan lingkungan dalam periode waktu tertentu sebagai hasil dari pengalaman dan kebiasaan untuk memperoleh pengetahuan dan kecakapan atau keterampilan baru.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Hamalik (2011:36) hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Sedangkan Rifa'i dan Anni (2011:85) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Hasil belajar diukur melalui bagaimana proses itu dilakukan, apakah sesuai dengan prosedur atau kaidah yang benar, bukan pada produk saat itu, karena proses yang benar, kelak akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat ketika kembali ke masyarakat sebagai *outcome* atau keluaran (Hosnan, 2014:4). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan semua perubahan perilaku dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang menghasilkan sesuatu atau *outcome* bermanfaat ketika kembali ke masyarakat. Menurut Purwanto (2014:44) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat

dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Benyamin S. Bloom sebagaimana dikutip oleh Rifa'i dan Anni (2011:86-89) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Diantara ketiganya, kemampuan kognitif sering dinilai karena kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa dalam menguasai materi pelajaran. Sedangkan ranah afektif dan ranah psikomotorik hanya digunakan sebagai pendukung saja. Pada penelitian ini yang digunakan untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar adalah tes hasil belajar sebagai penilaian hasil belajar ranah kognitif, dan observasi sebagai penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik kearah positif yang didapatkan dari penilaian sebagai hasil dari adanya proses belajar. Hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui aspek-aspek yang akan diukur dengan tes pada mata pelajaran tertentu dengan berbagai tingkatannya. Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif

berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes hasil belajar menurut Purwanto (2014:66) merupakan tes penguasaan, karena tes ini berfungsi mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh peserta didik. Tes diujikan setelah peserta didik memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik atas materi tersebut.

Indikator hasil belajar menurut Permendiknas Nomor 20 tahun 2007 tanggal 11 Juni 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan untuk mengukur pencapaian kompetensi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Ulangan harian adalah kegiatan yang dilakukan secara periodik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) atau lebih.
- 2) Ulangan tengah semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8 – 9 minggu kegiatan pembelajaran.
- 3) Ulangan kenaikan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik di akhir semester genap untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester genap pada satuan pendidikan yang menggunakan sistem paket.

Dalam penelitian ini penilaian hasil belajar dilihat dari ulangan harian dikarenakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar pada materi pemrosesan jika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berupa ceramah.

2.1.2. 1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2011:97), faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik.

1. Kondisi Internal

Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial seperti kondisi bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar.

2. Kondisi Eksternal

Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkungan terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hosnan, 2014:18). Pembelajaran menurut Briggs dalam Rifa'i dan Anni

(2011:191) adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Mulyasa (2011:255) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Hamalik (2011:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, sumber belajar, lingkungan belajar dalam situasi edukatif sehingga menghasilkan perubahan pada pengetahuan dan tingkah laku untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.1 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Menurut Warsita (2008:287) menyatakan bahwa efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Menurut Miarso dalam Warsita (2008:287), pembelajaran yang efektif adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Pembelajaran yang efektif memudahkan peserta

didik untuk belajar sesuatu yang lebih bermanfaat dengan cara yang mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam waktu yang tepat. Warsita (2008:287) menekankan efektivitas pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang akan dicapai, maka efektivitas pendidikan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Misalnya untuk mengukur efektivitas hasil suatu kegiatan pembelajaran, biasanya dilakukan melalui keterampilan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran, daya jangkauan media pembelajaran yang digunakan serta daya kontrol peserta didik terhadap media tersebut dalam hal waktu dan penggunaan atau belajarnya.

Ciri-ciri pembelajaran yang efektif menurut Eggen & Kauchak dalam Warsita (2008:289) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
3. Aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
4. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi

5. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir.
6. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

2.3 Model Pembelajaran

Dalam aktivitas atau kegiatan belajar, guru harus menyadari bahwa setiap orang mempunyai cara yang optimal dan berbeda-beda untuk mempelajari dan memahami informasi baru, bahwa setiap siswa perlu diajarkan cara-cara yang lain dari metode belajar standar yang telah dialaminya untuk memaksimalkan informasi yang dapat mereka pahami dalam kegiatan belajar mengajar (Hosnan, 2014:83). Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Sutirman, 2013:22). Joyce & Weil dalam Rusman (2013:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dirancang oleh guru dalam bentuk pembelajaran.

2.3.1 Macam-macam model pembelajaran

Beberapa model pembelajaran menurut Hosnan (2014:199-203) yaitu:

1. *Small Group Discussion*

Diskusi merupakan salah satu elemen belajar secara aktif dan merupakan bagian dari banyak model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Model pembelajaran ini melibatkan antara kelompok siswa dengan kelompok siswa atau kelompok siswa dengan pengajar untuk menganalisis, menggali atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu.

2. *Role Play and Simulation*

Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih siswa tentang suatu topik atau kegiatan dengan menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau sistem yang sebenarnya. Jadi, dengan model ini siswa mempelajari sesuatu (sistem) dengan menggunakan model.

3. *Discovery Learning*

Discovery learning adalah metode belajar yang difokuskan pada pemanfaatan informasi yang tersedia, baik yang diberikan guru maupun yang dicari sendiri oleh siswa untuk membangun pengetahuan dengan cara belajar mandiri.

4. *Self Directed Learning (SDL)*

SDL adalah proses belajar yang dilakukan atas inisiatif individu siswa sendiri. Siswa yang merencanakan, melaksanakan dan menilai sendiri terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani.

5. *Cooperative Learning (CL)*

Cooperative learning merupakan metode belajar berkelompok yang dirancang oleh guru untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas.

6. *Collaborative Learning (CbL)*

CbL adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerja sama antar siswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok.

7. *Contextual Instruction (CI)*

CI adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan isi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi siswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, pelaku kerja profesional atau manajerial, *entrepreneur*, maupun investor.

8. *Project Based Learning (PjBL)*

PjBL adalah metode belajar yang sistematis, yang melibatkan siswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian/panggilan (*inquiry*) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang autentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati.

9. *Problem Based Learning/Inquiry (PBL/I)*

PBL/I adalah belajar dengan memanfaatkan masalah, siswa harus melakukan pencarian/penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

2.4 Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Hosnan (2014:319) Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dalam Sutirman (2013: 43) *Buck Institute for Education* menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk. Sedangkan Guarasa *at. all.* (Sutirman, 2013: 43) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah strategi yang berpusat pada siswa yang mendorong inisiatif dan memfokuskan siswa pada dunia nyata, dan dapat meningkatkan motivasi mereka. Waras Kamdi (2011) dikutip oleh Sutirman (2013: 44) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek dianggap cocok sebagai suatu model untuk pendidikan yang merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan kejuruan dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di dunia kerja.

Menurut Santyasa sebagaimana dikutip oleh Sudewi, dkk (2013) bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Hasil penelitian di Amerika yang dilakukan oleh Ricjmond & Striley dalam Miswanto

(2011) memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Bahkan Richmond & Stirley merujuk pada laporan hasil penelitian Departemen Pendidikan di Amerika Serikat melaporkan bahwa berdasarkan hasil kajian lintas daerah yang dilakukan, siswa Amerika Serikat memperoleh hasil yang memuaskan baik dalam keterampilan (*skill*), motivasi, pemahaman, unjuk kerja maupun kemampuan pemecahan masalah. Menurut Leviatan yang juga dikutip oleh Miswanto (2011) “Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang inovatif yang menekankan pada kegiatan kompleks dengan tujuan pemecahan masalah dengan berdasar pada kegiatan inkuiri”. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah yaitu siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran berbasis proyek peserta didik dituntut aktif dan mampu menciptakan alternatif penyelesaian dari masalah yang diajukan. Bimbingan atau bantuan yang guru berikan bukanlah dengan mengajarkan sedikit demi sedikit tugas yang diberikan akan tetapi dengan mengaktifkan peserta didik untuk berpikir, mengarahkan peserta didik bukan memaksakan arahan dan menghargai mereka dalam mengemukakan pendapat walaupun terkadang sulit untuk diterima. Beberapa aspek yang membedakan pembelajaran berbasis proyek dengan pembelajaran tradisional dideskripsikan oleh Thomas, Mergendoller, & Michaelson sebagaimana dikutip oleh Hosnan (2014:327) pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1
Perbedaan Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Berbasis Proyek

Aspek Pendidikan	Penekanan Tradisional	Penekanan Berbasis Proyek
Fokus kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> - Cakupan isi - Pengetahuan tentang fakta-fakta 	<ul style="list-style-type: none"> - Kedalaman pemahaman - Penguasaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip
Peranan guru	<ul style="list-style-type: none"> - Penceramah dan direktur pembelajaran - Ahli 	<ul style="list-style-type: none"> - Penyedia sumber belajar dan partisipan di dalam kegiatan belajar
Bahan-bahan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Teks, ceramah, dan presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Langsung sumber-sumber asli - Interview - Dokumen
Penggunaan teknologi	<ul style="list-style-type: none"> - penyokong, periferal dijalankan guru - kegunaan untuk perluasan presentasi guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Utama, integral - Diarahkan pebelajar - Kegunaan untuk memperluas presentasi pebelajar atau penguatan kemampuan pebelajar
Konteks kelas	<ul style="list-style-type: none"> - Pelajar bekerja sendiri - Pelajar kompetensi satu dengan lainnya - Pelajar penerima informasi dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelajar bekerja dalam kelompok - Pelajar kolaboratif satu dengan lainnya - Pelajar mengkonstruksi, berkontribusi, dan melakukan sintesis informasi
Peranan pelajar	<ul style="list-style-type: none"> - Menjalankan perintah guru - Peningat dan pengulang fakta 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan belajar yang diarahkan oleh diri sendiri - Pengkaji, integrator, dan penyaji ide/gagasan

Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis proyek diharapkan agar peserta didik lebih memahami dan mengetahui bahwa hal-hal yang dipelajari terkait dengan kehidupan nyata di sekitar mereka sehingga konsep yang dipelajari akan terekam lebih kuat dalam ingatan peserta didik sehingga hasil belajarnya akan lebih baik. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan kemampuan

memecahkan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diterimanya.

2.4.1 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut *Buck Institute for Education* sebagaimana dikutip oleh Hosnan (2014:321) belajar berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

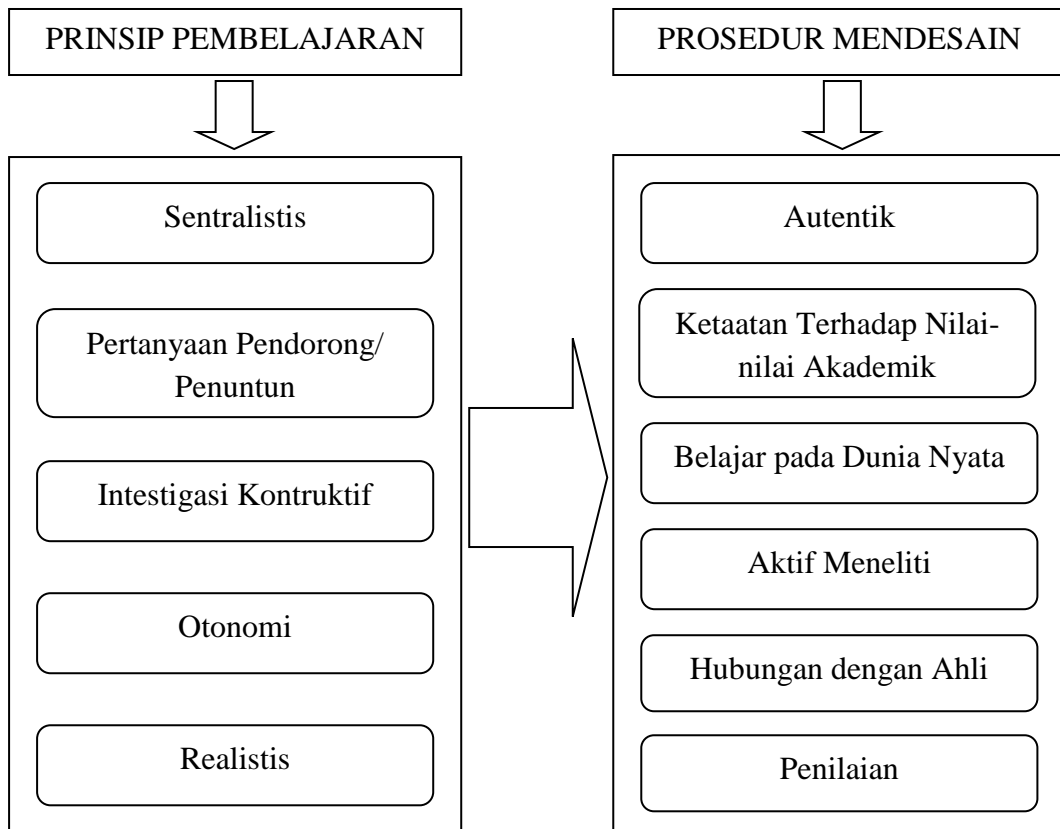
1. Siswa mengambil keputusan sendiri dalam kerangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya.
2. Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti.
3. Siswa ikut merancang proses yang akan ditempuh dalam mencari solusi.
4. Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai macam bentuk komunikasi.
5. Siswa bertanggung jawab mencari dan mengelola sendiri informasi yang mereka kumpulkan.
6. Pakar-pakar dalam bidang yang berkaitan dengan proyek yang dijalankan sering diundang menjadi guru tamu dalam sesi-sesi tertentu untuk memberi pencerahan bagi siswa.
7. Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama proyek berlangsung.
8. Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik proses maupun hasilnya.
9. Produk akhir dari proyek (belum tentu berupa material, tapi bisa berupa presentasi, drama, dll) dipresentasikan di depan umum (maksudnya, tidak

hanya pada gurunya, namun bisa juga pada rekan guru, orang tua, dll) dan dievaluasi kualitasnya.

10. Di dalam kelas dikembangkan suasana penuh toleransi terhadap kesalahan dan perubahan, serta mendorong bermunculannya umpan balik serta revisi

2.4.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Melalui pembelajaran berbasis proyek, hasil belajar akuntansi peserta didik diharapkan akan meningkat dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran berbasis proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan (*problem*) yang menantang, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.



Gambar 2.1. Bagan Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Wena yang dikutip oleh Sutirman (2013:45) pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Sentralistis

Maksudnya bahwa model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, karena siswa mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di kelas.

2. Pertanyaan penuntun

Hal ini mengandung makna bahwa pekerjaan proyek yang dilakukan oleh siswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun siswa untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu. Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi internal pada diri siswa untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas.

3. Investigasi konstruktif

Artinya bahwa pembelajaran berbasis proyek terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh siswa untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu guru harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi.

4. Otonomi

Dalam pembelajaran berbasis proyek siswa diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar.

5. Realistis

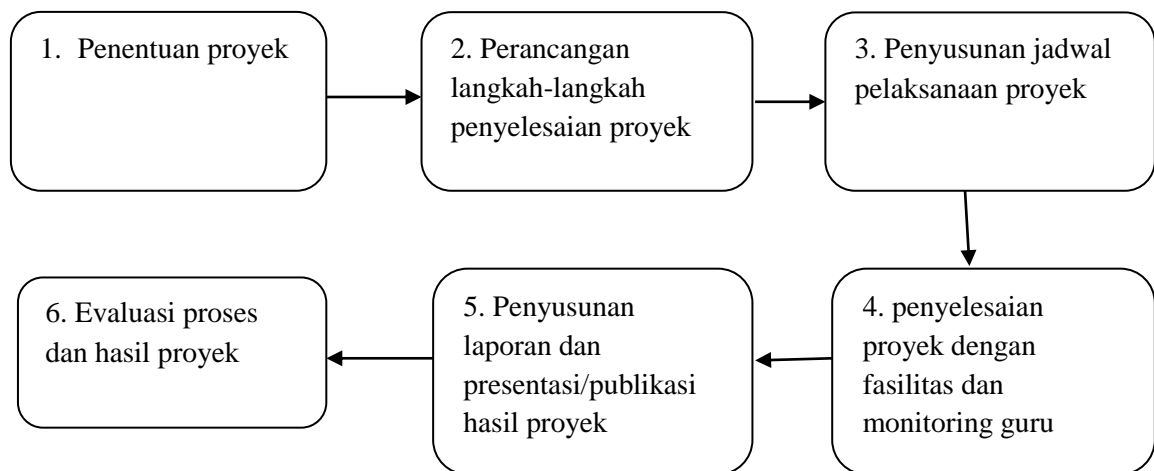
Proyek yang dikerjakan oleh siswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan di lapangan kerja atau masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.

Di samping itu, Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki beberapa keunggulan seperti yang dikemukakan oleh Moursund dalam Sutirman (2013:45) yang meliputi:

1. Meningkatkan motivasi;
2. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah;
3. Meningkatkan kemampuan studi pustaka;
4. Meningkatkan kolaborasi;
5. Meningkatkan keterampilan manajemen sumber daya.

2.4.3 Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Secara umum, langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dapat dijelaskan sebagai berikut (Hosnan, 2014:325-326):



Gambar 2.2
Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Berdasarkan bagan tersebut, kegiatan yang harus dilakukan pada setiap langkah dalam pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1. Penentuan proyek

Pada langkah ini, peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru.

2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek.

3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Melalui pendampingan guru, peserta didik dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

4. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru

Langkah ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, diantaranya adalah dengan: (a) membaca, (b) meneliti, (c) observasi, (d) interviu, (e) merekam, (f) berkarya seni, (g) akses internet.

5. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

6. Evaluasi proses dan hasil proyek

Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek.

Menurut *The George Lucas Educational Foundation* dalam Sutirman (2013:46) langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

1. Mulai dengan pertanyaan esensial

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan suatu aktivitas.

2. Membuat desain rencana proyek

Siswa dengan pendampingan dari guru membuat desain rencana proyek yang akan dilakukan. Rencana proyek ditentukan oleh siswa sendiri mengacu kepada pertanyaan esensial yang telah dikemukakan sebelumnya.

3. Membuat jadwal

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

4. Memantau siswa dan kemajuan proyek

Guru bertanggung jawab memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek untuk mengetahui kemajuan pelaksanaan proyek dan mengantisipasi hambatan yang dihadapi siswa.

5. Menilai hasil

Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat

pemahaman yang sudah dicapai, dan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Refleksi

Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok.

2.5 Media Pembelajaran

Selain metode pembelajaran, perangkat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan *output* pendidikan adalah media pembelajaran. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2011:243). Di dalam proses belajar mengajar terdapat berbagai komponen pengajaran yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Sehubungan dengan itu, peran guru sangat besar dalam usaha penyelenggaraan proses belajar mengajar tersebut. Guna mencapai hasil belajar yang optimal, semua komponen di dalam proses belajar mengajar tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media dalam pengajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:7) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

yang lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sutirman, 2013:15). Menurut Djamarah dan Zain (2010:121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan Hosnan (2014:111) mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah segala atau bentuk komunikasi nonpersonal yang dapat dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik serta dapat menarik minat serta perhatian, sehingga tujuan daripada belajar dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran yang sederhana maupun yang telah dikreasikan dengan sedemikian rupa sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung, dimana media digunakan sebagai sarana pembantu untuk membantu mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media yang tepat maka akan membantu peserta didik menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Mendukung pendapat diatas, Sudjana & Rivai sebagaimana dikutip oleh Sutirman (2013:17), menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa.
- b. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c. Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
- d. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dapat berupa alat-alat grafis, fotografis, maupun elektronis.

2.5.1 Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Djamarah (2010:124-126) macam-macam media berdasarkan klasifikasinya dapat dilihat dari jenisnya, daya inputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Berikut macam-macamnya:

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam:

a. Media Auditif

Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.

b. Media Visual

Adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai foto), gambar atau lukisan. Ada juga yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audiovisual

Adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini dibagi dua yaitu audiovisual diam dan audioisual gerak. Audiovisual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara. Sedangkan

audiovisual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur-unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

2. Dilihat dari daya inputnya, media dibagi dalam:

a. Media dengan daya input luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

b. Media dengan daya input yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media yang penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c. Media untuk pengajaran individual

Adalah media yang penggunaannya hanya untuk diri sendiri.

3. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

a. Media sederhana

Adalah media yang mudah diperoleh dan murah harganya.

b. Media kompleks

Adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

2.5.2 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media dalam pembelajaran menurut Gerlach & Ely sebagaimana dikutip oleh Hosnan (2014:112), terdapat tiga ciri media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

a. *Fixative Property* (Ciri Fiksatif)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media perekam menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

b. *Distributive Property* (Ciri Distributif)

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

c. *Manipulative Property* (Ciri Manipulatif)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, suatu kejadian dapat dipercepat atau bisa juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman video. Kemampuan media dari manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan.

2.5.3 Peran Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Kustandi & Sutjipto (2011:21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran tidak kaku;
2. Pembelajaran bisa lebih menarik;
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan;
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar;
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas;
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan;
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

2.5.4 Syarat Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media gambar pada proses belajar mengajar akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran dan bersifat mendukung. Guru akan lebih mudah mempertimbangkan kriteria-kriteria media yang baik dengan mengetahui prinsip-prinsip pemilihan

media. Adapun kriteria pemilihan media menurut Hosnan (2014:120) sebagai berikut:

- a. Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran.
- b. Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa.
- c. Media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya.
- d. Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat/bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan maupun untuk mempergunakannya.
- e. Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan siswa.
- f. Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia.
- g. Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung. Oleh karena itu, perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media, seperti bisa tidaknya kelas digelapkan jika memakai LCD, ada tidaknya aliran dan *stop contact* listrik, dan sebagainya.

2.6 Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran

Arif S. Sadiman sebagaimana dikutip oleh Sutirman (2013:61) mengungkapkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Perkembangan teknologi

informasi tersebut akan menyebabkan bergesernya sistem pendidikan dan pelatihan dari berorientasi guru ke sistem yang berorientasi siswa dan semakin banyaknya pilihan sumber belajar.

Menurut Munir (2010:172-173) penggunaan TIK dalam pendidikan berkembang melalui tiga tahap, yaitu:

1. Penggunaan *Audio Visual Aid (AVA)*

Penggunaan *AVA* yaitu alat bantu berbentuk *audio* (memanfaatkan pendengaran) dan *visual*(memanfaatkan penglihatan) di kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu juga agar peserta didik mengembangkan kemampuan berpikirnya.

2. Penggunaan materi-materi berprogram

Materi pembelajaran merupakan materi pembelajaran yang diambil dari *subject matter*. Materi pembelajaran ini dipecah ke dalam unit kecil, selanjutnya diprogram sesuai dengan perangkat yang digunakan.

3. Penggunaan komputer dalam pendidikan

Peningkatan produktivitas dapat dicapai melalui penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi telah mengubah masyarakat dari industri menjadi informasi, ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya masyarakat berpendidikan yang berbasis TIK baik dari segi *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras).

2.7 Generasi Z atau *Net Generation*

Generasi yang dibesarkan dalam dominasi penggunaan teknologi informasi dikenal dengan sebutan *net generation*. Generasi ini lahir tahun 1990-an sampai dengan sekarang. Generasi ini disebut dengan *net generation* untuk merepresentasikan generasi yang lahir di tengah pertumbuhan komputer dan internet yang sangat pesat. *Net generation* disebut juga sebagai generasi Z atau generasi platinum (Suprpto dalam Dian, 2011:1-2).

Ciri-ciri *net generation* menurut Oblinger & Oblinger yang dikutip oleh Dian (2011:2-5) adalah sebagai berikut:

1. *Digital literate*

Setelah terbiasa dan tumbuh dengan akses yang luas terhadap teknologi *net generation* tumbuh sebagai generasi yang memiliki kemampuan digital yang baik. Mereka dengan mudah menggunakan berbagai teknologi digital dan visual dan lebih menyukai tampilan visual dibanding dengan teks. Mereka adalah pelajar visual dan melihat teks sebagai pendukung materi visual. Mereka ingin mengetahui hal-hal dengan sendirinya. Mereka memiliki kemampuan digital (*digital literate*) yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menggunakan perpustakaan sebagai sumber informasi (*library literate*). Sehingga mereka lebih menyukai penggunaan sumber-sumber online dibandingkan dengan sumber informasi tercetak.

2. Selalu terhubung

Net generation selalu terhubung dengan dunia luar melalui internet yang mereka bawa kemana-mana. Melalui *laptop, mobile phone* mereka selalu terkoneksi dengan informasi dan komunitas dunia maya. Keterhubungan dengan dunia maya inilah yang menyebabkan mereka sangat tergantung dengan keberadaan internet.

3. Segera

Net generation selalu menginginkan kecepatan, apakah itu berhubungan dengan respon yang mereka harapkan maupun kecepatan dalam memperoleh informasi. Mereka terbiasa melakukan *multitasking* dalam memperoleh informasi ataupun dalam melakukan apapun. Mereka dengan cepat bergerak dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya dan kadang mereka melakukannya secara bersamaan. Mereka dengan cepat membalas email ataupun permintaan respon dari komunitasnya, bahkan mungkin mereka lebih mengutamakan kecepatan dibandingkan dengan ketepatan.

4. Experiential

Kebanyakan siswa *net generation* lebih suka belajar dengan melakukan daripada dengan diberitahu apa yang harus mereka lakukan. Siswa *net generation* belajar dengan baik melalui penemuan dengan mengeksplorasi untuk diri sendiri atau dengan teman sebaya mereka. Gaya eksplorasi mereka memungkinkan untuk lebih baik menyimpan informasi dan menggunakannya secara kreatif dan bermakna.

5. Tim

Net generation lebih menyukai belajar dan bekerja dalam tim. Pendekatan *peer to peer* umumnya digunakan dan siswa saling membantu.

6. Struktur

Net generation sangat berorientasi pada prestasi. Mereka ingin parameter, aturan, prioritas, dan prosedur. Mereka berpikir bahwa semuanya harus serba terjadwal, dan setiap orang harus memiliki agenda. Sebagai hasilnya, mereka ingin tahu apa yang dibutuhkan untuk mencapai tujuannya.

7. Keterlibatan dan Pengalaman

Net generation berorientasi pada penemuan dan cara belajar induktif atau pengamatan membuat, merumuskan hipotesis dan mencari tahu aturan. Mereka menginginkan interaktifitas dan sejalan dengan keinginan mereka dalam memperoleh informasi berarti mereka sering tidak memperhatikan jika kelas tidak interaktif, tidak komunikatif dan terlalu lambat.

8. *Visual* dan *Kinesthetic*

Net generation merasa lebih nyaman di lingkungan yang kaya gambar dibandingkan dengan teks. Siswa *net generation* menolak untuk membaca banyak teks, mereka lebih menyukai petunjuk visual yang menuntun kepada langkah demi langkah dalam memahami sebuah pengetahuan.

2.8 Media Flash Game

Sejak *flash* muncul sebagai sarana media yang interaktif pada sebuah *website* tahun 1996, *flash* mengalami berbagai evolusi dalam pengembangannya. Awalnya *flash* hanya menampilkan animasi sederhana dengan interaksi yang terbatas. Namun setelah adanya teknologi *Action Script* yang juga terus berkembang, *flash* pun kemudian dilirik untuk dijadikan sebagai media dalam membuat permainan yang simpel, sederhana, dan interaktif (Ginancar, 2012).

2.8.1 Pengertian Permainan (*Game*)

Permainan atau *game* menurut Suindarti (2011:4) merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan yang dimaksud dalam *game* juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Jenis-jenis *game* menurut Suindarti (2011:5-6) adalah sebagai berikut:

1. Tembak-tembakan (*shooting*)

Video *game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga *timing*, inti dari *game* jenis ini adalah tembak, tembak, dan tembak.

2. Pertarungan (*fighting*)

Game yang permainannya memerlukan refleks dan koordinasi mata dan tangan dengan cepat, tetapi inti dari permainan ini adalah penguasaan hafalan jurus.

3. Petualangan (*adventure*)

Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa.

4. Simulasi, Konstruksi, Manajemen

Video game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor.

5. Strategi

Game jenis ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang.

6. Olahraga (*sport*)

Game ini merupakan adaptasi dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya.

7. *Puzzle*

Game teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki dalam *game* tersebut.

8. *Edugames* (edukasi)

Video game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal

huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. *Developer* yang membuatnya harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan desain visual ataupun animasinya.

Pada awalnya *game* yang ada bersifat manual, namun seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, *game* pun ikut berkembang menjadi *game* digital. Selain untuk menghibur pemainnya, *game* masa kini pun mulai di desain untuk memberi pengajaran kepada pemainnya.

2.8.2 Pengertian Game Edukasi

Game edukasi menurut Nelly & Setiawan sebagaimana dikutip oleh Andriansyah (2014:2) adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif.

2.8.3 Karakteristik Skrip Model Games

Skrip adalah sejumlah naskah perencanaan produksi program yang harus disiapkan oleh perancang pembelajaran berbasis komputer yang mencakup Analisis Kebutuhan Program, Hasil Telaah Konten Pembelajaran, *Flow Chart*, *Story Board*, dan penetapan *software* pembangunan model pembelajaran berbasis komputer yang dimaksud. Skrip model *games* bisa diterapkan jika materi pelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut (Darmawan, 2013:48-59):

- a. Bersifat mencari dan menemukan jawaban sendiri oleh siswa;
- b. Terdiri dari prosedur dan langkah serta aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung;
- c. Materi terdiri atas bagian-bagian yang memiliki satu kesatuan;
- d. Bertujuan untuk membuktikan sesuatu dan mencari jawaban sesuai dengan langkah permainan;
- e. Menunjukkan proses dan prosedur permainan yang menarik;
- f. Bersifat analisis, sintesis, evaluatif, dan penyimpulan bagian materi;
- g. Memerlukan proses permainan dan berpikir kritis;
- h. Memerlukan bentuk dan variasi stimulus serta penguatan yang kuat;
- i. Menuntut evaluasi dalam bentuk sikap kejujuran dan kecermatan.

Menurut Hurd dan Jenuings dalam Nelly & Setiawan (Andriansyah, 2014:2-3), perancang yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu:

1. Nilai keseluruhan (*overall value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan *fitur timer*.

2. Dapat digunakan (*usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*.

3. Keakuratan (*accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya.

4. Kesesuaian (*appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan pengguna dengan baik.

5. Relevan (*relevance*)

Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target pengguna. Agar dapat relevan terhadap pengguna, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

6. Objektivitas (*objectivities*)

Objektivitas menentukan tujuan pengguna dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

7. Umpan balik (*feedback*)

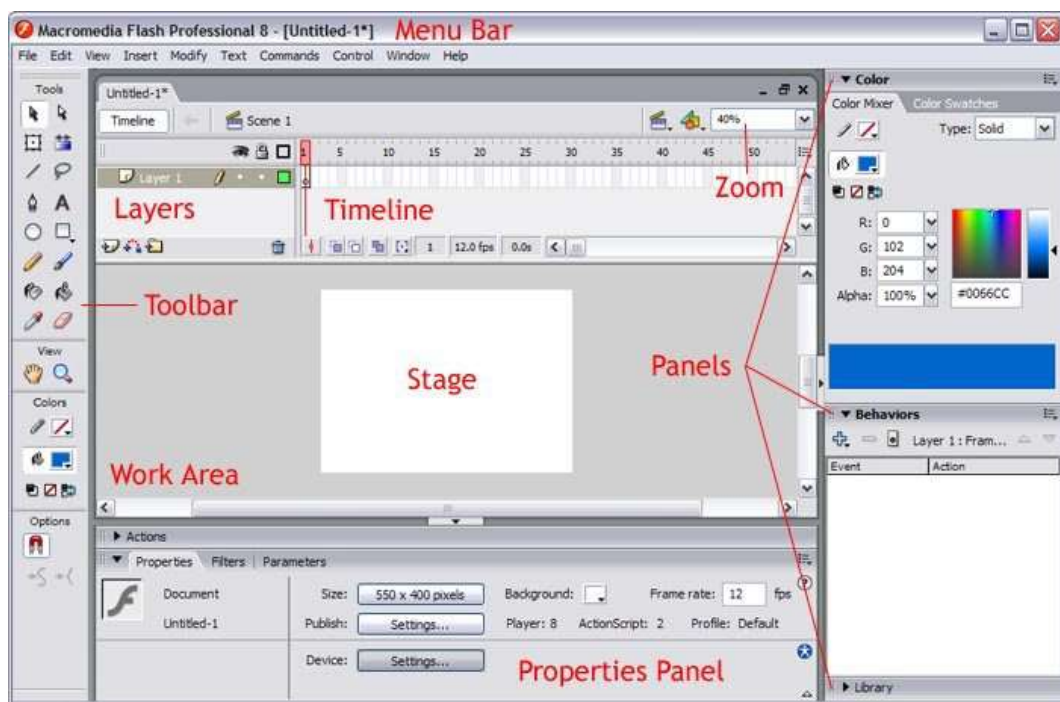
Untuk membantu pemahaman pengguna bahwa permainan mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

2.8.4 Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor dan animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk

membuat animasi selain gambar vektor juga gambar-gambar yang diimpor, objek *sound* dan objek *avi*. Program ini dapat juga untuk menghasilkan animasi untuk *web*, presentasi, *game*, dan film. Untuk menjalankan animasi diperlukan program khusus (*software*) salah satunya adalah program *Macromedia Flash* (Indra Sakti, dkk, 2012:3).

2.8.5 Dasar-dasar Penggunaan *Macromedia Flash*



Gambar 2.3 Tampilan Macromedia Flash 8

Adapun beberapa komponen yang dimiliki oleh *Flash* (Lubis, 2011:12-17) adalah sebagai berikut:

1. *Menu Bar*

Menu Bar merupakan tempat berisi deretan baris menu pada aplikasi *Macromedia Flash*.

2. *Stage*

Stage merupakan daerah yang berwarna putih, dimana area kerja utama jika anda ingin membuat animasi maupun aplikasi flash lainnya. Seluruh objek/gambar/animasi yang ada di *stage* nantinya akan tampil di *flash movie*.

3. *Toolbar*

Merupakan kumpulan alat gambar dan mewarnai sesuatu yang ada di *stage*.

4. *Panel*

Merupakan kumpulan kotak-kotak yang berfungsi untuk mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang ada di *stage*. Misalnya memberi warna gradasi, meletakkan objek persis di tengah *stage*, dan merotasi objek dengan sudut yang tepat.

5. *Properties Panels*

Merupakan bagian informasi objek yang ada di *stage*. Sebagai contoh, klik saja salah satu objek di *stage*, maka informasinya akan terlihat disini. Atau klik saja di daerah kosong yang ada di *stage*, maka informasi mengenai *stage* akan terlihat.

6. *Timeline*

Timeline terdiri dari baris dan kolom. Kolom berhubungan dengan waktu, baris berhubungan dengan objek. Setiap *software* animasi pasti memiliki *timeline* untuk mencatat aktivitas objek kapan harus tampil di *stage* dan kapan harus menghilang.

7. *Layers*

Layers berfungsi sebagai tempat menampung objek dalam satu *scene*.

8. *Zoom*

Zoom berfungsi untuk mengatur ukuran tampilan *stage*.

9. *Work Area*

Work Area adalah tempat/area kerja pada Macromedia Flash.

2.8.6 Fasilitas-fasilitas Flash

Adapun fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *Macromedia Flash* (Rahayu, 2011:6-14) sebagai berikut:

1. Halaman Start

Ketika pertama kali membuka *Macromedia Flash*, maka akan muncul *start page* seperti berikut:



Gambar 2.4 Halaman Start *Macromedia Flash*

2. Tool Box

Fasilitas *Tool Box* seperti telah dijelaskan sekilas di awal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut penjelasan setiap *tool* yang ada di *Tool Box*:

a. *Arrow Tool (V)*

Sering disebut *Selection Tool* berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.

b. *Subselection Tool (A)*

Berfungsi menyeleksi bagian objek lebih dari pada *Selection Tool*.

c. *Free Transform Tool (Q)*

Berfungsi untuk mentransformasikan objek yang terseleksi.

d. *Gradien Transform Tool (F)*

Berfungsi untuk mentransformasikan warna dari *fill* objek yang terseleksi.

e. *Lasso Tool (L)*

Berfungsi untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.

f. *Pen Tool (P)*

Berfungsi untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.

g. *Text Tool (T)*

Berfungsi untuk membuat objek teks.

h. *Line Tool (N)*

Berfungsi untuk membuat atau menggambar garis.

i. Rectangle Tool (R)

Berfungsi untuk menggambar bentuk-bentuk persegi panjang atau bujur sangkar.

j. Oval Tool (O)

Berfungsi untuk membuat bentuk bulat atau oval.

k. Poly Star Tool

Berfungsi untuk menggambar bentuk dengan jumlah segi yang diinginkan.

l. Pencil Tool (Y)

Berfungsi untuk membuat garis.

m. Brush Tool (B)

Berfungsi untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk bebas.

n. Ink Bottle (S)

Berfungsi untuk mengubah warna garis, lebar garis, dan *style* garis atau garis luar sebuah bentuk.

o. Paint Bucket Tool (K)

Berfungsi untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.

p. Eraser Tool (E)

Berfungsi untuk menghapus objek.

q. Hand Tool (H)

Berfungsi untuk menggeser tampilan *stage* tanpa mengubah pembesaran.

r. *Zoom Tool (M,Z)*

Berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan pada *stage*.

s. *Stroke Colour*

Berfungsi untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.

t. *Fill Colour*

Berfungsi untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.

u. *Black and White*

Berfungsi untuk memilih warna hitam atau putih saja.

v. *Swap Colour*

Berfungsi untuk menukar warna *fill* dan *stroke* atau sebaliknya dari suatu objek atau gambar.

w. *No Colour*

Berfungsi untuk menghilangkan warna *fill* atau *stroke* suatu objek.

2.9 Materi Pemrosesan Laporan Keuangan

Laporan keuangan menurut Kieso, Weygand, and Warfield (2011:31) adalah suatu proses pencatatan yang merupakan suatu ringkasan dari transaksi keuangan yang terjadi selama tahun buku bersangkutan, yang berguna bagi pemakai laporan keuangan dalam pengambilan keputusan. Terdapat 3 jenis laporan keuangan perusahaan yaitu laporan keuangan perusahaan jasa, laporan

keuangan perusahaan dagang dan laporan keuangan perusahaan manufaktur. Dalam kurikulum yang dipakai oleh SMK Palebon Semarang kelas X Akuntansi tahun ajaran 2014/2015 mempelajari pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa. Sedangkan laporan keuangan perusahaan dagang dan manufaktur akan dipelajari pada tingkatan berikutnya.

2.9.1 Macam-macam Laporan Keuangan

Adapun macam-macam laporan keuangan (Kieso, 2011: 35) diantaranya:

1. Laporan Rugi/Laba Komprehensif

Laporan Rugi/Laba (R/L) adalah laporan yang memuat semua pendapatan dan beban selama periode tertentu. Laporan R/L disusun oleh perusahaan dengan maksud menunjukkan jumlah pendapatan, jumlah beban, jumlah rugi/laba yang ditanggung atau diperoleh oleh perusahaan setelah perusahaan beroperasi dalam jangka waktu tertentu.

Contoh Laporan R/L perusahaan jasa:

NAMA PERUSAHAAN LAPORAN RUGI/LABA KOMPREHENSIF PERIODE		
A. Pendapatan		
Pendapatan jasa angkutan	Rp XX	
B. Beban		
Beban perlengkapan	Rp XX	
Beban bahan bakar	Rp XX	
Beban reparasi	Rp XX	
<u>Rp XX</u>		
Laba Bersih Usaha		Rp XX

Gambar 2.5 Contoh laporan laba rugi

2. Laporan Perubahan Ekuitas

Laporan perubahan ekuitas adalah laporan yang memuat sebab-sebab terjadinya perubahan ekuitas selama periode tertentu. Di dalam laporan ini mencakup informasi mengenai ekuitas awal, rugi/laba bersih, pengambilan oleh pemilik (prive), investasi tambahan dan ekuitas akhir.

Contoh Laporan Perubahan Ekuitas perusahaan jasa:

NAMA PERUSAHAAN LAPORAN PERUBAHAN EKUITAS UNTUK PERIODE...		
Ekuitas Awal		Rp XX
Laba Bersih	Rp XX	
Prive	<u>(Rp XX)</u>	
Penambahan Modal		<u>Rp XX</u>
Ekuitas Akhir		Rp XX

Gambar 2.6 Contoh laporan perubahan ekuitas

3. Laporan Posisi Keuangan

Laporan posisi keuangan adalah suatu daftar yang menunjukkan posisi harta, utang dan ekuitas perusahaan pada waktu tertentu. Unsur-unsur neraca adalah:

1. Aktiva (*Assets*)

Aktiva adalah semua kekayaan yang dimiliki perusahaan dan memberikan manfaat ekonomis di masa yang akan datang. Aktiva dapat dikelompokkan menjadi 5 jenis, yaitu:

1.1 Aktiva lancar

Aktiva lancar meliputi kas dan sumber-sumber ekonomi lainnya yang dapat dicairkan menjadi kas, dijual atau habis dipakai dalam rentang waktu satu tahun.

1.2 Investasi jangka panjang

Adalah penyertaan pada perusahaan lain dalam jangka waktu lebih dari satu tahun dengan tujuan memperoleh pendapatan tetap, pendapatan tidak tetap, dan menguasai perusahaan lain.

1.3 Aktiva tetap berwujud

Adalah sumber ekonomi yang memiliki wujud fisik yang digunakan perusahaan dalam kegiatan operasinya, dan tidak dimaksudkan untuk dijual kembali dalam rangka untuk memperoleh pendapatan.

1.4 Aktiva tetap tak berwujud

Adalah hak-hak istimewa atau kondisi, dan posisi yang dimiliki perusahaan yang memberikan nilai lebih bagi perusahaan dalam memperoleh pendapatan.

1.5 Aktiva lain-lain

Adalah aktiva yang tidak dapat dikelompokkan ke dalam aktiva lancar, investasi, dan aktiva tetap.

2. Kewajiban (*Liabilities*)

Adalah semua kewajiban perusahaan yang harus dipenuhi kepada pihak lain di masa yang akan datang.

2.1 Kewajiban lancar

Adalah kewajiban yang akan dilunasi dalam masa kurang dari satu tahun atau satu siklus normal.

2.2 Kewajiban jangka panjang

Adalah kewajiban yang akan dilunasi dalam waktu lebih dari satu tahun atau satu siklus operasi normal.

2.3 Kewajiban lain-lain

Adalah kewajiban yang tidak dapat dikelompokkan ke dalam utang lancar atau utang jangka panjang.

3. Ekuitas (*Capital/Owner's Equity*)

Ekuitas adalah kewajiban perusahaan yang harus dipenuhi kepada pemilik perusahaan. Ekuitas dapat dikatakan sebagai hak pemilik atas kekayaan perusahaan.

Contoh laporan posisi keuangan perusahaan jasa:

NAMA PERUSAHAAN LAPORAN POSISI KEUANGAN PERIODE... AKTIVA	
<u>AKTIVA</u>	<u>KEWAJIBAN & EKUITAS</u>
	Kewajiban Lancar
Aktiva Lancar	Utang Usaha Rp XX
Kas Rp XX	Bunga Diterima Dimuka <u>Rp XX</u>
Piutang Rp XX	Jumlah kewajiban Lancar Rp XX
Perlengkapan Rp XX	
Sewa dibayar dimuka <u>Rp XX</u>	Kewajiban Jangka Panjang
Jumlah aktiva lancar Rp XX	Utang Hipotik Rp XX
	Utang Obligasi <u>Rp XX</u>
Aktiva Tetap	Jumlah utang Jangka Panjang Rp XX
Tanah Rp XX	
Peralatan Rp XX	
Akm pys perl <u>(Rp XX)</u>	
<u>Rp XX</u>	Ekuitas
Jumlah Aktiva Tetap <u>Rp XX</u>	Modal _____ Rp XX
Total Aktiva Rp XX	Total Utang dan Ekuitas Rp XX

Gambar 2.7 Contoh Laporan Posisi Keuangan

4. Laporan Arus Kas

Laporan arus kas adalah semua arus kas masuk dan arus kas keluar, atau sumber dan penggunaan kas selama suatu periode. Aktivitas-aktivitas dalam penyajian Laporan Arus Kas diuraikan lebih rinci sebagai berikut:

A. *Aktivitas Operasi*

Arus kas bersih aktivitas operasi merupakan indikator yang menunjukkan kemampuan operasi pemerintah dalam menghasilkan kas yang cukup untuk membiayai aktivitas operasionalnya di masa yang akan datang tanpa mengandalkan sumber pendanaan dari luar. Arus masuk kas dari aktivitas operasi terutama diperoleh dari:

1. Penerimaan Perpajakan;
2. Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP);
3. Penerimaan Hibah;
4. Penerimaan Bagian Laba perusahaan negara/daerah dan Investasi Lainnya; dan
5. Transfer masuk.

Arus keluar kas untuk aktivitas operasi terutama digunakan untuk pengeluaran:

1. Belanja Pegawai;
2. Belanja Barang;
3. Bunga;
4. Subsidi;
5. Bantuan Sosial;

6. Hibah;
7. Belanja Lain-lain; dan
8. Transfer keluar.

B. Aktivitas Investasi Aset Nonkeuangan

Arus kas dari aktivitas investasi aset nonkeuangan mencerminkan penerimaan dan pengeluaran kas bruto dalam rangka perolehan dan pelepasan sumber daya ekonomi yang bertujuan untuk meningkatkan dan mendukung pelayanan pemerintah kepada masyarakat di masa yang akan datang.

Arus masuk kas dari aktivitas investasi aset nonkeuangan terdiri dari:

1. Penjualan Aset Tetap;
2. Penjualan Aset Lainnya.

Arus keluar kas dari aktivitas investasi aset nonkeuangan terdiri dari :

1. Perolehan Aset Tetap;
2. Perolehan Aset Lainnya.

C. Aktivitas Pembiayaan

Arus kas dari aktivitas pembiayaan mencerminkan penerimaan dan pengeluaran kas bruto sehubungan dengan pendanaan defisit atau penggunaan surplus anggaran, yang bertujuan untuk memprediksi klaim pihak lain terhadap arus kas pemerintah dan klaim pemerintah terhadap pihak lain di masa yang akan datang.

5. Catatan atas Laporan Keuangan

Catatan atas laporan keuangan adalah catatan tambahan dan informasi yang ditambahkan ke akhir laporan keuangan untuk memberikan tambahan informasi kepada pembaca dengan informasi lebih lanjut. Catatan atas laporan keuangan membantu menjelaskan perhitungan item tertentu dalam laporan keuangan serta memberikan penilaian lebih komprehensif dari kondisi keuangan perusahaan.

2.10 Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Materi Laporan Keuangan

Hasil belajar mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Salah satu pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat dari tes. Tes hasil belajar yang dilaksanakan oleh siswa memiliki perananan penting, baik bagi guru ataupun bagi siswa yang bersangkutan. bagi guru, tes hasil belajar dapat mencerminkan sejauh mana materi pelajaran dalam proses belajar dapat diikuti dan diserap oleh siswa sebagai tujuan instruksional. Bagi siswa, tes hasil belajar bermanfaat untuk mengetahui sebagaimana kelemahan-kelemahannya dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang memusatkan kegiatan belajar pada guru. Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi. Cara penerimaan informasi akan kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat. Oleh sebab itu perlu adanya suatu model pembelajaran alternatif yang dapat menguatkan daya ingat peserta didik dengan

cara membangun iklim belajar PAKEM. Salah satunya adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai model pembelajaran dimana peserta didik menjadi pusat kegiatan pembelajaran, mereka juga mendapatkan tanggung jawab sosial dalam kelompok dan mereka memperoleh pengetahuan. Selain metode pembelajaran, perangkat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan *output* pendidikan adalah media pembelajaran. Media menurut Hamdani dalam Lucky (2015) adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Keberhasilan proses belajar membutuhkan media yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, salah satunya adalah media audiovisual berbasis *flash*. *Flash* merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat animasi, namun saat ini *flash* banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan *game*. *Game* merupakan salah satu bentuk hiburan yang dalam hal ini diharapkan dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang digunakan.

Dengan perpaduan antara model pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media *flash game* diharapkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi materi laporan keuangan dapat ditingkatkan. Langkah-

langkah penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dalam pembelajaran materi Laporan Keuangan sebagai berikut:

1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan penjelasan mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis proyek sekaligus disertai dengan pengaturan bangku dan pembagian kelompok siswa. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
2. Guru menjelaskan materi laporan keuangan perusahaan jasa dengan mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban. Misalnya kategori laporan keuangan.
3. Penjelasan materi laporan keuangan perusahaan jasa diikuti dengan pemberian contoh soal dan latihan soal.
4. Setiap kelompok menjawab kuis yang terdapat dalam *flash game* sesuai materi yang dibahas yaitu laporan keuangan perusahaan jasa.
5. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan, diberikan tugas proyek.
6. Hasil tugas proyek yang dikerjakan masing-masing kelompok diakumulasikan dengan jumlah jawaban benar masing-masing kelompok dalam menjawab pertanyaan atau kuis *flash game*. Kelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.
7. Proses belajar perlu disertai dengan pemberian penghargaan oleh guru maupun siswa di dalam kelas. Pemberian penghargaan dilakukan ketika ada siswa yang berhasil dalam pembelajaran, seperti mengajukan

pertanyaan, menjawab soal, dll. Guru menyediakan skor nilai tertentu yang diberikan sebagai bentuk penghargaan. Penghargaan yang diberikan siswa dengan memberikan tepuk tangan.

2.11 Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama dilakukan oleh Lukman mengenai “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Disertai Media *Mind Mapping* Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid (2015) Di SMA AL Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa model pembelajaran berbasis proyek disertai media *mind mapping* efektif terhadap prestasi belajar pada pokok bahasan sistem koloid siswa kelas XI SMA Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji *t*-pihak kanan dengan taraf signifikan 5%. Hasil uji *t*-pihak kanan untuk prestasi belajar kognitif diperoleh $t_{hitung} 2,08237 > t_{tabel} 1,67$ dan untuk prestasi belajar afektif diperoleh $t_{hitung} 2,62 > t_{tabel} 1,67$.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Miswanto (2011) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Materi Program Linier Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singosari”. Hasil penelitian siklus I dan siklus II terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan. Pada siklus I didapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 93,75% sedangkan pada siklus II persentase nilai rata-rata meningkat menjadi 98,75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model berbasis

proyek sudah cukup baik pada konsep program linier. Hasil uji kompetensi diperoleh skor rata-rata 67%.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sudewi, dkk (2013) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas X Multimedia 3 SMK Negeri 1 Sukasada”. Hasil penelitian ini yaitu: (1) penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam dua kali siklus tindakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X MM 3 SMK Negeri 1 Sukasada, (2) tanggapan siswa terhadap pembelajaran adalah positif, para siswa umumnya setuju dan senang dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek sebagai salah satu model pembelajaran inovatif.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Ramadhani, dkk (2013) dengan judul “Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek”. Hasil penelitian yang didapatkan melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Akuntansi pada siswa. Proses pembelajaran meliputi aspek keaktifan dan hasil evaluasi pembelajaran. Keaktifan selama apersepsi pada siklus I sebesar 47,62% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73,81%. Keaktifan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok selama kegiatan diskusi pada siklus I sebesar 57,14% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 76,19%. Sedangkan keaktifan siswa pada saat pembahasan hasil diskusi, mengajukan pertanyaan dan pendapat pada siklus I sebesar 52,38% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,34%. Untuk hasil belajar siswa dari hasil

tes evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Akuntansi dari pra-siklus 72,90 menjadi 78,77 pada siklus I dan pada siklus II menjadi 87,86 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 61,91% pada pra-siklus, 78,57% pada siklus I, dan 100% pada siklus II.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Dopplet (2003) dengan judul "*Implementation and Assessment of Project Based Learning in a Flexible Environment*". Hasil penelitian yang didapat adalah dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* menunjukkan peningkatan pembelajaran afektif yang signifikan melalui motivasi belajar yang meningkat.

Penelitian terakhir dilakukan oleh Yalcun (2009) berjudul "*The Effect of Project Based Learning on Science Undergraduates Learning of Electricity, Attitude towards Physics and Scientific Process Skills*". Hasil penelitian yang didapat bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 78,02 meningkat menjadi 88,65 pada nilai rata-rata *post-test*. Sedangkan pada kelompok kontrol menurun dari 80,82 menjadi 80,25.

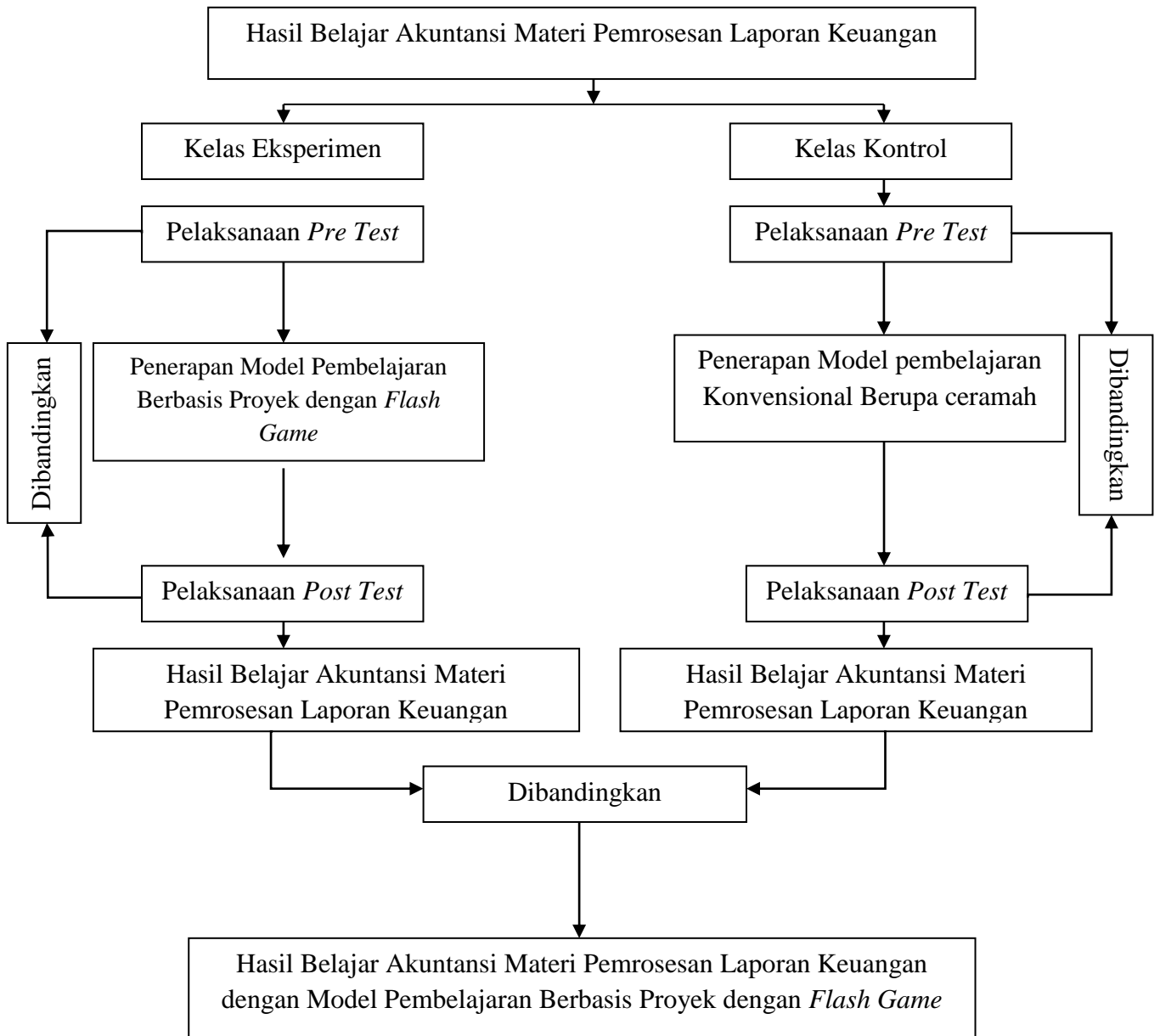
2.12 Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori *dual coding*, bahwa dalam proses belajar mengajar suatu informasi (materi) akan lebih mudah diingat dan dipahami jika disajikan secara verbal dan visual. Dan teori pemrosesan informasi, bahwa proses belajar meliputi kegiatan menerima, menyimpan, dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah diterima. Pada penelitian ini kaitannya dengan mempelajari

konsep suatu materi pelajaran siswa dibimbing oleh guru, siswa membaca seluruh materi dan memahami materi merupakan pemberian informasi secara verbal. Siswa aktif dalam bermain kuis khususnya materi laporan keuangan perusahaan jasa sehingga materi laporan keuangan dapat dipahami dengan mudah dan diikuti latihan soal. Pelaksanaan pembelajaran model berbasis proyek dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Dipadu dengan *game* edukasi melalui media *flash game* yang merupakan bentuk pemberian informasi secara visual, diharapkan akan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sehingga materi akan mudah masuk dan siswa akan termotivasi untuk memperoleh nilai tertinggi. Pengalaman yang diperoleh siswa akan berkesan dan bermakna apabila dalam proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan dari pemahaman dan penemuan sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Dalam penelitian ini, peneliti membagi sampel kedalam 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kedua kelas ini akan diberikan tahapan yang sama yaitu *pre-test*, proses pembelajaran, dan *post test*. *Pre test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebelum dilakukan pembelajaran. Perbedaannya terletak pada saat proses pembelajaran berlangsung kelas eksperimen akan menerima perlakuan khusus dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dengan media *flash game* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional seperti biasanya.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*. Berikut bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.8:



Gambar 2.8
Bagan Kerangka Berpikir

2.13 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H_1 Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa materi Pemrosesan Laporan Keuangan kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.
- H_2 Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa materi Pemrosesan Laporan Keuangan kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat (Sedarmayanti & Syarifudin, 2002:33). Sugiyono (2013:107) menambahkan penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2013: 116), *quasi experimental* merupakan pengembangan dari *true experimental design*. *Quasi experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit untuk mendapatkan kelompok control yang digunakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini akan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan model *nonequivalent control group design*. Model *nonequivalent control group design* dalam penelitian ini akan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* antara kelas eksperimen yaitu

kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dan kelas kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Pola rancangan yang akan dilakukan peneliti selama penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Sumber: Sugiyono (2013:116)

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *group investigation* berbantuan media pembelajaran *card sort*

O_1 : Hasil *pre test* kelas eksperimen.

O_2 : Hasil *post test* kelas eksperimen.

O_3 : Hasil *pre test* kelas kontrol.

O_4 : Hasil *post test* kelas kontrol.

Menurut Sugiyono (2013:116) dapat diketahui pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model *nonequivalent control group design* karena model ini hampir sama dengan model *pretest-posttest control group design*, jika dalam *pretest-posttest control group design* data diambil secara random dalam model *nonequivalent control group design* data tidak dipilih secara random.

3.1.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Palebon Semarang yang beralamatkan di Jl. Palebon Raya No. 30, Semarang. SMK ini mempunyai 2 kelas di setiap jurusan, yaitu jurusan Akuntansi, Perkantoran, dan Multimedia.

3.1.4 Populasi

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2013:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Palebon Semarang.

Sebelum melakukan penentuan sampel maka data awal populasi harus diuji terlebih dahulu, yang meliputi uji normalitas, dan uji homogenitas. Data yang digunakan sebagai dasar pengujian yaitu dari nilai ulangan tengah semester siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa semester genap tahun ajaran 2014/2015.

3.1.4.1 Uji Normalitas Data Populasi

Hasil perhitungan uji normalitas data populasi penelitian disajikan pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Populasi
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X_AK1	X_AK2
N		36	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	56,89	55,29
	Std. Deviation	9,309	11,077
	Absolute	,103	,151
Most Extreme Differences	Positive	,064	,088
	Negative	-,103	-,151
Kolmogorov-Smirnov Z		,619	,891
Asymp. Sig. (2-tailed)		,839	,405

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data populasi diolah tahun 2015

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 25

Berdasarkan *output SPSS 21* dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada tabel 3.2 diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi data populasi untuk kelas X Akuntansi 1 sebesar $0,839 > 0,05$; kelas X Akuntansi 2 sebesar $0,405 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai data populasi kedua kelas berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk diuji dengan menggunakan statistik parametrik.

3.1.4. 2 Uji Homogenitas Data Populasi

Hasil perhitungan uji homogenitas data populasi penelitian disajikan pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Populasi
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: nilai

F	df1	df2	Sig.
1,308	1	69	,257

Sumber: Data populasi diolah tahun 2015

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 25

Berdasarkan *output SPSS 21* dengan uji *Levene's Test* pada tabel 3.3 diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi sebesar $0,257 > 0,05$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data populasi penelitian yaitu kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 bersifat homogen.

3.1.5 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013:118). Dalam penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X Akuntansi 1	36
2.	X Akuntansi 2	35
Jumlah Sampel		71

Sumber: Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi SMK Palebon Tahun Ajaran 2014/2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 22.

3.1.6 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Pengertian sampel jenuh menurut Sugiyono (2013:124) adalah sampel yang mewakili jumlah populasi. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100.

3.1.7 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:60) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel independen atau bebas dan variabel dependen atau terikat.

3.2.1 Variabel Independen (x)

Menurut Sugiyono (2013:61) variabel independen (variabel stimulus/prediktor/*antecedent*/eksogen/bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*.

3.2.2 Variabel Dependen (y)

Menurut Sugiyono (2013:61) variabel dependen (variabel output/kriteria/konsekuensi/endogen/terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi variabel dependen adalah variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah hasil belajar materi laporan keuangan perusahaan jasa.

3.3 Rancangan Penelitian

3.3.1 Perencanaan

Perencanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* yang dikembangkan memuat materi pembelajaran, skenario pembelajaran, panduan pembelajaran model berbasis proyek, format lembar kerja peserta didik, memberikan contoh soal, pembahasan masalah dengan memandu peserta didik dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan.

3.3.2 Pelaksanaan

- a. Peneliti membuka pelajaran dengan salam dan berdoa.
- b. Peneliti memberi pengetahuan pada siswa mengenai pengertian laporan keuangan, macam-macam laporan keuangan, dan kegunaan laporan keuangan.
- c. Memberikan pengetahuan tentang proses pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*.
- d. Peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*

- e. Untuk menguji pemahaman peserta didik, peneliti memberikan soal kuis menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*.
- f. Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan tes evaluasi akhir pada peserta didik dengan alokasi waktu 30 menit.

3.3.3 Pengamatan atau Observasi

- a. Guru mata pelajaran akuntansi melakukan observasi kegiatan pembelajaran materi laporan keuangan dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* yang dilakukan oleh peneliti.
- b. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peneliti dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan model berbasis proyek dengan *flash game*.

3.3.4 Refleksi

Hasil analisis yang diperoleh dan kendala-kendala yang ditemui selama pelaksanaan tindakan digunakan sebagai bahan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk mengetahui perubahan antara sebelum dan sesudah penelitian.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang dibuat meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan peserta didik, lembar observasi, dan tes hasil belajar.

3.4.1 Materi

Materi pokok dalam penelitian ini adalah laporan keuangan perusahaan jasa dengan merujuk pada silabus dan kurikulum yang berlaku.

3.4.2 Metode Penyusunan Instrumen

Langkah-langkah penyusunan instrumen uji coba adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan pembatasan dan penyesuaian bahan-bahan instrumen dengan kurikulum;
2. Merancang soal uji coba;
3. Menentukan tipe atau bentuk tes. Dalam penelitian ini tipe tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan (a, b, c, dan d) dan uraian;
4. Menentukan jumlah butir soal dan alokasi waktu yang disediakan;
5. Menentukan komposisi jenjang;
6. Menentukan kisi-kisi instrumen uji coba;
7. Menyusun instrumen uji coba;
8. Pelaksanaan uji coba soal;
9. Menganalisis hasil uji coba meliputi validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran yang digunakan;
10. Menyusun soal test setelah dilakukan analisis terhadap soal uji coba.
Butir soal yang digunakan berdasarkan hasil analisis butir soal yang valid dan reliabel.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen ini melalui tiga tahap, yaitu: tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap evaluasi. Berikut adalah prosedur penelitiannya.

3.5.1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang disusun dalam persiapan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data nama dan nilai ulangan tengah semester mata pelajaran akuntansi siswa kelas X SMK Palebon Semarang semester genap tahun ajaran 2014/2015.
2. Setelah diperoleh data nama dan nilai siswa, langkah selanjutnya yaitu menentukan sampel penelitian dengan tahap-tahap berikut:
 - a. Dari jumlah seluruh populasi dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Data yang digunakan adalah data ulangan tengah semester mata pelajaran akuntansi siswa kelas X SMK Palebon Semarang semester genap tahun ajaran 2014/2015.
 - b. Setelah diketahui berdistribusi normal dan homogen, kemudian dilakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampel jenuh yaitu kelas X Akuntansi 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol.
3. Menyusun instrumen penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut

3.5. 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* memerlukan empat kali pertemuan termasuk *pre-test* dan *post-test*. Alokasi waktu pembelajaran adalah 90 menit pada setiap pertemuan. Sedangkan alokasi waktu untuk *pre-test* dan *post-test* masing-masing 60 menit. *Pre-test* diberikan sebelum pelaksanaan *treatment* dan *post-test* dilakukan setelah *treatment* selesai diberikan. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* sedangkan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional berupa ceramah.

3.5. 2. 1 Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen

Pertemuan 1

1. Persiapan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus.
- b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
- c. Menyusun alat penilaian.
- d. Menyusun soal *pre-test*.

2. Pelaksanaan

- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
- b. Penjelasan mengenai tata cara pelaksanaan *pre-test*.

- c. Melaksanakan *pre-test* dengan dibantu pengawasan dari guru mata pelajaran yang bersangkutan.
 - d. Memperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*.
 - e. Menyampaikan materi mengenai pemrosesan laporan keuangan.
3. Evaluasi
- a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
 - b. Menutup kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 2

1. Persiapan

- a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.
- b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
- c. Menyusun alat penilaian.

2. Pelaksanaan

- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
- b. Menyampaikan materi mengenai pengertian laporan keuangan, macam-macam laporan keuangan, dan fungsi laporan keuangan.
- c. Membagi siswa kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dimana setiap kelompok terdiri dari enam orang siswa.
- d. Setelah kelompok terbentuk kemudian diberi *treatment* melalui media pembelajaran *flash game*.

- e. Masing-masing kelompok dibagi menjadi pemain dan notulis.
 - f. Setiap anggota kelompok bekerja sama atau berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang tersedia.
 - g. Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat.
 - h. Notulis bertugas mencatat skor yang diperoleh kelompoknya.
 - i. Guru memberikan soal diskusi.
3. Evaluasi
- a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran
 - b. Menutup kegiatan pembelajaran

Pertemuan 3

1. Persiapan
 - a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.
 - b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
 - c. Menyusun soal proyek
 - d. Menyusun alat penilaian.
2. Pelaksanaan
 - a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
 - b. Membahas soal diskusi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
 - c. Melaksanakan pembelajaran berbasis proyek

- d. Guru memberikan tugas proyek untuk dikerjakan secara kelompok yang sudah terbagi pada pertemuan sebelumnya.

3. Evaluasi

- a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
- b. Menutup kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 4

1. Persiapan

- a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.
- b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
- c. Menyusun soal *post-test*.
- d. Menyusun alat penilaian.

2. Pelaksanaan

- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
- b. Mengulas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.
- c. Melaksanakan *post-test*.

3. Evaluasi

- a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi.
- c. Menutup kegiatan pembelajaran.

3.5. 2. 2 Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Pertemuan 1

1. Persiapan
 - a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.
 - b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
 - c. Menyusun alat penilaian.
 - d. Menyusun soal *pre-test*.
2. Pelaksanaan
 - a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
 - b. Penjelasan mengenai tata cara pelaksanaan *pre-test*.
 - c. Melaksanakan *pre-test* dengan dibantu pengawasan dari guru mata pelajaran yang bersangkutan.
 - d. Memperkenalkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*.
 - e. Menyampaikan materi mengenai pemrosesan laporan keuangan.
3. Evaluasi
 - a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
 - b. Menutup kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 2

1. Persiapan
 - a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.

- b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
 - c. Menyusun alat penilaian.
2. Pelaksanaan
- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
 - b. Menyampaikan materi pemrosesan laporan keuangan.
 - c. Memberikan latihan soal.
 - d. Memberikan waktu untuk tanya jawab.
3. Evaluasi
- a. Menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
 - b. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
 - c. Menutup kegiatan pembelajaran.

Pertemuan 3

1. Persiapan
- a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.
 - b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
 - c. Menyusun alat penilaian
2. Pelaksanaan
- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
 - b. Mengulas materi pemrosesan laporan keuangan

- c. Membahas latihan soal yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.

3. Evaluasi

- a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran
- b. Menutup kegiatan pembelajaran

Pertemuan 4

1. Persiapan

- a. Menyusun RPP sesuai dengan silabus.
- b. Mempersiapkan media, sumber ajar serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.
- c. Menyusun soal *post-test*.
- d. Menyusun alat penilaian.

2. Pelaksanaan

- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi.
- b. Mengulas materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya dan memberikan penguatan.
- c. Melaksanakan *post-test*.

3. Evaluasi

- a. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran.
- b. Menutup kegiatan pembelajaran.

3.5.3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi pada penelitian ini meliputi hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas dengan soal yang sama. Aktivitas siswa juga diukur dengan menggunakan lembar pengamatan dengan kriteria yang relatif sama.

3.6 Analisis Instrumen Penelitian

3.6.1. Validitas

Validitas adalah kemampuan alat ukur yang memenuhi fungsinya sebagai alat ukur itu, alat ukur itu harus mampu mengukur apa yang harus diukur (Arikunto, 2009: 79). Suatu ukuran yang valid dan sah mempunyai validitas yang tinggi. Untuk mengukur validitas butir soal, peneliti menggunakan program *SPSS 21*. Kriteria soal dikatakan valid atau tidak tergantung pada hasil *output SPSS 21* yang dilihat pada nilai probabilitas (*p-value*) dibandingkan dengan taraf signifikansi 5%. Apabila $p\text{-value} < 0,05$ maka soal dikatakan valid, sedangkan jika $p\text{-value} > 0,05$ maka soal dikatakan tidak valid.

3.6.2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil pengukuran yang konstan atau ajeg. Suatu instrumen dikatakan ajeg apabila instrumen tes tersebut mempunyai keajegan hasil artinya jika instrumen tersebut dikenakan jumlah obyek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes tipe soal obyektif dengan menggunakan program *SPSS 21*. Reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan

baik apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 dari pengujian *Reliability Analysis*.

3.6.3. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D) yang dinyatakan dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2009: 213)

Keterangan:

- J_A = banyaknya peserta kelompok atas
- J_B = banyaknya peserta kelompok bawah
- BA = banyaknya jawaban benar dari kelompok atas
- BB = banyaknya jawaban benar dari kelompok bawah
- PA = proporsi jawaban benar dari kelompok atas
- PB = proporsi jawaban benar dari kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda :

- D : < 0,00 dikategorikan soal jelek sekali
- D : 0,00 – 0,20 dikategorikan soal jelek
- D : 0,21 – 0,40 dikategorikan soal cukup
- D : 0,41 – 0,70 dikategorikan soal baik
- D : 0,71 – 1,00 dikategorikan soal baik sekali

3.6. 4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal (Arikunto, 2009: 207). Rumus yang digunakan untuk mendapatkan tingkat kesukaran soal obyektif adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2009: 208)

Keterangan:

P = tingkat kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

S = banyaknya peserta didik peserta tes

Kriteria indeks kesukaran :

P : 0,00 – 0,30 adalah sukar

P : 0,31 – 0,70 adalah sedang

P : 0,71 – 1,00 adalah mudah

Dan untuk soal uraian perhitungan tingkat kesukaran menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Banyaknyasiswa yang gagal}}{\text{Banyaknya siswa yang mengikutites}} \times 100\%$$

Kriteria

0 % ≤ P ≤ 27 % Mudah

27 % ≤ P ≤ 72 % Sedang

72% ≤ P ≤ 100 % Sukar

(Arifin, 1991: 135)

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi:

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nama-nama siswa kelas X Akuntansi dan data hasil belajar Akuntansi pada materi laporan keuangan perusahaan jasa tahun sebelumnya.

2. Tes

Metode tes digunakan untuk mengambil data hasil belajar Akuntansi pada kompetensi dasar laporan keuangan. Perangkat tes yang digunakan adalah tes berbentuk objektif berupa soal pilihan ganda yang terdapat empat alternatif jawaban dan satu jawaban benar. Metode tes digunakan untuk mengukur hasil belajar dan pemahaman peserta didik melalui pelaksanaan pembelajaran model berbasis proyek dengan *flash game* pada materi laporan keuangan. Tes yang diberikan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

a. *Pre-test*

Pre-test dalam hal ini merupakan langkah awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan siswa sebelum pembelajaran diberikan.

b. *Post-test*

Post-test dalam hal ini merupakan uji eksperimen, yaitu tes yang diberikan setelah pembelajaran diberikan di kelas. Tujuan *post-test*

adalah untuk mendapatkan nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi pembelajaran yang berbeda.

3. Angket atau Kuesioner

Kuesioner menurut Sugiyono (2013:199) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode ini digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui respon atau tanggapan responden terhadap pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* serta sebagai refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

4. Observasi atau Pengamatan

Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung. Observasi dilakukan pada peneliti dan peserta didik kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang. Pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran akuntansi dengan mengambil posisi tempat duduk paling belakang sehingga pengamat dapat leluasa melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran siswa dan peneliti.

Untuk menghitung penilaian aktivitas pembelajaran dianalisis dengan rumus deskriptif persentase berikut ini:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = persentase

N = jumlah skor maksimal

n = jumlah skor yang diperoleh dari data

Dalam menggunakan rumus, penilaian diberi skor terlebih dahulu yaitu:

- a. Penilaian sangat tinggi dengan skor nilai 5
- b. Penilaian baik dengan skor nilai 4
- c. Penilaian ragu-ragu dengan skor nilai 3
- d. Penilaian kurang dengan skor nilai 2
- e. Penilaian tidak baik dengan skor nilai 1

Untuk menentukan kriteria penskoran yang diperoleh maka dibuat kriteria yang disusun dalam perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase skor maksimal} = \frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor total}} \times 100\% = \frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase skor minimal} = \frac{\text{skor minimal}}{\text{skor total}} \times 100\% = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Persentase rentangan dalam} = 100\% - 20\% = 80\%$$

$$\text{Persentase panjang kelas interval} = \frac{80\%}{5} = 16\%$$

Tabel 3.4
Kriterian Penilaian Aktivitas Pembelajaran

Interval Persentase	Kriteria
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 84%	Baik
52% - 68%	Cukup
36% - 52%	Kurang
20% - 36%	Tidak Baik

3.8 Metode Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*)

3.8.1.1 Uji Normalitas Sebelum Perlakuan

Dalam penelitian ini uji normalitas sebelum perlakuan berfungsi untuk mengetahui apakah data hasil belajar keadaan awal sebelum diberi perlakuan atau *treatment* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sangat penting untuk diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik. Dalam penelitian ini pengujian dilakukan dan dibantu oleh program pengolah data *SPSS* versi 21 untuk menguji normalitas melalui *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5%.

Hipotesis:

H_0 : data hasil belajar *pre-test* berdistribusi normal.

H_a : data hasil belajar *pre-test* tidak berdistribusi normal.

Pengambilan keputusan:

Jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* $< 0,05$, H_0 ditolak.

Jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* $> 0,05$, maka H_0 diterima.

3.8.1.2 Uji Homogenitas

Uji kesamaan varians bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai varians yang sama atau homogen. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian adalah bahwa varian dari populasi adalah sama, sehingga pengambilan sampel dapat dilakukan. Uji homogenitas data populasi menggunakan uji *Levene Statistic* dengan alat bantu *SPSS 21* dengan kriteria jika *sig* $> 0,05$.

Hipotesis:

Ho : data hasil belajar *pre-test* memiliki varian yang sama (homogen).

Ha : data hasil belajar *pre-test* memiliki varian yang berbeda.

Pengambilan keputusan:

Apabila nilai *sig.* < 0,05 maka Ho ditolak.

Apabila nilai *sig.* > 0,05 maka Ho diterima.

3.8.1.3 Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata data hasil belajar sebelum perlakuan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok sampel. Uji kesamaan dua rata-rata menggunakan rumus *uji t*. *Uji t* dipengaruhi oleh hasil uji kesamaan dua *varians* (homogen). Uji kesamaan dua rata-rata dapat dianalisis menggunakan program *SPSS 21* uji *Independent sample t-test*. Kriteria hipotesis diterima jika *sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05.

Hipotesis:

Ho : varian nilai *pre-test* kedua kelas adalah sama.

Ha : varian nilai *pre-test* kedua kelas berbeda.

Pengambilan keputusan:

Jika probabilitas > 0,05 maka Ho diterima.

Jika probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak.

3.8.2 Analisis Data Setelah Perlakuan (*Post-Test*)**3.8.2.1 Uji Normalitas**

Dalam penelitian ini uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data hasil belajar (*post-test*) dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi

normal atau tidak. Data nilai *post-test* peserta didik harus berdistribusi normal. Dalam penelitian ini pengujian dilakukan dan dibantu oleh program pengolah data SPSS versi 21 untuk menguji normalitas melalui *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5%.

Hipotesis:

Ho : data *post-test* berdistribusi secara normal.

Ha : data *post-test* tidak berdistribusi secara normal.

Pengambilan keputusan:

Jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* < 0,05, Ho ditolak.

Jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* > 0,05, maka Ho diterima.

3.8.2. 2 Uji Homogenitas

Uji kesamaan varians bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mempunyai varians yang sama atau homogen. Uji homogenitas data populasi menggunakan uji *Levene Statistic* dengan alat bantu SPSS 21 dengan kriteria jika *sig* > 0,05.

Hipotesis:

Ho : Data hasil belajar *post-test* memiliki *variance* yang sama (Homogen)

Ha : Data hasil belajar *post-test* memiliki *variance* yang berbeda.

Pengambilan keputusan:

Apabila nilai *sig.* < 0,05 maka Ho ditolak.

Apabila nilai *sig.* > 0,05 maka Ho diterima.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir penelitian apakah H_0 diterima atau ditolak.

3.8.3.1 Uji Hipotesis 1

Hipotesis 1 menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari perbedaan kemampuan awal siswa sebelum diberi *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*. Cara menguji hipotesis ini yaitu dengan membandingkan hasil belajar awal (*pre-test*) dengan hasil belajar akhir (*post-test*) siswa kelas eksperimen. Untuk menguji hipotesis ini digunakan program *SPSS 21* uji *paired sample t-test* pada skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Uji hipotesis yang digunakan adalah:

H_{01} : Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* tidak dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

H_{a1} : penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

Pengambilan keputusan:

Jika nilai sig (*2-tailed*) > 0,05 maka H_{o1} diterima.

Jika nilai sig (*2-tailed*) < 0,05 maka H_{o1} ditolak.

3.8.3. 2 Uji Hipotesis 2

Hipotesis 2 menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi laporan keuangan siswa kelas X SMK Palebon Semarang dibandingkan dengan model konvensional. Cara menguji hipotesis ini yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis ini menggunakan program *SPSS 21 Independent sample t-test* dengan sig 5%. Uji hipotesis yang digunakan adalah:

H_{o2} : Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015 dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

H_{a2} : Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015 dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pengambilan keputusan:

Jika sig (*2-tailed*) > 0,05 maka H_{o2} diterima.

Jika $sig (2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_{02} ditolak.

Hasilnya H_{02} diterima apabila $sig. (2\text{ tailed}) > 0,05$ dengan kata lain penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang. Namun apabila $sig (2\text{ tailed}) < 0,05$ maka H_{01} ditolak, yang artinya penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

3.8.4 Uji Ketuntasan Hasil Belajar

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar Akuntansi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat mencapai ketuntasan belajar atau tidak, untuk mengetahui ketuntasan belajar individu dapat dilihat dari data hasil belajar siswa dan dikatakan tuntas belajar jika hasil belajarnya mendapat nilai 75 atau lebih. Rumus uji ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$\text{Jumlah ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai tuntas}}{\text{jumlah siswa yang menjadi responden}} \times 100\%$$

3.9 Uji Coba Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game*

Pelaksanaan uji coba penelitian dilakukan pada kelas X Akuntansi di SMK Hidayah Semarang yang beralamat di Jl. Karangrejo Raya No. 64. Uji coba

dilaksanakan di SMK Hidayah Semarang karena memiliki karakteristik yang hampir sama dengan SMK Palebon, selain itu SMK Palebon sebagai lokasi penelitian hanya memiliki dua (2) kelas pada Kompetensi Keahlian Akuntansi dan cukup untuk penelitian eksperimen. Dimana penelitian eksperimen ini membutuhkan minimal dua (2) kelas, yaitu sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.9.1 Validitas Butir Soal

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen pada soal uji coba, dapat dilihat bahwa tidak semua soal termasuk dalam kategori valid. Butir soal yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel 3.5. berikut ini:

Tabel 3.5
Ringkasan Hasil Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Valid										Tidak Valid							
Butir Soal	1	2	4	6	7	9	10	11	12	13	3	8	16	18	16	26	29	31
	14	15	17	19	20	21	22	23	24	25	32	34	37	41	44	45		
	27	28	30	33	35	36	38	39	40	42								
	43																	
Jumlah	31 butir										14 butir							

Sumber: Data uji coba soal diolah tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 9.

Berdasarkan tabel 3.6 diketahui bahwa dari 45 item soal yang diuji cobakan, sebanyak 31 item soal dinyatakan valid dan 14 item soal tidak valid. Item soal yang tidak valid ini tidak bisa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sehingga item soal tersebut “harus diperbaiki” dengan soal yang lain atau “dibuang” (Sugiyono, 2010:179). Dalam penelitian ini soal yang tidak valid dibuang dan hanya mengambil 30 soal yang valid saja untuk mempermudah penilaian selanjutnya dipakai dalam penyusunan soal *pre-test* dan *post-test*.

3.9.2 Reliabilitas Butir Soal

Hasil uji reliabilitas soal uji coba dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,718	,864	46

Sumber: Data Uji Coba Soal Diolah Tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 9.

Berdasarkan tabel 3.6 dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,718 > 0,6$ sehingga dapat dikatakan bahwa semua soal yang diuji reliabel.

3.9.3 Daya Pembeda Butir Soal

Berdasarkan perhitungan daya pembeda soal dari instrumen uji coba dapat diketahui hasilnya pada tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.7
Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Uji Coba

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Jelek	Sangat Jelek
Butir Soal		14 15 24 28 40	1 2 4 7 10 11 17 18 20 21 23 26 27 30 34 35 42 45	3 5 6 8 9 12 13 16 19 22 25 32 33 36 37 38 39 43	29 31 41 44
Jumlah	0	5 butir	18 butir	18 butir	4 butir

Sumber: Data Soal Uji Coba Diolah Tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 9.

Dari tabel 3.8 terdapat sebesar 11% soal berkategori baik, 40% berkategori cukup, 40% berkategori jelek, dan 9% berkategori sangat jelek. Berkaitan dengan

tindak lanjut yang dilakukan pada hasil analisis daya pembeda soal, maka soal berkategori cukup, baik, akan digunakan dalam tes hasil belajar berikutnya, soal berkategori jelek akan diperbaiki untuk digunakan dalam tes hasil belajar selanjutnya, sedangkan soal berkategori sangat jelek tidak digunakan dalam tes hasil belajar selanjutnya. Namun pada penerapannya pemilihan soal yang akan digunakan dalam tes hasil belajar yang akan datang harus mempertimbangkan semua uji yaitu validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda soal.

3.9.4 Tingkat Kesukaran Butir Soal

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran soal dari instrumen uji coba dapat diketahui hasilnya pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8
Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Kriteria	Mudah	Sedang	Sukar
Butir Soal	2 4 6 9 10 13	3 5 7 8 12 15 16 17	1 11 14 21
	19 22 25 30 33 38	18 20 24 26 27 28 29 32	23 31 36 43
	39 44	34 35 37 40 41 42 45	
Jumlah	14 butir	23 butir	8 butir

Sumber: Data Uji Coba Diolah Tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 9.

Berdasarkan tabel 3.8 dapat diketahui bahwa soal yang diujicobakan sudah baik karena persentase soal kategori sedang dalam uji coba soal ini lebih banyak daripada kategori lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2009:210) bahwa “soal-soal yang dianggap baik, yaitu soal-soal sedang, adalah soal-soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,30 – 0,70”. Persentase soal berkategori sedang dalam soal uji coba ini sebesar 51%, soal mudah 31%, dan soal sukar 18%.

3.9.5 Penilaian Aktivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game*

Penilaian aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* meliputi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

1. Hasil uji coba terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model berbasis proyek dengan *flash game* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.9
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Total	%	Kriteria
1.	Kemampuan membuka pelajaran	12	80	Baik
2.	Kemampuan menggunakan model	10	100	Sangat Baik
3.	Kemampuan menggunakan media	4	80	Baik
4.	Kemampuan penguasaan materi	7	70	Baik
5.	Kemampuan menanggapi respon & pertanyaan siswa	8	80	Baik
6.	Kemampuan menggunakan waktu secara efisien	8	80	Baik
7.	Kemampuan mengelola kelas	16	80	Baik
8.	Kemampuan menutup pelajaran	8	80	Baik
9.	Kemampuan melaksanakan penilaian (evaluasi) pencapaian hasil belajar	12	80	Baik
Total Skor		85	80,95	Baik

Sumber: Data uji coba penelitian diolah tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 15

Berdasarkan data penilaian aktivitas guru diperankan oleh peneliti dalam melaksanakan uji coba pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dilihat dari tabel 3.9 diatas, menunjukkan persentase kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dalam kategori baik. Hal ini dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran agar dalam pelaksanaan penelitian aktivitas pembelajaran dapat meningkat dan guru mampu mengendalikan kelas dengan baik.

2. Hasil uji coba aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model berbasis proyek dengan *flash game* disajikan dalam tabel 3.10.

Tabel 3.10
Rekapitulasi Uji Coba Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Total	%	Kriteria
1.	Keaktifan peserta didik dalam mendengarkan penjelasan peneliti	96	80,00	Baik
2.	Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran kelompok	96	80,00	Baik
3.	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas	72	80,00	Baik
Total Skor		264	80,00	Baik

Sumber: Data uji coba penelitian diolah tahun 2015.

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 16

Aktivitas peserta didik dalam uji coba pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* seperti terlihat pada tabel 3.10 bahwa terdapat 80% peserta didik aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kriteria baik. Hal ini dapat dijadikan perbaikan bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* agar aktivitas peserta didik menjadi lebih baik.

3.9.6 Angket Tanggapan terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game*

Hasil uji coba terhadap pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* mendapatkan tanggapan sebagai berikut:

Tabel 3.11
Rekapitulasi Tanggapan Uji Coba Pembelajaran

No.	Indikator	SS (%)	S (%)	RG (%)	KS (%)	TS (%)
1.	Pembelajaran yang menarik	73,33	26,67	0,00	0,00	0,00
2.	Timbul motivasi belajar	68,33	31,67	0,00	0,00	0,00
3.	Tingkat pemahaman terhadap pembelajaran	46,67	51,67	1,07	0,00	0,00
4.	Medote mengajar lebih variatif	58,33	41,67	0,00	0,00	0,00
5.	Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar	66,67	33,33	0,00	0,00	0,00
Total Skor		62,67	37,00	0,21	0,00	0,00

Sumber: Data uji coba penelitian diolah tahun 2015

Keterangan: Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 14

Berdasarkan tabel 3.11 mengenai tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* terlihat sebanyak 62,67% peserta didik sangat setuju apabila dalam proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*, sebanyak 37,00% peserta didik setuju apabila guru menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*, sisanya sebanyak 0,21% peserta didik masih ragu-ragu jika penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi materi pemrosesan laporan keuangan. Dari hasil angket tanggapan mengenai pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* menguatkan persepsi peneliti bahwa model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi di SMK Palebon.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian tentang Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* Materi Pemrosesan Laporan Keuangan pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang Tahun Ajaran 2014/2015 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.
2. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pemrosesan laporan keuangan siswa kelas X Akuntansi SMK Palebon Semarang tahun ajaran 2014/2015.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* sebagai salah satu variasi model dan media pembelajaran Akuntansi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya memberikan arahan dan mendampingi siswa selama pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* yang mengutamakan kerjasama, saling menghargai, dan saling membantu teman lain sehingga tidak terjadi dominasi oleh anggota tertentu dalam kelompok.

3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* untuk mencapai kompetensi berkaitan dengan materi laporan keuangan.
4. Perlu adanya penelitian dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game* pada pokok bahasan lain sebagai pembanding hasil yang telah tercapai dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah. 2014. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)*. Jurnal. Medan: Teknik Informatika STMIK Budi Darma.
- Anni, C. T & Rifa'I, A. 2011. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Dyaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Putra
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dopplet. 2003. *Implementation and Assessment of Project Based Learning in a Flexible Environment*. Jurnal. Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kieso, D. E, J. J. Weygandt, and T. D. Warfield. 2011. *Intermediate Accounting IFRS Edition, Vol. 1*. John Wiley & Sons, Inc.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, ER. 2011. *Game Edukasi Menggunakan Macromedia Flash 8*. Jurnal. Universitas Sumatera Utara.

- Lukman, Lucky A, dkk. 2014. *Efektivitas Metode Pembelajaran Project Based Learning disertai Media Mind Mapping terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid di Kelas XI IPA SMA AL Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal*. Surakarta: FKIP UNS.
- Mirza. 2014. *Pembuatan Game Kuis Matematika Dasar Berbasis Flash*. Banda Aceh: Teknik Informatika STMIK U'Budiyah Indonesia.
- Miswanto. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Materi Program Linier Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Singosari. Jurnal*. Program Studi Tadris Matematika STAIN Tulungagung.
- Mulyasa, E. 2011. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Alfabeta
- Nikensasi, Putri, dkk. 2012. *Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android. Jurnal*. Surabaya: Fakultas Teknologi Informasi ITS.
- Pajriah, Siti. 2013. *Pengaruh Model Dual Coding terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Ciamis. Jurnal*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses* (diunduh pada tanggal 2 Februari 2015).
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadhani, Fadilah, dkk. 2013. *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning). Jurnal*. Surakarta: FKIP UNS.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sakti, Indra, dkk. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instrustion) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash terhadap Minat Belajar dan*

Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. Jurnal. Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Sudewi, dkk. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas X Multimedia 3 SMK Negeri 1 Sukasada. Jurnal.*

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suindarti. 2011. *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director. Jurnal. Yogyakarta: Sistem Informasi AMIKOM.*

Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Ulfah, Z. 2009. *Efektivitas Pembelajaran dengan Strategi Belajar Metakognitif dalam Meningkatkan Metacomprehension Siswa. Jurnal. UIN Sunan Ampel.*

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wulandari, Dian. 2011. *Mengembangkan Perpustakaan Sejalan dengan Kebutuhan Net Generation. Jurnal. Surabaya: Pustakawan Universitas Kristen Petra.*

Yaisy, A. 2011. *Efektivitas Penggunaan Multimedia (CD Interaktif) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Lingkaran. Jurnal. IAIN Walisongo*

Yalcun, Altun. 2009. *The Effect of Project Based Learning on Science Undergraduates Learning of Electricity, Attitude towards Physics and Scientific Process Skills. Jurnal. Ataturk University.*

Lampiran 1

SILABUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA

Satuan Pendidikan : SMK
 Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
 Program Keahlian : Keuangan
 Paket Keahlian : Akuntansi
 Kelas /Semester : X /1 dan 2

Kompetensi Inti:

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan 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, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Akuntansi Perusahaan Jasa: 1. Pengertian perusahaan jasa 2. Ruang lingkup operasi dan karakteristik 3. Jenis transaksi keuangan 4. Klasifikasi transaksi keuangan 5. Macam-macam bukti transaksi perusahaan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Akuntansi Perusahaan Jasa Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Akuntansi Perusahaan Jasa	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke- lompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan		Mengesplorasi			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.1. Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.</p> <p>4.1 Mengelompokkan transaksi keuangan perusahaan jasa.</p>		<p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Akuntansi Perusahaan Jasa</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Akuntansi Perusahaan Jasa menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Akuntansi Perusahaan Jasa dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>1. Siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p>2. Penyiapan transaksi/bukti transaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> Fungsi pengidentifikasian Fungsi pengukuran Fungsi pendokumentasian 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Siklus akuntansi perusahaan jasa</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan</p>	<p>6 Jp</p>	<p>1. Buku Teks (Siswa)</p> <p>2. Buku Akun-tansi untuk SMK</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.2. Menjelaskan siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya.</p> <p>4.2. Menyiapkan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa</p>		<p>Mengeskplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Pemrosesan entri jurnal:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian jurnal dan fungsinya Bentuk-bentuk buku jurnal (buku harian): <ul style="list-style-type: none"> Jurnal umum Jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran kas. Pencatatan Jurnal di Buku Harian: 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Pemrosesan entri jurnal</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Pemrosesan entri jurnal</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan</p>	<p>9 Jp</p>	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.3. Menjelaskan pemrosesan entri jurnal ke dalam buku harian perusahaan jasa.</p> <p>4.3 Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa ke dalam buku harian.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan jurnal umum untuk seluruh transaksi • Penggunaan jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran kas dan jurnal umum <p>4. Buku pembantu dan fungsinya</p> <p>5. Pencatatan transaksi ke dalam buku pembantu utang dan buku pembantu piutang</p>	<p>Mengeskplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Pemrosesan entri jurnal</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Pemrosesan entri jurnal • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Pemrosesan entri jurnal dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Pemrosesan akun buku besar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku besar dan kegunaannya 2. Daftar Akun (Rekening) 3. Pemandahan (Posting) entri jurnal ke buku besar 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Pemrosesan akun buku besar</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Pemrosesan akun buku besar</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akun-tansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.4. Menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa.</p> <p>4.4 Memindahkan entri jurnal ke buku besar (posting) pada perusahaan jasa.</p>		<p>Mengeskplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Pemrosesan akun buku besar</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Pemrosesan akun buku besar menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Pemrosesan akun buku besar dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p>	<p>Neraca Saldo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian dan kegunaan neraca saldo Prosedur menyiapkan neraca saldo Keterbatasan neraca saldo Menyiapkan neraca saldo Mendeteksi neraca saldo yang tidak seimbang 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Neraca Saldo</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Neraca Saldo</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar</p>	<p>6 Jp</p>	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>		<p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Neraca Saldo</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Neraca Saldo menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Neraca Saldo dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
3.5. Menjelaskan pemrosesan neraca saldo perusahaan jasa					
4.5. Menyiapkan neraca saldo perusahaan jasa					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Jurnal penyesuaian:</p> <ol style="list-style-type: none"> Jurnal penyesuaian dan fungsinya Jenis-jenis penyesuaian Jurnal penyesuaian Koreksi kesalahan dan jurnal koreksi Koreksi akun 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Jurnal penyesuaian</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Jurnal penyesuaian</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/kelompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.		<p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Jurnal penyesuaian</p>	<p>Portofolio</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>		<p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Jurnal penyesuaian menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Jurnal penyesuaian dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
3.6. Menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa.					
4.6 Memproses jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa.					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Neraca Lajur:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian dan kegunaan neraca lajur Bentuk dan isi neraca lajur Menyiapkan neraca lajur 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Neraca Lajur</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Neraca Lajur</p> <p>Mengeskplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>		<p>tentang Neraca Lajur</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Neraca Lajur menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Neraca Lajur dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
3.7. Menjelaskan pemrosesan neraca lajur perusahaan jasa.					
4.7 Memproses necara lajur perusahaan jasa.					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Pemrosesan Laporan Keuangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian laporan keuangan Fungsi laporan keuangan Jenis laporan keuangan Bentuk laporan keuangan Cara menyusun laporan keuangan Menyusun laporan keuangan didasarkan pada akun buku besar 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Pemrosesan Laporan Keuangan</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Pemrosesan Laporan Keuangan</p> <p>Mengeskplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Pemrosesan Laporan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.8. Menjelaskan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.</p> <p>4.8 Memproses laporan keuangan perusahaan jasa</p>		<p>Keuangan</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Pemrosesan Laporan Keuangan menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Pemrosesan Laporan Keuangan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer</p>	<p>Jurnal Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kegunaan jurnal penutup Jurnal penutup Menutup akun nominal 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Jurnal Penutup</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Jurnal Penutup</p> <p>Mengeskplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Jurnal Penutup</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akun-tansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.		Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Jurnal Penutup • menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Jurnal Penutup dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
3.9. Menjelaskan pemrosesan penutupan buku dan jurnal pembalik perusahaan jasa.					
4.9 Memproses penutupan buku dan jurnal pembalik perusahaan jasa.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Neraca Saldo setelah penutupan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan kegunaan neraca saldo setelah penutupan 2. Bentuk-bentuk neraca saldo setelah penutupan 3. Penyiapan neraca saldo setelah penutupan 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Neraca Saldo setelah penutupan</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Neraca Saldo setelah penutupan</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Neraca Saldo setelah penutupan</p> <p>Asosiasi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p>	<p>6 Jp</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
		<ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Neraca Saldo setelah penutupan • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Neraca Saldo setelah penutupan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		

Lampiran 2

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN LAPORAN KEUANGAN AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA KELAS X SMK PALEBON SEMARANG TAHUN AJARAN**

2013/2014

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas : X Akuntansi 1
Wali Kelas : Dra. Rusmini

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Adelia Prastyadi Putri	75	TUNTAS
2	Audi Pramesti	75	TUNTAS
3	Ayu Fitri Fauzi	77	TUNTAS
4	Ayuk Margawati	75	TUNTAS
5	Defi Yanti	75	TUNTAS
6	Desi Yulindasari	50	TIDAK TUNTAS
7	Diah Ayu Novita	60	TIDAK TUNTAS
8	Dia Ayu Puspitasari	76	TUNTAS
9	Dinar Novianti	65	TIDAK TUNTAS
10	Eko Sulistiyowati	77	TUNTAS
11	Emalia Kusumaningrum	76	TUNTAS
12	Fifi Ariani	60	TIDAK TUNTAS
13	Fitri Anindya Rahmawati	75	TUNTAS
14	Galuh Kumala Dewi	76	TUNTAS
15	Hidayah Istiani	76	TUNTAS
16	Ifana Kistyaningrum	75	TUNTAS
17	Ike Nur Alifah	60	TIDAK TUNTAS
18	Karnisa Putri	77	TUNTAS
19	Lestari Oktaviana	75	TUNTAS
20	Lydia Natalia	75	TUNTAS
21	Mayasari Ayu Mundhari	75	TUNTAS
22	Mutia Chorunnisa	50	TIDAK TUNTAS
23	Nia Aprilia	75	TUNTAS
24	Nirmala Harfiansi	60	TIDAK TUNTAS
25	Noor Fitriyani	75	TUNTAS
26	Nunik Ambarsari	50	TIDAK TUNTAS
27	Nurul Aza Pangestu	50	TIDAK TUNTAS
28	Oktavia Listiyowati	70	TIDAK TUNTAS
29	Qitri Ayu Taqiyah	77	TUNTAS
30	Reni Rozalia	80	TUNTAS
31	Reza Ade Septiyani	75	TUNTAS
32	Rina Astari	65	TIDAK TUNTAS
33	Riski Wahyuningsih	50	TIDAK TUNTAS
34	Rizki Amaliya	70	TIDAK TUNTAS
35	Seli Dila Agustina	60	TIDAK TUNTAS
36	Siti Fatimah	80	TUNTAS

37	Siti Soraya	80	TUNTAS
38	Tina Supardi Putri	77	TUNTAS
39	Umi Ayu Lifiyani	77	TUNTAS
40	Vicky Ardiana	77	TUNTAS
41	Wahyu Eka Novita Sari	70	TIDAK TUNTAS
42	Wijayanti Kusuma Hastuti	75	TUNTAS
43	Yuninda Dwi Setiawati	70	TIDAK TUNTAS
44	Endang Pujowati	70	TIDAK TUNTAS
JUMLAH		3088	
RATA-RATA		70,18	

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN LAPORAN KEUANGAN AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA KELAS X SMK PALEBON SEMARANG TAHUN AJARAN
2013/2014**

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Jasa
Kelas : X Akuntansi 2
Wali Kelas : Suparno, S.Pd

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Alit Nandila Yuli Purnaning	60	TIDAK TUNTAS
2	Anggun Dhea Permatasari	75	TUNTAS
3	Anisa Nur Laela	75	TUNTAS
4	Aprilia Dwi Yulianti	60	TIDAK TUNTAS
5	Arnis Kismi Mulya Lestari	77	TUNTAS
6	Awalia Putri Fitasari	75	TUNTAS
7	Ayu Wijaya Ningrum	75	TUNTAS
8	Bila Aprilliya Sari	75	TUNTAS
9	Dela Novita Sari	77	TUNTAS
10	Destina	77	TUNTAS
11	Dhicky Vikri Mulfadi	75	TUNTAS
12	Diana Candra Dewi	60	TIDAK TUNTAS
13	Dwi Putri Sari Wijayanti	60	TIDAK TUNTAS
14	Ela Santi Dewi	50	TIDAK TUNTAS
15	Ezra Sulistiawati	40	TIDAK TUNTAS
16	Firda Nailus Sa'adah	70	TIDAK TUNTAS
17	Hestina Mikarani	60	TIDAK TUNTAS
18	Hilda Amalia Zakiya	75	TUNTAS
19	Ika Rahmadani	77	TUNTAS
20	Istirokah	75	TUNTAS
21	Krismawati	75	TUNTAS
22	Kurnia Candra Insani	75	TUNTAS
23	Margaretha Dwi Ambarwati	60	TIDAK TUNTAS
24	Mirna Kusumaningrum	75	TUNTAS
25	Nadya Widiristanti	75	TUNTAS
26	Niken Miyanti	70	TIDAK TUNTAS
27	Nofita Fatmawati	77	TUNTAS
28	Noor Hamidah Ma'rifiani	70	TIDAK TUNTAS
29	Nur Alfiatun Chasanah	75	TUNTAS
30	Nurul Hanifah	75	TUNTAS
31	Oza Aulia	60	TIDAK TUNTAS
32	Rahmaniar Putri Pamungkas	77	TUNTAS
33	Retno Wulansari	75	TUNTAS
34	Ricky Fajar Adiputra	75	TUNTAS
35	Riski Ida Mawarti	60	TIDAK TUNTAS
36	Risqi Bagus Okta Pratama	75	TUNTAS
37	Saputri Devi Istiqomah	75	TUNTAS

38	Sella Anggitasari	70	TIDAK TUNTAS
39	Siti Rahmawati	60	TIDAK TUNTAS
40	Siti Zaenab	67	TIDAK TUNTAS
41	Triana haryani	77	TUNTAS
42	Vera Nabela	67	TIDAK TUNTAS
43	Vina Yuliani	80	TUNTAS
JUMLAH		3013	
RATA-RATA		70,07	

Lampiran 3

**HASIL WAWANCARA TIDAK TERSTRUKTUR DENGAN PESERTA DIDIK
KELAS XI AKUNTANSI SMK PALEBON TAHUN AJARAN 2014/2015**

Beberapa pertanyaan yang diajukan mengenai pembelajaran Akuntansi yang sudah ditempuh oleh siswa kelas XI Akuntansi pada saat masih menjadi kelas X Akuntansi yang notabene baru mengenal Akuntansi, karena di jenjang pendidikan sebelumnya (SMP) belum pernah diajarkan mata pelajaran Akuntansi. Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan beserta jawabannya:

Pertanyaan yang diajukan:

1. Apa alasan mengambil jurusan Akuntansi?
2. Apakah Akuntansi itu sulit?
3. Materi apa saja yang menurut peserta didik sulit atau kurang memahami?
4. Kesulitan apa yang sering dialami selama pembelajaran Akuntansi?
5. Apa yang membuat peserta didik kurang serius dalam mengikuti pembelajaran Akuntansi?
6. Model pembelajaran seperti apa yang kalian inginkan?

Jawaban :

1. Apa alasan mengambil jurusan Akuntansi?
Sebagian besar peserta didik menjawab ingin menjadi seorang Akuntan, dan karyawan bank.
2. Apakah Akuntansi itu sulit?
Beberapa dari peserta didik menjawab bahwa Akuntansi itu sebentar-sebentar menghitung, dan harus menghafal sebanyak-banyaknya tentang istilah.
3. Materi apa yang menurut peserta didik sulit atau kurang memahami?
Sebagian besar peserta didik menjawab bahwa pada materi posting buku besar, jurnal penyesuaian sampai dengan laporan keuangan mereka masih mengalami kesulitan.
4. Kesulitan apa yang sering dialami selama pembelajaran Akuntansi?
Alasan peserta didik mengalami kesulitan belajar karena terkadang guru menjelaskan materinya terlalu cepat sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik perhatiannya terpecah antara mencatat apa yang diajarkan oleh guru dan memperhatikan penjelasan dari guru.

5. Apa yang membuat peserta didik kurang serius dalam mengikuti pembelajaran Akuntansi?

Alasan kurangnya perhatian beberapa peserta didik terhadap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru disebabkan karena metode pembelajaran yang dipakai oleh guru dirasa kurang efektif, dan monoton sehingga menyebabkan peserta didik cepat bosan; guru jarang memanfaatkan alat bantu atau media yang tersedia seperti *laptop* dan LCD Proyektor.

6. Model pembelajaran seperti apa yang kalian inginkan?

Sebagian besar jawaban peserta didik menginginkan model pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan atau *game* dan pemanfaatan media seperti *powerpoint* karena banyak kreasi, animasi dan warna-warna jadi membuat pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik dapat mencatat materi yang ditampilkan dalam *powerpoint*.

Lampiran 4

**DAFTAR PESERTA UJI CIBA KELAS X AKUNTANSI SMK HIDAYAH
SEMARANG TAHUN AJARAN 2014/2015**

No.	NAMA	KODE
1.	AFRIDA OKTAVIA	UC-1
2.	AGUSTIA RATNAWATI	UC-2
3.	ANINDITA DWI K	UC-3
4.	ANNISA DANESWARI	UC-4
5.	ARIF ADI SANTOSO	UC-5
6.	DEWI PUSPITA SARI	UC-6
7.	FAJAR NUR	UC-7
8.	FEBY INES	UC-8
9.	IDA ZULIYANTI	UC-9
10.	INGGITA RESTU	UC-10
11.	INTAN UTAMI	UC-11
12.	JIHAN SUKMA	UC-12
13.	MUSTIKA DEWI	UC-13
14.	NOK CICI NARIYAH	UC-14
15.	NOVIANA FIKY	UC-15
16.	NUGROHO ADI	UC-16
17.	NURUL AULIA	UC-17
18.	RESA ARISKA	UC-18
19.	RISTA BETIANI	UC-19
20.	SALAFIYAH	UC-20
21.	SATRIYO AGUNG	UC-21
22.	SELA MUTIARA	UC-22
23.	SITI ANNISA	UC-23
24.	TESSA	UC-24
25.	TIKA DINDA	UC-25
26.	ULUL AZMI S	UC-26
27.	UMI KHOLIFAH	UC-27
28.	UMMUL KHABIBAH	UC-28
29.	VIVI NOVITA SARI	UC-29
30.	YAYANG EKA ADI	UC-30

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang Jumlah Soal : 45
 Tahun Ajaran : 2014/2015 Bentuk Soal : Pilihan Ganda
 Pokok Bahasan : Laporan Keuangan PJ Waktu : 45 menit

Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah Soal
	C1 Ingatan	C2 Pemahaman	C3 Aplikasi	C4 Analisis	
Siswa dapat:					
1. Menjelaskan dan menyebutkan pengertian laporan keuangan	1,2				2
2. Menyebutkan macam-macam laporan keuangan perusahaan jasa	8	3,6		4	4
3. Membuat neraca	10		17	11	3
4. Menyebutkan unsur-unsur neraca	13,26,2 7,28,24	5	14 15,18,29, 30,31,33, 34	9	2 13
5. Membuat laporan laba rugi		22,7,35			3
6. Menyebutkan unsur-unsur dalam laporan laba rugi	25	32			5
7. Membuat laporan perubahan ekuitas	12	16,23	19,20,21		3
8. Menyebutkan pengertian dan unsur-unsur laporan perubahan ekuitas					
Jumlah	11	9	12	2	35
Presentase	31,4%	25,7%	34,3%	8,6%	100%

Lampiran 6

SOAL UJI COBA

Pilihan Ganda

1. Berikut ini adalah pengguna laporan keuangan adalah...

- Kreditor
- Investor
- Manajer
- Direktur
- Pemerintah

Dari data diatas mana yang termasuk ke dalam pengguna intern Laporan Keuangan adalah...

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| a. Pemerintah dan manajer | c. Kreditor dan manajer |
| b. Kreditor dan direktur | d. Kreditor dan investor |

2. Akun-akun pendapatan dan beban digolongkan dalam akun..

- | | |
|------------|-----------|
| a. Tetap | c. Riil |
| b. Nominal | d. Lancar |

3. Di bawah merupakan macam-macam laporan keuangan, kecuali...

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| a. Neraca | c. Laporan perubahan modal |
| b. Laporan arus kas | d. Buku besar |

4. Berikut adalah daftar akun-akun:

1. Kas
2. Piutang
3. Tanah
4. Perlengkapan
5. Peralatan
6. Gedung

Dari akun-akun diatas yang termasuk dalam aktiva tetap adalah...

- | | |
|----------|----------|
| a. 1,2,3 | c. 1,4,5 |
| b. 4,5,6 | d. 3,5,6 |

5. Neraca adalah laporan keuangan suatu perusahaan yang menyajikan....
- Harta, laba, dan ekuitas pada periode tertentu
 - Harta, utang, dan ekuitas pada periode tertentu
 - Harta, utang, dan beban pada bulan tertentu
 - Harta, utang, ekuitas, dan beban pada periode tertentu
6. Laporan perubahan ekuitas adalah...
- Laba bersih perusahaan selama periode tertentu
 - Perubahan ekuitas perusahaan selama periode tertentu
 - Penambahan ekuitas perubahan selama periode tertentu
 - Laba bersih perusahaan yang merubah keadaan ekuitas
7. Unsur laporan laba rugi adalah....
- Harta, utang, dan modal
 - Pendapatan dan beban
 - Pendapatan, beban, dan prive
 - Laba rugi bersih, modal awal, modal akhir, dan prive
8. Ny. Anggun mengelola sebuah perusahaan selama beroperasi keuangan pada perusahaan tersebut menunjukkan sebagai berikut:
- | | |
|----------------|--------------|
| - Harta lancar | Rp 400.000 |
| - Harta tetap | Rp 6.400.000 |
| - Prive | Rp 100.000 |
| - Laba bersih | Rp 350.000 |
| - Modal awal | Rp 5.000.000 |
- Dari data tersebut besarnya utang pada usaha sebesar...
- Rp 1.800.000,00
 - Rp 2.000.000,00
 - Rp 2.800.000,00
 - Rp 1.500.000,00
9. Apabila dalam sebuah laporan keuangan diketahui: jumlah harta Rp 22.000.000,00, utang Rp 8.000.000,00, pendapatan Rp 6.000.000,00 dan beban Rp 4.000.000,00, maka perusahaan tersebut.....

- a. Laba Rp 2.000.000,00
- b. Laba Rp 16.000.000,00
- c. Laba Rp 4.000.000,00
- d. Laba Rp 8.000.000,00

10. Akun prive pada laporan keuangan dimasukkan dalam...

- a. Laporan arus kas
- b. Neraca saldo
- c. Laporan laba/rugi
- d. Laporan perubahan ekuitas

11. Salon bunga memiliki data keuangan per 31 Desember 2009 sebagai berikut.

Modal 1 Januari	Rp 50.000.000,00
Pendapatan salon	Rp 35.000.000,00
Pengambilan prive	Rp 4.000.000,00
Modal 31 Desember	Rp 62.000.000,00

Dari data di atas, besarnya beban adalah...

- a. Rp 19.000.000,00
- b. Rp 21.000.000,00
- c. Rp 23.000.000,00
- d. Rp 33.000.000,00

12. Perhatikanlah data sebuah perusahaan di bawah ini!

Modal akhir	Rp 19.000.000,00
Laba bersih	Rp 4.000.000,00
Pengambilan	Rp 1.000.000,00

Dari data di atas, modal awal adalah...

- a. Rp 24.000.000,00
- b. Rp 16.000.000,00
- c. Rp 15.000.000,00
- d. Rp 14.000.000,00

13. Diketahui ekuitas akhir Rp 13.000.000,00, laba bersih Rp 6.000.000,00 prive Rp 3.000.000,00. Maka ekuitas awal adalah...

- a. Rp 16.000.000,00
- b. Rp 10.000.000,00
- c. Rp 22.000.000,00
- d. Rp 12.000.000,00

14. Berikut akun yang tidak dicantumkan pada laporan laba rugi perusahaan jasa adalah...

- a. pendapatan jasa angkutan
- c. beban iklan

- b. penjualan
d. beban iklan dibayar dimuka

15. Berikut ini yang merupakan komponen laporan perubahan ekuitas adalah...

- a. Penjualan dan pembelian
c. Kas dan utang usaha
b. Ekuitas awal dan laba bersih/rugi
d. Beban dan piutang

16. Rumus untuk menghitung modal akhir suatu perusahaan adalah...

- a. Laba/rugi + modal
c. Modal awal + laba/rugi – prive
b. Utang + laba/rugi – prive
d. Utang - prive

17. Modal awal, modal akhir, laba bersih, dan prive merupakan unsur-unsur laporan keuangan dari laporan...

- a. Laporan arus kas
c. Neraca
b. Laporan laba/rugi
d. Laporan perubahan modal

18. Perhatikan matriks berikut ini!

(A)	(B)
1. Beban gaji bagian toko 2. Beban bunga 3. Beban sewa kantor	1. beban asuransi toko 2. Rugi penjualan aktiva 3. Sewa dibayar dimuka
(C)	
1. Beban gaji kantor 2. Beban iklan 3. Beban umum rupa-rupa	

Dari matriks di atas, yang termasuk beban non operasional adalah...

- a. (A2), (B2), dan (B3)
c. (A2) dan (B3)
b. (A2) dan (B2)
d. (B2), dan (B3)

19. Di bawah ini yang termasuk karakteristik laporan keuangan, kecuali...

- a. laporan yang memuat informasi tentang kondisi keuangan dan hasil yang diperoleh perusahaan dalam periode tertentu.

- b. Laporan yang memberikan informasi mengenai posisi harta, utang, dan modal serta perolehan laba atau rugi
 - c. Laporan yang digunakan untuk mengambil keputusan
 - d. Laporan yang digunakan untuk menyesuaikan akun-akun
20. Untuk mempermudah penyusunan laporan keuangan maka diperlukan...
- a. Kertas kerja
 - b. Jurnal penutup
 - c. Jurnal penyesuaian
 - d. Buku besar
21. Laporan yang menunjukkan hasil dari suatu unit usaha untuk suatu periode tertentu, biasanya merupakan selisih antara pendapatan dan biaya disebut:
- a. Balance sheet
 - b. Income statement
 - c. Cash flow
 - d. Statement of financial changes
22. Apa yang dimaksud dengan statemen/laporan keuangan itu bertujuan umum:
- a. Didesain dan disajikan agar dapat memenuhi kebutuhan para pemakai yang berbeda
 - b. Menyajikan dampak keuangan dari transaksi masa lalu dan bukan merupakan proyeksi masa depan
 - c. Menyajikan informasi keuangan tentang perusahaan secara individu, dan bukan industri atau perekonomian secara keseluruhan
 - d. Semua benar
23. Penyajian pos-pos dalam laporan keuangan harus dalam bentuk unit keuangan, hal ini bertujuan:
- a. Agar laporan keuangan berkualitas
 - b. Agar lebih obyektif
 - c. Agar ada interpretasi yg seragam
 - d. Semua salah
24. Laporan keuangan biasanya disusun atas dasar asumsi kelangsungan usaha perusahaan dan akan melanjutkan usahanya di masa depan. Karena itu, perusahaan diasumsikan tidak bermaksud atau berkeinginan melikuidasi atau mengurangi secara material skala usahanya. Jika maksud atau keinginan tersebut timbul, laporan keuangan mungkin harus disusun dengan dasar yang berbeda dan

dasar yang digunakan harus diungkapkan. Asumsi dasar akuntansi apa yang dimaksud dengan pernyataan di atas?

- a. *Accrual Basic*
- b. *Going Concern*
- c. *Accounting Entity*
- d. *Cash Basic*

25. Laporan keuangan tidak perlu didasari konsep-konsep dan prinsip akuntansi yang diterima umum, apabila disajikan untuk:

- a. *Pemerintah*
- b. *Perpajakan*
- c. *Investor*
- d. *Manajemen*

26. Pendapatan Perusahaan Rp.50.000.000,-, Beban Usaha Rp.20.000.000,-, Modal Awal Rp.100.000.000,- berapakah Prive jika Modal Akhir Rp.120.000.000,-...

- a. Rp.20.000.000,-
- b. Rp.10.000.000,-
- c. Rp. 5.000.000,-
- d. Rp. 15.000.000,-

27. Laporan Keuangan yang menggambarkan posisi keuangan perusahaan adalah...

- a. Laporan Laba Rugi
- b. Neraca
- c. Laporan Perubahan Modal
- d. Laporan Perubahan laba ditahan

28. Laporan Keuangan yang menggambarkan hasil operasional perusahaan selama satu periode Akuntansi adalah...

- a. Laporan Laba Rugi
- b. Laporan Perubahan Modal
- c. Laporan Arus Kas
- d. Laporan perubahan laba ditahan

29. Penghasilan perusahaan Rp.20.000.000,- Beban usaha Rp.7.000.000,- Prive Rp.3.000.000,- Jika Modal Awal Rp.55.000.000,- maka modal akhir adalah...

- a. Rp. 65.000.000,-
- b. Rp. 45.000.000,-
- c. Rp. 79.000.000,-
- d. Rp. 55.000.000,-

30. Unsur-unsur Laporan Keuangan yang berkaitan langsung dengan pengukuran kinerja keuangan perusahaan adalah...
- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| a. Aktiva dan Penghasilan | c. Kewajiban dan Beban |
| b. Penghasilan dan Beban | d. Aktiva, Kewajiban, dan Ekuitas |
31. Modal akhir periode akuntansi sebesar Rp. 75.896.000,-. Pendapatan selama periode tersebut Rp. 14.375.000 beban usaha sebesar Rp. 7.560.000 dan pengambilan pribadi Rp. 2.700.000,-, maka jumlah modal awal
- | | |
|---------------------|---------------------|
| a. Rp. 64.781.000,- | c. Rp. 70.387.000,- |
| b. Rp. 65.817.000,- | d. Rp. 71.781.000,- |
32. Perkiraan-perkiraan di bawah ini merupakan komponen yang terdapat dalam laporan perubahan modal:
- | | | |
|----------------|-----------------|----------------|
| (1) Modal awal | (3) Modal akhir | (5) pendapatan |
| (2) prive | (4) Laba / rugi | (6) beban gaji |
- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| a. Jika 1, 2, 4 dan 5 benar | c. Jika 1, 4, 5 dan 6 benar |
| b. Jika 1, 2, 3 dan 4 benar | d. Jika semua benar |
33. Yang termasuk dalam komponen laporan keuangan dalam akuntansi, kecuali.....
- Laporan laba / rugi
 - Laporan perubahan modal
 - Aliran kas
 - Ikhtisar laba / rugi
34. AMMAR SERVICE, yang merupakan bengkel mobil, memiliki perkiraan sebagai berikut:
- | | |
|-------------------------|----------------|
| Modal awal | Rp. 10.000.000 |
| Pendapatan jasa service | Rp. 5.000.000 |
| Pendapatan lain-lain | Rp. 1.500.000 |
| Prive | Rp. 750.000 |
| Beban telepon | Rp. 250.000 |
| Beban administrasi | Rp. 750.000 |
| Beban listrik | Rp. 1.000.000 |
| Beban operasi | Rp. 2.500.000 |
- Dari data di atas hitunglah besarnya perubah modal AMMAR SERVICE
- | | |
|------------------|----------------|
| a. Rp. 1.250.000 | c. 1.500.000 |
| b. Rp. 2.000.000 | d. 10. 000.000 |

35. Berikut adalah isi dari laporan keuangan, kecuali...
- a. Hasil kerja karyawan
 - b. Neraca
 - c. Laba/rugi
 - d. Arus kas
36. Laporan Laba/Rugi dibuat dua bentuk, yaitu ...
- a. Bentuk skontro dan bentuk staffel
 - b. Bentuk single step dan bentuk multiple step
 - c. Bentuk T dan bentuk 4 kolom
 - d. Bentuk 2 kolom dan 10 kolom
37. Laporan keuangan yang menunjukkan berapa uang yang dimiliki oleh perusahaan itu adalah defenisi dari...
- a. Estimasi laba/rugi
 - b. Estimasi pembelian
 - c. Estimasi beban penjualan
 - d. Estimasi kas
38. Setiap perusahaan di Indonesia wajib menyusun laporan keuangan, terutama
- a. Arus kas dan rekonsiliasi bank
 - b. Neraca dan arus kas
 - c. Neraca dan persediaan barang
 - d. Neraca dan perhitungan L/R
39. Berikut ini yang tidak perlu diperhatikan waktu menyusun neraca ialah
- a. Harus ditulis tanggal neraca
 - b. Asset tetap dicatat menurut urutan kekkalannya
 - c. Asset lancar disusun menurut kelancarannya
 - d. Harus berbentuk skontro
40. Laporan yang menggambarkan tentang hasil bersih perusahaan selama periode tertentu disebut
- a. Balance sheet
 - b. Financial statement
 - c. Trial balance
 - d. Income statement
41. Semua nilai yang dimiliki sesuatu perusahaan yang timbul karena adanya keistimewaan tertentu disebut
- a. Goodwill
 - b. Merk dagang
 - c. Perlengkapan

- d. Paten
42. Bentuk laporan laba rugi komprehensif dilakukan dengan cara mengelompokkan total penghasilan dikurangi total biaya disebut
- a. Multiple step
 - b. Account form
 - c. Report form
 - d. Single step
43. Kegunaan Laporan Keuangan perusahaan bagi calon kreditur adalah
- a. Sebagai pertimbangan dalam menanamkan modal.
 - b. Untuk mengetahui pembagian laba bagi para pemegang saham.
 - c. Untuk mengetahui besarnya modal perusahaan.
 - d. Sebagai pertimbangan dalam memberikan kredit.
44. Pihak ekstern yang menggunakan informasi akuntansi sebagai dasar untuk menambah atau menjual kepemilikan sahamnya di perusahaan adalah...
- a. Pimpinan perusahaan
 - b. Investor
 - c. Calon investor
 - d. Pemerintah
 - e. Kreditor
45. Laporan keuangan suatu perusahaan yang dihasilkan pada suatu periode akuntansi yang menjabarkan unsur-unsur pendapatan dan beban perusahaan adalah pengertian dari....
- a. Laporan keuangan
 - b. Laporan arus kas
 - c. Laporan laba/rugi
 - d. Laporan neraca

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN

1. <i>D</i>	16. <i>C</i>	31. <i>D</i>
2. <i>B</i>	17. <i>D</i>	32. <i>B</i>
3. <i>D</i>	18. <i>D</i>	33. <i>D</i>
4. <i>D</i>	19. <i>D</i>	34. <i>A</i>
5. <i>B</i>	20. <i>A</i>	35. <i>A</i>
6. <i>A</i>	21. <i>B</i>	36. <i>B</i>
7. <i>B</i>	22. <i>A</i>	37. <i>D</i>
8. <i>C</i>	23. <i>C</i>	38. <i>D</i>
9. <i>A</i>	24. <i>B</i>	39. <i>D</i>
10. <i>D</i>	25. <i>D</i>	40. <i>B</i>
11. <i>A</i>	26. <i>B</i>	41. <i>A</i>
12. <i>D</i>	27. <i>B</i>	42. <i>D</i>
13. <i>B</i>	28. <i>A</i>	43. <i>D</i>
14. <i>B</i>	29. <i>B</i>	44. <i>B</i>
15. <i>B</i>	30. <i>B</i>	45. <i>C</i>

Lampiran 8

LEMBAR JAWAB

Nama :	Materi :
Kelas :	Hari/ :
No absen :	Tanggal :

1.	A	B	C	D	E
2.	A	B	C	D	E
3.	A	B	C	D	E
4.	A	B	C	D	E
5.	A	B	C	D	E
6.	A	B	C	D	E
7.	A	B	C	D	E
8.	A	B	C	D	E
9.	A	B	C	D	E
10.	A	B	C	D	E
11.	A	B	C	D	E
12.	A	B	C	D	E
13.	A	B	C	D	E
14.	A	B	C	D	E
15.	A	B	C	D	E

16.	A	B	C	D	E
17.	A	B	C	D	E
18.	A	B	C	D	E
19.	A	B	C	D	E
20.	A	B	C	D	E
21.	A	B	C	D	E
22.	A	B	C	D	E
23.	A	B	C	D	E
24.	A	B	C	D	E
25.	A	B	C	D	E
26.	A	B	C	D	E
27.	A	B	C	D	E
28.	A	B	C	D	E
29.	A	B	C	D	E
30.	A	B	C	D	E

31.	A	B	C	D	E
32.	A	B	C	D	E
33.	A	B	C	D	E
34.	A	B	C	D	E
35.	A	B	C	D	E
36.	A	B	C	D	E
37.	A	B	C	D	E
38.	A	B	C	D	E
39.	A	B	C	D	E
40.	A	B	C	D	E
41.	A	B	C	D	E
42.	A	B	C	D	E
43.	A	B	C	D	E
44.	A	B	C	D	E
45.	A	B	C	D	E

LEMBAR JAWAB

Nama :	Materi :
Kelas :	Hari/ :
No absen :	Tanggal :

1.	A	B	C	D	E
2.	A	B	C	D	E
3.	A	B	C	D	E
4.	A	B	C	D	E
5.	A	B	C	D	E
6.	A	B	C	D	E
7.	A	B	C	D	E
8.	A	B	C	D	E
9.	A	B	C	D	E
10.	A	B	C	D	E
11.	A	B	C	D	E
12.	A	B	C	D	E
13.	A	B	C	D	E
14.	A	B	C	D	E
15.	A	B	C	D	E

16.	A	B	C	D	E
17.	A	B	C	D	E
18.	A	B	C	D	E
19.	A	B	C	D	E
20.	A	B	C	D	E
21.	A	B	C	D	E
22.	A	B	C	D	E
23.	A	B	C	D	E
24.	A	B	C	D	E
25.	A	B	C	D	E
26.	A	B	C	D	E
27.	A	B	C	D	E
28.	A	B	C	D	E
29.	A	B	C	D	E
30.	A	B	C	D	E

31.	A	B	C	D	E
32.	A	B	C	D	E
33.	A	B	C	D	E
34.	A	B	C	D	E
35.	A	B	C	D	E
36.	A	B	C	D	E
37.	A	B	C	D	E
38.	A	B	C	D	E
39.	A	B	C	D	E
40.	A	B	C	D	E
41.	A	B	C	D	E
42.	A	B	C	D	E
43.	A	B	C	D	E
44.	A	B	C	D	E
45.	A	B	C	D	E

Lampiran 9

ANALISIS BUTIR SOAL UJI COBA

1. Validitas

		Total	Keterangan	
Soal_1	Pearson Correlation	.595**		
	Sig. (2-tailed)	.001	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_2	Pearson Correlation	.458*		
	Sig. (2-tailed)	.011	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_3	Pearson Correlation	.278		
	Sig. (2-tailed)	.137	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_4	Pearson Correlation	.458*		
	Sig. (2-tailed)	.011	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_5	Pearson Correlation	.349		
	Sig. (2-tailed)	.059	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_6	Pearson Correlation	.546*		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_7	Pearson Correlation	.357		
	Sig. (2-tailed)	.053	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
		Total	Keterangan	

Soal_8	Pearson Correlation	-.032		
	Sig. (2-tailed)	.866	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_9	Pearson Correlation	.546*		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_10	Pearson Correlation	.458*		
	Sig. (2-tailed)	.011	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_11	Pearson Correlation	.595**		
	Sig. (2-tailed)	.001	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_12	Pearson Correlation	.407*		
	Sig. (2-tailed)	.025	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_13	Pearson Correlation	.546**		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_14	Pearson Correlation	.420*		
	Sig. (2-tailed)	.021	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_15	Pearson Correlation	.506**		
	Sig. (2-tailed)	.004	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_16	Pearson Correlation	.006		
	Sig. (2-tailed)	.976	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		

		Total	Keterangan	
Soal_17	Pearson Correlation	.464 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)	.010	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_18	Pearson Correlation	.289		
	Sig. (2-tailed)	.122	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_19	Pearson Correlation	.546 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_20	Pearson Correlation	.437 [*]		
	Sig. (2-tailed)	.016	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_21	Pearson Correlation	.595 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)	.001	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_22	Pearson Correlation	.536 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_23	Pearson Correlation	.401 [*]		
	Sig. (2-tailed)	.028	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_24	Pearson Correlation	.476 ^{**}		
	Sig. (2-tailed)	.008	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_25	Pearson Correlation	.405 [*]		

	Sig. (2-tailed)	.026	Valid	Dipakai
	N	30		
		Total	Keterangan	
Soal_26	Pearson Correlation	.261		
	Sig. (2-tailed)	.164	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_27	Pearson Correlation	.472**		
	Sig. (2-tailed)	.005	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_28	Pearson Correlation	.612**		
	Sig. (2-tailed)	.000	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_29	Pearson Correlation	-.270		
	Sig. (2-tailed)	.149	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_30	Pearson Correlation	.518**		
	Sig. (2-tailed)	.003	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_31	Pearson Correlation	-.053		
	Sig. (2-tailed)	.782	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_32	Pearson Correlation	.227		
	Sig. (2-tailed)	.227	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_33	Pearson Correlation	.536**		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai

	N	30		
Soal_34	Pearson Correlation	.290		
	Sig. (2-tailed)	.121	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_35	Pearson Correlation	.393*		
	Sig. (2-tailed)	.032	Tidak Valid	Dibuang
		Total	Keterangan	
	N	30		
Soal_36	Pearson Correlation	.454*		
	Sig. (2-tailed)	.012	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_37	Pearson Correlation	.184		
	Sig. (2-tailed)	.330	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_38	Pearson Correlation	.548**		
	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_39	Pearson Correlation	.394*		
	Sig. (2-tailed)	.031	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_40	Pearson Correlation	.455*		
	Sig. (2-tailed)	.012	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_41	Pearson Correlation	-.194		
	Sig. (2-tailed)	.304	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		
Soal_42	Pearson Correlation	.533**		

	Sig. (2-tailed)	.002	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_43	Pearson Correlation	.454*		
	Sig. (2-tailed)	.012	Valid	Dipakai
	N	30		
Soal_44	Pearson Correlation	-.244		
	Sig. (2-tailed)	.194	Tidak Valid	Dibuang
	N	34		
Soal_45	Pearson Correlation	.127		
		Total	Keterangan	
	Sig. (2-tailed)	.503	Tidak Valid	Dibuang
	N	30		

2. Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	30	100,0
Cases	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,718	,864	46

3. Daya Pembeda

No	Kode	Nilai	BUTIR SOAL																			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	UC-20	9,43	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
2	UC-28	9,43	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1
3	UC-4	9,71	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
4	UC-7	10,3	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
5	UC-8	9,14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
6	UC-10	8,29	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
7	UC-25	8,57	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1
8	UC-5	7,43	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
9	UC-1	7,71	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
10	UC-16	8,86	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0
11	UC-21	8,86	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0
12	UC-9	6,86	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
13	UC-6	8,29	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0
14	UC-17	8,57	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	UC-15	8,29	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0
16	UC-26	7,71	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
17	UC-22	7,43	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1
18	UC-23	6,57	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1
19	UC-30	6	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0

20	UC-13	5,71	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	
21	UC-29	7,71	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	
22	UC-11	5,14	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	
23	UC-2	4	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
24	UC-19	4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	
25	UC-3	4	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	
26	UC-18	5,14	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	
27	UC-14	5,71	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	
28	UC-27	4,86	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	
29	UC-24	3,43	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	
30	UC-12	4,29	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	
Jumlah		211	6	22	17	22	15	27	17	12	27	22	6	13	27	9	11	11	19	21	27	13	
Daya Pembeda																							
		BA	6	14	10	14	9	15	11	6	15	14	6	8	15	9	9	6	12	13	15	9	
		BB	0	8	7	8	6	12	6	6	6	12	8	0	5	12	0	2	5	7	8	12	4
		JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
		JB	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
		D	0,4	0,4	0,2	0,4	0,2	0,2	0,333	0	0,2	0,4	0,4	0,2	0,2	0,6	0,467	0,067	0,333	0,333	0,2	0,333	
Kriteria			Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Baik	Baik	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	

No	Kode	Nilai	BUTIR SOAL																				
			21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	UC-20	9,43	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	
2	UC-28	9,43	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
3	UC-4	9,71	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	UC-7	10,3	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
5	UC-8	9,14	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	
6	UC-10	8,29	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	
7	UC-25	8,57	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	
8	UC-5	7,43	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
9	UC-1	7,71	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
10	UC-16	8,86	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1
11	UC-21	8,86	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	UC-9	6,86	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
13	UC-6	8,29	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
14	UC-17	8,57	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
15	UC-15	8,29	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	UC-26	7,71	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0
17	UC-22	7,43	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
18	UC-23	6,57	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0
19	UC-30	6	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0

20	UC-13	5,71	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
21	UC-29	7,71	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
22	UC-11	5,14	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0
23	UC-2	4	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
24	UC-19	4	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0
25	UC-3	4	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1
26	UC-18	5,14	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0
27	UC-14	5,71	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
28	UC-27	4,86	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1
29	UC-24	3,43	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
30	UC-12	4,29	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0
Jumlah		211	6	25	8	14	28	15	18	10	13	22	9	12	25	17	10	9	19	27	28	15
		B _A	6	14	7	11	15	10	12	10	4	13	3	7	14	11	7	6	11	15	15	11
		B _B	0	11	1	3	13	5	6	0	9	9	6	5	11	6	3	3	8	12	13	4
		J _A	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
		J _B	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
		D	0,4	0,2	0,4	0,533	0,133	0,333	0,4	0,667	-0,333	0,267	-0,2	0,133	0,2	0,333	0,267	0,2	0,2	0,2	0,133	0,467
Kriteria			Cukup	Jelek	Cukup	Baik	Jelek	Cukup	Cukup	Baik	Sangat jelek	Cukup	Sangat jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Baik

No	Kode	Nilai	BUTIR SOAL				
			41	42	43	44	45
1	UC-20	9,43	41	42	43	44	45
2	UC-28	9,43	1	0	1	0	0
3	UC-4	9,71	0	1	0	1	0
4	UC-7	10,3	0	1	1	0	0
5	UC-8	9,14	0	1	1	1	0
6	UC-10	8,29	1	0	0	1	1
7	UC-25	8,57	0	0	1	1	1
8	UC-5	7,43	0	0	0	1	1
9	UC-1	7,71	0	0	0	0	0
10	UC-16	8,86	0	1	0	1	1
11	UC-21	8,86	0	1	0	0	1
12	UC-9	6,86	0	1	1	1	1
13	UC-6	8,29	0	1	0	1	0
14	UC-17	8,57	0	1	1	1	1
15	UC-15	8,29	1	0	0	0	0
16	UC-26	7,71	0	1	0	1	1
17	UC-22	7,43	1	1	0	1	0
18	UC-23	6,57	0	1	1	1	0

19	UC-30	6	1	1	0	1	0
20	UC-13	5,71	1	0	0	1	0
21	UC-29	7,71	0	0	0	0	0
22	UC-11	5,14	1	0	1	1	0
23	UC-2	4	0	0	0	1	0
24	UC-19	4	1	0	0	1	1
25	UC-3	4	0	0	0	1	0
26	UC-18	5,14	0	0	0	1	1
27	UC-14	5,71	1	0	0	1	1
28	UC-27	4,86	0	0	1	0	0
29	UC-24	3,43	0	0	0	1	0
30	UC-12	4,29	1	0	0	1	0
Jumlah		211	1	0	0	1	0
Daya Pembeda			11	12	9	23	11
		B _A	3	9	6	10	8
		B _B	8	3	3	13	3
		J _A	15	15	15	15	15
		J _B	15	15	15	15	15
		D	-0,333	0,4	0,2	-0,2	0,333
Kriteria			Sangat jelek	Cukup	Jelek	Sangat jelek	Cukup

4. Tingkat Kesukaran

Ting. Kesukaran	No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	JB _A +JB _B	6	22	17	22	15	27	17	12	27	22	6	13	27	9	11	11	19	21	27	13	
	2JS _A	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	IK	0,2	0,733	0,5667	0,733	0,5	0,9	0,567	0,4	0,9	0,733	0,2	0,433	0,9	0,3	0,367	0,367	0,633	0,7	0,9	0,433	
Kriteria		Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	
Ting. Kesukaran	No. Soal	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
	JB _A +JB _B	6	25	8	14	28	15	18	10	13	22	9	12	25	17	10	9	19	27	28	15	
	2JS _A	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	IK	0,2	0,833	0,267	0,467	0,933	0,5	0,6	0,333	0,433	0,733	0,3	0,4	0,833	0,567	0,333	0,3	0,633	0,9	0,933	0,5	
Kriteria		Sukar	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	

Ting. Kesukaran	No. Soal	41	42	43	44	45
	JB _A +JB _B	11	12	9	23	11
	2JS _A	30	30	30	30	30
	IK	0,367	0,4	0,3	0,767	0,367
Kriteria		Sedang	Sedang	Sukar	Mudah	Sedang

Lampiran 10

**LEMBAR ANGKET SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS PROYEK DENGAN *FLASH GAME***

Nama Siswa:

No. Absen:

Petunjuk pengisian:

1. Tuliskan nama dan nomor absenmu terlebih dahulu
2. Bacalah pernyataan berikut ini dengan baik dan benar
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan:
4. Waktu yang disediakan adalah 5 menit
5. Jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai raport.

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	RG	KS	TS
Pembelajaran menarik						
1	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> menarik					
2	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> menyenangkan					
Timbulnya motivasi belajar						
3	Pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> membuat saya bersemangat untuk belajar					
4	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> membuat saya tertarik untuk belajar Akuntansi					
Tingkat pemahaman terhadap pembelajaran						
5	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> dapat membuat saya lebih memahami materi laporan keuangan perusahaan jasa					
6	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> membuat saya lebih mudah dalam menyelesaikan soal					
Metode mengajar lebih variatif						
7	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> tepat untuk materi laporan keuangan perusahaan jasa					
8	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> membuat kegiatan belajar menjadi tidak membosankan					
Partisipasi siswa dalam kegiatan belajar						
9	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> dapat meningkatkan kemampuan saya untuk mengingat suatu konsep pembelajaran					
10	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> membuat saya termotivasi untuk lebih giat belajar					

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

KS : Kurang

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

Lampiran 11

LEMBAR PENGAMATAN KOMPETENSI GURU

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah :
 Hari/ tanggal :

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	TB
1.	Kemampuan membuka pelajaran a. Peneliti melakukan apersepsi b. Peneliti memotivasi siswa c. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
2.	Kemampuan menggunakan model a. Kemampuan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> b. Ketepatan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i>					
3.	Kemampuan menggunakan peralatan / media a. Memanfaatkan media yang tersedia sesuai model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>Flash game</i>					
4.	Kemampuan dalam penguasaan bahan (materi) pelajaran a. Kemampuan menyampaikan materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa b. Kejelasan dalam menyampaikan materi kepada siswa					
5.	Kemampuan menanggapi respon dan pertanyaan siswa a. Kemampuan menjawab pertanyaan siswa b. Kemampuan membantu kesulitan siswa					

6.	Kemampuan menggunakan waktu secara efisien a. Ketepatan waktu menjelaskan materi Laporan Keuangan b. Ketepatan dalam waktu diskusi					
7.	Kemampuan mengelola kelas a. Kemampuan mengontrol jalannya diskusi b. Kemampuan mengamati jalannya diskusi c. Kemampuan mengatur jalannya diskusi d. Kemampuan membimbing siswa menyimpulkan materi					
8.	Kemampuan menutup pelajaran a. Menyampaikan kembali (<i>feedback</i>) materi yang sudah didiskusikan b. Peneliti memberikan kesimpulan					
9.	Kemampuan melaksanakan penilaian (evaluasi) pencapaian hasil belajar a. Kemampuan dalam membuat tes b. Kemampuan melaksanakan tes c. Memberikan penghargaan kepada siswa					

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Semarang, April 2015

Pengamat

.....

Lampiran 12

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi

Nama Sekolah :

Hari / tanggal :

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TB
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti 2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti 3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti 4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti					
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok 2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi 3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan 4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas					
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas 2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas 3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas					

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

TB : Tidak baik

Semarang, April 2015
Peneliti**Widha Widuri**

Lampiran 13

**HASIL ANGKET TANGGAPAN UJI COBA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS PROYEK DENGAN *FLASH GAME***

NO	KODE	PERTANYAAN										SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	UC-01	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	43
2	UC-02	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	46
3	UC-03	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	47
4	UC-04	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	UC-05	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
6	UC-06	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	44
7	UC-07	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	43
8	UC-08	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	44
9	UC-09	4	5	5	4	3	4	4	4	5	3	41
10	UC-10	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
11	UC-11	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
12	UC-12	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	45
13	UC-13	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	43
14	UC-14	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47
15	UC-15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
16	UC-16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
17	UC-17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	UC-18	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	46
19	UC-19	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47
20	UC-20	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48
21	UC-21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
22	UC-22	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	47
23	UC-23	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	47
24	UC-24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
25	UC-25	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	45
26	UC-26	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	45
27	UC-27	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	47
28	UC-28	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	46
29	UC-29	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	45
30	UC-30	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49

Lampiran 14

Rekapitulasi Lembar Uji Coba Angket Siswa Kelas X Akuntansi SMK Hidayah Semarang tentang Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

No.	Pernyataan	Jumlah Jawaban										Jumlah	
		SS		S		RG		KS		TS			
1	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamemenarik</i>	21	70 %	9	30 %	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
2	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamemenyenangkan</i>	23	76,67%	7	23,33%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
3	Pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamemembuat saya bersemangat untuk belajar</i>	21	70%	9	30%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
4	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamemembuat saya tertarik untuk belajar Akuntansi</i>	20	66,67%	10	33,33%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
5	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamedapat membuat saya lebih memahamimateri laporan keuangan perusahaan jasa</i>	14	46,67%	15	50%	1	2,14%	-	-	-	-	30	100,00%

No.	Pernyataan	Jumlah Jawaban										Jumlah	
		SS		S		RG		KS		TS			
6	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamem</i> membuat saya lebih mudah dalam menyelesaikan soal	14	46,67%	16	53,33%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
7	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> tepat untuk materi laporan keuangan perusahaan jasa	17	56,67%	13	43,33%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
8	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamem</i> membuat saya tertarik untuk memperdalam ilmu Akuntansi	18	60%	12	40%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
9	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> dapat meningkatkan kemampuan saya untuk mengingat suatu konsep pembelajaran	18	60%	12	40%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%
10	Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash gamem</i> membuat saya termotivasi untuk lebih giat belajar	22	73,33%	8	26,67%	-	-	-	-	-	-	30	100,00%

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

RG : Ragu-ragu

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

PENILAIAN AKTIVITAS GURU (UJI COBA)

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Hidayah Semarang
 Hari/ tanggal : Selasa, 7 April 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	TB	SKOR	KRITERIA
1.	Kemampuan membuka pelajaran a. Peneliti melakukan apersepsi b. Peneliti memotivasi siswa c. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		√ √ √				12	Baik
2.	Kemampuan menggunakan model a. Kemampuan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> b. Ketepatan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i>	√ √					10	Sangat Baik
3.	Kemampuan menggunakan peralatan / media a. Memanfaatkan media yang tersedia sesuai model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>Flash game</i>		√				4	Baik
4.	Kemampuan dalam penguasaan bahan (materi) pelajaran a. Kemampuan menyampaikan materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa b. Kejelasan dalam menyampaikan materi kepada siswa		√ √				8	Baik
5.	Kemampuan menanggapi respon dan pertanyaan siswa a. Kemampuan menjawab pertanyaan siswa b. Kemampuan membantu kesulitan siswa		√ √				8	Baik
6.	Kemampuan menggunakan waktu secara efisien							

	a. Ketepatan waktu menjelaskan materi Laporan Keuangan b. Ketepatan dalam waktu diskusi		√ √				8	Baik
7.	Kemampuan mengelola kelas a. Kemampuan mengontrol jalannya diskusi b. Kemampuan mengamati jalannya diskusi c. Kemampuan mengatur jalannya diskusi d. Kemampuan membimbing siswa menyimpulkan materi		√ √ √ √				16	Baik
8.	Kemampuan menutup pelajaran a. Menyampaikan kembali (<i>feedback</i>) materi yang sudah didiskusikan b. Peneliti memberikan kesimpulan		√ √				8	Baik
9.	Kemampuan melaksanakan penilaian (evaluasi) pencapaian hasil belajar a. Kemampuan dalam membuat tes b. Kemampuan melaksanakan tes c. Memberikan penghargaan kepada siswa		√ √ √				12	Baik

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Semarang, 7 April 2015

Pengamat



Ika Prasetya, S. Pd

Lampiran 16

REKAPITULASI PENILAIAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK (UJI COBA)

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Hidayah Semarang
 Hari / tanggal : Selasa, 7 April 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT	SKOR	KRITERIA
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti							
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti 2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti 3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti 4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti		√ √ √ √				96	Tinggi
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok							
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok 2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi 3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan 4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas		√ √ √ √				96	Tinggi
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas							
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas 2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas 3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas		√ √ √				76	Tinggi

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi C : Cukup
 K : Kurang TT : Tidak Tinggi
 T : Tinggi

Semarang, 7 April 2015
 Pengamat



Widha Widuri

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Palebon Semarang

Mata Pelajaran : Akuntansi

Kelas/ Program/ Smt : X Akuntansi 1/2

Tahun Pelajaran : 2014/2015

Alokasi Waktu : 8 X 45 MENIT

STANDAR KOMPETENSI

Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa

KOMPETENSI DASAR

Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

INDIKATOR

1. Mengidentifikasi data yang diperlukan penyusunan laporan keuangan
2. Menyajikan neraca, laporan laba/rugi, dan laporan perubahan ekuitas

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi data yang diperlukan penyusunan laporan keuangan
2. Menyajikan neraca, laporan laba/rugi, dan laporan perubahan ekuitas

II. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Definisi laporan keuangan
- b. Macam-macam laporan keuangan perusahaan dagang
- c. Manfaat laporan keuangan

III. METODE

Metode pembelajaran berbasis proyek dengan *flash game*

IV. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Pertama

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru membuka dengan salam

- Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Guru memberikan penjelasan mengenai mengenai tujuan penelitian dan prosedur yang harus dilakukan siswa termasuk memberikan *pre-test*.
 - Guru menyampaikan materi laporan keuangan perusahaan jasa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek
 - Guru menyuruh siswa untuk membaca materi yang telah diajarkan
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya
 - Guru membagi kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.
 - Guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh masing-masing kelompok
 - Guru bersama-sama dengan siswa membahas hasil diskusi kelompok
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

2. Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
- Guru membuka dengan salam
 - Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Guru mengulang kembali materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya
 - Guru mengajar materi laporan keuangan perusahaan jasa dengan menggunakan model pembelajaran model berbasis proyek dengan *flash game*.
 - Guru membagi kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok menjawab kuis yang terdapat dalam *flash game* sesuai materi yang dibahas yaitu laporan keuangan perusahaan jasa
 - Kelompok yang berhasil menjawab kuis di *flash game* akan mendapatkan penghargaan

- Guru mendampingi siswa menyelesaikan *flash game*
 - Guru bersama-sama siswa membahas hasil diskusi
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

3. Pertemuan Ketiga

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
- Guru membuka dengan salam
 - Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Guru mengulang kembali materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya
 - Guru membagi kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.
 - Guru memberikan tugas proyek
 - Guru mendampingi siswa menyelesaikan tugas proyek
 - Guru bersama-sama siswa membahas hasil diskusi tugas proyek
 - Kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas proyek akan mendapatkan penghargaan
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

4. Pertemuan Keempat

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
- Guru membuka dengan salam
 - Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Menggali informasi tentang laporan keuangan perusahaan jasa

- Guru mengulang kembali seluruh materi yang sudah diajarkan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua.
 - Pelaksanaan *post-test*
 - Siswa menyelesaikan soal *post-test*
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

V. ALAT/BAHAN/SUMBER AJAR

a. Alat dan Bahan

- White Board
- Spidol
- Laptop

b. Sumber

- Buku Siklus Akuntansi untuk Tingkat1 Smk

VI. PENILAIAN

- a. Penilaian proses belajar mengajar
- b. Penilaian dilakukan melihat keaktifan siswa dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan saat belajar.

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu
1.	Kemampuan menyelesaikan soal <i>Pre-Test</i> sesuai dengan kemampuan sendiri.	Tes tertulis (individu)	Pertemuan ke-1
2.	Kemampuan menjawab soal kuis	kelompok	Pertemuan ke-2
3.	Kemampuan mengerjakan soal proyek dan kemampuan menyampaikan jawaban dengan presentasi.	Proyek kelompok, Tes tertulis (individu)	Pertemuan ke-3
4.	Kemampuan menyelesaikan soal <i>Post-Test</i> dengan kemampuan sendiri.	Tes tertulis (individu)	Pertemuan ke-4

Semarang,

2015

Mengetahui,

Guru Mata Diklat,

Guru Praktikan,

Sri Darwati

Widha Widuri W P

Lampiran 18

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Palebon Semarang
 Mata Pelajaran : Akuntansi
 Kelas/ Program/ Smt : X Akuntansi 2/2
 Tahun Pelajaran : 2014/2015
 Alokasi Waktu : 8 X 45 MENIT

STANDAR KOMPETENSI

Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa

KOMPETENSI DASAR

Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

INDIKATOR

1. Mengidentifikasi data yang diperlukan penyusunan laporan keuangan
2. Menyajikan neraca, laporan laba/rugi, dan laporan perubahan ekuitas

VII. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi data yang diperlukan penyusunan laporan keuangan
2. Menyajikan neraca, laporan laba/rugi, dan laporan perubahan ekuitas

VIII. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Definisi laporan keuangan
- b. Macam-macam laporan keuangan perusahaan dagang
- c. Manfaat laporan keuangan

IX. METODE

Metode pembelajaran kontekstual

X. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**1. Pertemuan Pertama**

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru membuka dengan salam

- Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Guru memberikan penjelasan mengenai mengenai tujuan penelitian dan prosedur yang harus dilakukan siswa termasuk memberikan *pre-test*.
 - Pelaksanaan *pre-test*
 - Guru menyampaikan materi menyusun laporan keuangan
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

2. Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
- Guru membuka dengan salam
 - Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Guru mengulang kembali materi yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya
 - Guru memberikan latihan soal
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

3. Pertemuan Ketiga

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
- Guru membuka dengan salam
 - Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)

- Guru membahas latihan soal
 - Guru mengulas kembali materi yang diberikan
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

4. Pertemuan Keempat

- a. Kegiatan Awal (10 menit)
- Guru membuka dengan salam
 - Penyiapan kondisi belajar yaitu memeriksa kehadiran siswa serta mempersiapkan buku pelajaran
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh peserta didik
- b. Kegiatan Inti (115 menit)
- Menggali informasi tentang laporan keuangan perusahaan jasa
 - Guru mengulang kembali seluruh materi yang sudah diajarkan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua.
 - Pelaksanaan *post-test*
 - Siswa menyelesaikan soal *post-test*
- c. Kegiatan Akhir (10 menit)
- Guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diselesaikan
 - Guru menutup pelajaran dengan salam

XI. ALAT/BAHAN/SUMBER AJAR

- a. Alat dan Bahan
- White Board
 - Spidol
 - Laptop
- b. Sumber
- Buku Siklus Akuntansi untuk Tingkat1 Smk

XII. PENILAIAN

- a. Penilaian proses belajar mengajar

- b. Penilaian dilakukan melihat keaktifan siswa dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan saat belajar.

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu
1.	Kemampuan menyelesaikan soal <i>Pre-Test</i> sesuai dengan kemampuan sendiri.	Tes tertulis (individu)	Pertemuan ke-1
2.	Kemampuan mengerjakan soal latihan	Tes tertulis (individu)	Pertemuan ke-2
3.	Kemampuan menyelesaikan soal <i>Post-Test</i> dengan kemampuan sendiri.	Tes tertulis (individu)	Pertemuan ke-4

Semarang,

2015

Mengetahui,

Guru Mata Diklat,

Guru Praktikan,

Sri Darwati

Widha Widuri

Lampiran 19

MATERI LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA KELAS X AKUNTANSI



Pengertian laporan keuangan



Merupakan laporan mengenai posisi kemampuan dan kinerja keuangan perusahaan serta informasi lainnya yang diperlukan oleh pemakai informasi akuntansi.

Fungsi laporan keuangan

- Menyediakan informasi yang menyangkut posisi keuangan (aktiva, kewajiban dan ekuitas).
- Menyediakan informasi mengenai kinerja serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi pemakai informasi akuntansi dalam pengambilan keputusan.

Laporan Keuangan perusahaan jasa maupun dagang terdiri dari :

1. Laporan R/L
2. Laporan Perubahan Ekuitas/Modal
3. Neraca
4. Laporan Perubahan Arus Kas
5. Laporan tambahan yang diperlukan



Bentuk laporan R/L

- **Bentuk Single Step**
Dalam bentuk ini antara pendapatan/beban usaha dan diluar usaha tidak dipisahkan/dibedakn
- **Bentuk Multiple Step**
Dalam bentuk ini antara pendapatan/beban usaha dan diluar usaha dipisahkan/dibedakn.

Bentuk Neraca



1. Bentuk Staffel (bentuk T)

Aktiva	Pasiva
--------	--------

2. Bentuk scontro (bentuk laporan)

Aktiva
Pasiva

Unsur-unsur laporan keuangan :

1. Laporan R/L

Terdiri dari akun pendapatan dan beban baik didalam usaha maupun diluar usaha.

2. Laporan Perubahan Ekuitas

Terdiri dari akun Modal awal, laba/rugi yang diperoleh selama periode tertentu, prive dan modal akhir.



3. NERACA

Terdiri dari akun :

- a. Aktiva baik aktiva lancar maupun aktiva tidak lancar,
- b. Hutang baik utang jangka pendek maupun panjang
- c. Modal
Modal disini adalah modal pada akhir periode

4. LAPORAN ARUS KAS

Sumber datanya dapat diperoleh dari :

- a. Perbandingan neraca selama 2 periode
- b. Jurnal penerimaan kas maupun pengeluaran kas.
- c. Laporan Keuangan

*Lampiran 20***NASKAH FLASH GAME**

Judul : Games Accounting	No. Frame : 01
Nama Frame : Opening	Hal :01

**Keterangan Tampilan :**

1. Background Hitam
2. Gambar logo UNNES
3. Teks Universitas Negeri Semang Fakultas Ekonomi Jurusan Pendidikan Akutansi 2015

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Semua Teks menggunakan efek classic tween
2. Logo Unnes menggunakan efek movie clip dan classic tween

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Masuk

No. Frame : 02

Hal :02



Keterangan Tampilan :

1. Background full color
2. Teks "Games Accounting"
3. Masukan Nama Pengguna
4. Teks "Universitas Negeri Semarang" ["Fakultas Ekonomi"](#)
5. [Pembuat "@widhawiduri"](#)
6. Animasi Buku
7. Tombol Exit Untuk Keluar

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Animasi Buku dengan Classic Tween

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Menu Games

No. Frame : 03

Hal :03



Keterangan Tampilan :

1. Background Orang dan global
2. Teks "Games Accounting"
3. Level Mudah
4. Ada diagram dengan animasi per Level
5. Tombol Exit untuk keluar
6. Tombol Mulai untuk memainkan game
7. Animasi Buku

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Animasi Background
2. Animasi Buku
3. Animasi Diagram

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Opening Level Mudah

No. Frame : 04

Hal :04



Keterangan Tampilan :

1. Background Alam
2. Teks "Level Mudah"
3. Animasi Buku
4. Tombol Teks keluar untuk keluar
5. Tombol Mulai untuk mulau

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Animasi Buku
2. Animasi Background

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Gsme Level Mudah

No. Frame : 05

Hal :05



Keterangan Tampilan :

1. Background frame Alam
2. Teks "Level Mudah"
3. Soal
4. Pilihan A. B. C. D.
5. Timer
6. Tombol Keluar

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Menu Game

No. Frame : 06

Hal :06



Keterangan Tampilan :

1. Background Orang dan global
2. Teks "Games Accounting"
3. Level Sedang
4. Ada diagram dengan animasi per Level
5. Tombol Exit untuk keluar
6. Tombol Mulai untuk memainkan game
7. Animasi Buku

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Animasi Background
2. Animasi Buku
3. Animasi Diagram

Judul : Games Accounting

No. Frame : 07

Nama Frame : pembukaan level sedang

Hal :07



Keterangan Tampilan :

1. Background Alam
2. Teks "Level Mudah"
3. Animasi Buku
4. Tombol Teks keluar untuk keluar
5. Tombol Mulai untuk mulai

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Animasi Buku

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Game Level Sedang

No. Frame : 08

Hal :08



Keterangan Tampilan :

7. Background frame Alam
8. Teks "Level Sedang"
9. Soal
10. Pilihan A. B. C. D.
11. Timer
12. Tombol Keluar

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Menu Game

No. Frame : 09

Hal :09



Keterangan Tampilan :

1. Background Orang dan global
2. Teks "Games Accounting"
3. Level Sulit
4. Ada diagram dengan animasi per Level
5. Tombol Exit untuk keluar
6. Tombol Mulai untuk memainkan game
7. Animasi Buku

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

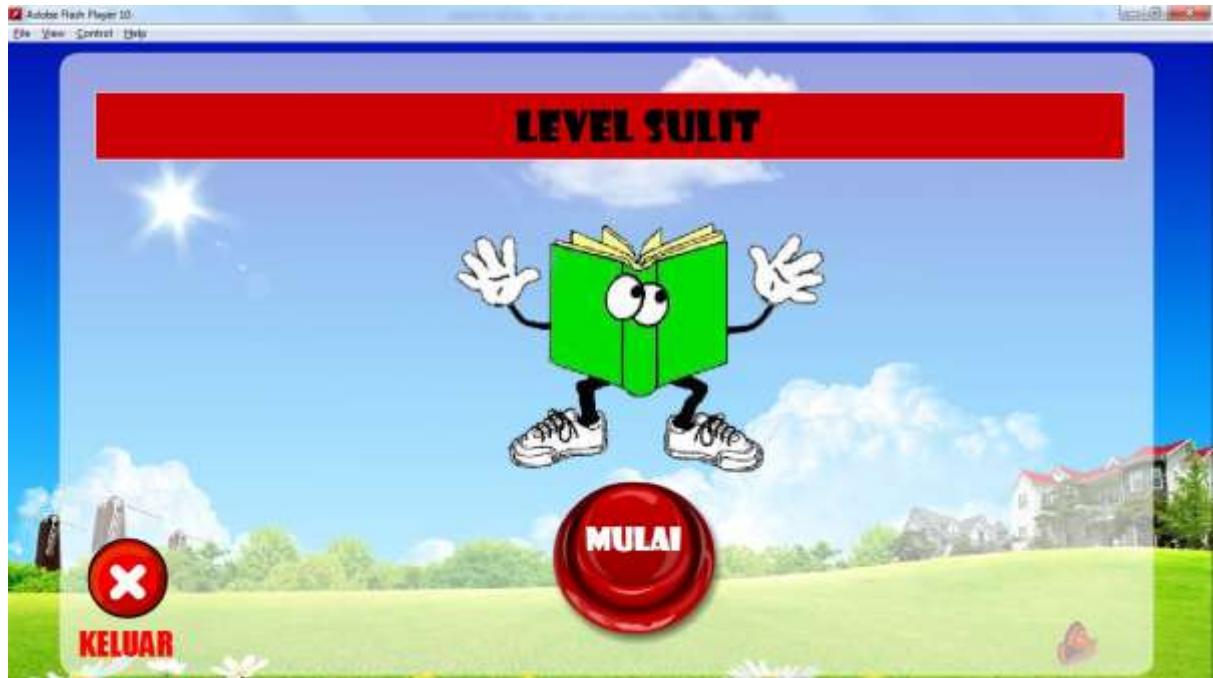
1. Animasi Background
2. Animasi Buku
3. Animasi Diagram

Judul : Alat - Alat Optik

Nama Frame : Presbiopi

No. Frame : 10

Hal :10



Keterangan Tampilan :

1. Background Alam
2. Teks "Level Sulit"
3. Animasi Buku
4. Tombol Teks keluar untuk keluar
5. Tombol Mulai untuk mulai

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

1. Animasi Buku

Judul : Games Accounting

Nama Frame : Games Level Sulit

No. Frame : 11

Hal :11



Keterangan Tampilan :

1. Background frame Alam
2. Teks "Level Sedang"
3. Soal
4. Pilihan A. B. C. D.
5. Timer
6. Tombol Keluar

Narasi / audio :

1. Backsong instrumental

Keterangan Animasi / Video :

*Lampiran 21***SOAL FLASH GAME**

1. Laporan yang memuat hasil-hasil perhitungan dari proses akuntansi yang menunjukkan kinerja keuangan suatu perusahaan pada saat tertentu, adalah pengertian dari ...
 - A. **Laporan Keuangan**
 - B. Laporan Manajemen
 - C. Laporan Kerja Praktek
 - D. Laporan Pendapatan
2. Pihak-pihak mana saja yang memerlukan laporan keuangan ...
 - A. **Manajemen, investor, kreditor, pemerintah**
 - B. Investor, satpam, kreditor, manajemen
 - C. Kreditor, pemerintah, guru, manajemen
 - D. Dokter, investor, pemerintah, kreditor
3. Laporan yang menunjukkan posisi aktiva, utang, dan modal perusahaan pada saat tertentu, merupakan pengertian dari ...
 - A. **Neraca**
 - B. Laporan Perubahan Modal
 - C. Laporan Laba Rugi
 - D. Laporan Arus Kas
4. Untuk mengetahui tingkat profitabilitas dan tingkat resiko atau tingkat kesehatan suatu perusahaan adalah fungsi dari ...
 - A. Analisis Bisnis
 - B. **Analisis Laporan Keuangan**
 - C. Analisis ekonomi
 - D. Analisis Laporan Perusahaan
5. Berikut ini yang tidak termasuk unsur-unsur neraca adalah
 - A. piutang + modal
 - B. **beban + pendapatan**
 - C. utang + modal
 - D. harta + modal
6. Berikut ini yang bukan merupakan unsur laporan perubahan modal adalah
 - A. tambahan modal
 - B. modal awal
 - C. laba usaha
 - D. **kas**

7. Berikut ini pihak-pihak intern dan ekstern yang memerlukan informasi akuntansi :

A	B
1. <i>Manajer</i>	1. <i>Pemerintah</i>
2. <i>Pegawai</i>	2. <i>Direksi</i>
3. <i>Kreditur</i>	3. <i>Bank</i>

Yang termasuk pihak intern adalah.....

- A. A1 dan B1
B. A1 dan B2
 C. A2 dan B2
 D. A2 dan B3
8. Salon winda memiliki data sebagai berikut.
- | | |
|-----------|-------------------|
| Aktiva | Rp. 50.000.000,00 |
| Kewajiban | Rp. 17.500.000,00 |
- Dengan demikian ekuitas perusahaan sebesar ...
- A. Rp. 50.000.000,00
B. Rp. 32.500.000,00
 C. Rp. 17.500.000,00
 D. Rp. 12.500.000,00
9. Neraca yaitu laporan yang menggambarkan posisi keuangan dari suatu perusahaan yang meliputi ...
- A. Aktiva, kewajiban, dan ekuitas**
 B. Pendapatan, dan beban
 C. Pasiva, pendapatan dan beban
 D. Semua benar
10. Harta sebesar Rp 24.500.000,- ; utang sebesar Rp 14.500.000,- dan prive pemilik sebesar Rp 1.000.000,-. Maka besarnya modal awal adalah...
- A. Rp 19.000.000,-
B. Rp 10.000.000,-
 C. Rp 21.000.000,-
 D. Rp 23.500.000,-
11. Dalam persamaan dasar akuntansi kolom utang terdapat jumlah Rp. 5.000.000,00, maka data tersebut dilaporkan dalam
- A. Laporan laba – rugi
 B. Laporan perubahan modal
 C. Laporan arus kas
D. Laporan Neraca
12. Akun berikut yang termasuk dilaporan laba/rugi adalah...

- A. Beban asuransi**
- B. Pendapatan diterima dimuka
- C. Modal awal
- D. Modal akhir
13. Yang termasuk dalam bentuk-bentuk neraca adalah....
- A. Skontro dan single step
- B. Skontro dan multiple step
- C. Single step dan multiple step
- D. Skontro dan stafel**
14. Laporan yang menunjukkan perubahan posisi laba selama periode tertentu merupakan pengertian dari ...
- A. Neraca
- B. Laporan Perubahan Modal**
- C. Laporan Laba Rugi
- D. Laporan Arus Kas
15. Berikut merupakan pernyataan mengenai laporan perubahan modal, kecuali.....
- A. Penyusunan laporan perubahan modal dilakukan setelah laporan laba rugi dibuat
- B. Komposisi laporan perubahan modal terdiri atas harta, utang dan modal**
- C. Hasil dari laporan laba rugi akan dicantumkan ke dalam laporan perubahan modal
- D. Komponen di dalam laporan perubahan modal terdiri atas modal awal prive, laba rugi dan modal akhir.
16. Berikut ini yang bukan syarat-syarat laporan keuangan adalah . . .
- A. Uji Coba**
- B. Relevan
- C. Daya Uji
- D. Daya Banding
17. Informasi Keuangan yang disajikan untuk kepentingan para pemakai laporan diluar perusahaan, sangat berguna sebagai...
- A. bahan untuk menyusun perencanaan kegiatan perusahaan
- B. bahan untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilaksanakan telah sesuai dengan rencana semula
- C. bahan pengendalian perusahaan agar tidak rugi
- D. dasar untuk mengetahui prospek perusahaan di masa yang akan datang**
18. Dilihat dari sudut fungsinya, akuntansi diartikan sebagai.....
- A. Suatu alat untuk mencatat semua transaksi atau kejadian-kejadian yang terjadi dalam perusahaan**

- B. Suatu aktivitas penyediaan data keuangan perusahaan yang penting bagi pihak-pihak yang memerlukan
- C. Rangkaian kegiatan yang meliputi pencatatan, dan pelaporan transaksi keuangan yang terjadi dalam perusahaan
- D. Kumpulan catatan mengenai transaksi keuangan perusahaan yang terjadi dalam suatu periode tertentu
19. Laporan keuangan untuk kepentingan pihak ekstern harus diperiksa oleh akuntan publik sebab...
- A. Akuntan publik mewakili pihak ekstern perusahaan
- B. Hasil pemeriksaan akuntan publik dijamin kebenarannya**
- C. Pemeriksaan akuntan publik bersifat independen
- D. Pemeriksaan akuntan publik dilakukan oleh pemeriksa yang memiliki gelar akuntan
20. Jika pendapatan adalah sebesar Rp. 65.500,00 total biaya Rp. 38.500,00 dan penarikan prive sebesar Rp. 10.000,00 maka jumlah laba atau bersih adalah
- A. Laba bersih Rp. 38.500,00
- B. Laba bersih Rp. 27.000,00**
- C. Rugi bersih Rp. 27.000,00
- D. Rugi bersih Rp. 28.500,00
21. Pendapatan Perusahaan Rp.50.000.000,-, Beban Usaha Rp.20.000.000,-, Modal Awal Rp.100.000.000,- berapakah Prive jika Modal Akhir Rp.120.000.000,-...
- a.Rp.20.000.000,-
- b.Rp.10.000.000,-**
- c.Rp.5.000.000,-
- d.Rp. 15.000.000,-
22. Prive merupakan akun dalam laporan...
- A. Neraca**
- B. Laba/rugi
- C. Perubahan modal
- D. Perubahan modal dan neraca
23. Berikut yang termasuk beban diluar usaha adalah...
- A. Beban gaji
- B. Beban sewa
- C. Beban perlengkapan
- D. Beban bunga**
24. Apabila modal awal sebesar Rp 6.000.000,00, pendapatan Rp 7.500.000, prive Rp 150.000,00, dan jumlah beban Rp 5.550.000,00, maka besarnya modal akhir yaitu
- A. Rp 7.950.000,00
- C. Rp 7.350.000,00

B. Rp 7.800.000,00

D. Rp 6.600.000,00

25. Perhatikan matriks berikut ini !

NO	A	B
1	Manajer Pemasaran, Manajer Produksi	Manajer Pemasaran, Pemilik
2	Pemerintah, Pemilik	Investor, Kreditor
3	Manajer Produksi, Pemerintah	Kepala Bagian Produksi, Kepala Bagian Pemasaran
4	Masyarakat, Pemerintah	Pemerintah, Kepala Bagian Produksi

Berdasarkan matriks diatas yang termasuk pemakai akuntansi intern adalah.....

A. 1 A dan 1 B

B. 1 A dan 3 B

C. 2 A dan 1 B

D. 2 A dan 2 B

26. Salon "AYU" memiliki data-data Neraca Saldo setelah penyesuaian per 31 Desember 2012 sebagai berikut :

Kas	Rp 500.000,-
Asuransi dibayar dimuka	Rp 100.000,-
Beban perlengkapan	Rp 200.000,-
Penyusutan peralatan	Rp 25.000,-
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp 50.000,-
Beban asuransi	Rp 500.000,-
Pendapatan usaha	Rp 1.100.000,-
Modal	Rp 2.000.000,-
Beban gaji	Rp 250.000,-

Berdasarkan data diatas, selama tahun 2012 Salon "AYU" memperoleh.....

A. Laba Rp 150.000,-

B. Rugi Rp 150.000,-

C. Rugi Rp 125.000,-

D. Laba Rp 125.000,-

27. Berikut ini data transaksi pada Kantor Akuntan Publik "JITU" pada tahun 2013 :

Beban sewa kantor	Rp 4.500.000,-
Beban gaji karyawan	Rp 3.500.000,-
Beban perlengkapan	Rp 1.500.000,-
Prive	Rp 2.500.000,-
Modal 1 Januari 2013	Rp 46.500.000,-
Modal 31 Desember 2013	Rp 51.500.000,-

Berdasarkan data diatas, maka besarnya pendapatan dari Kantor Akuntan Publik "JITU" adalah.....

1. Rp 14.500.000,-

2. Rp 26.000.000,-

- 3. Rp 18.500.000,-
- 4. Rp 17.000.000,-**
- 5. Rp 22.000.000,-

28. Diketahui sebagian data Perusahaan Jasa Foto copy "BAC" per 31 Desember 2007:

Pendapatan jasa foto copy Rp 5.000.000,-

Pendapatan bunga Rp 500.000,-

Beban gaji pegawai Rp 1.000.000,-

Beban perlengkapan foto copy Rp 3.000.000,-

Beban sewa Rp 500.000,-

Beban lain – lain Rp 1. 500.000,-

Dari data tersebut akan mengalami...

- A. laba Rp 500.000,-**
- B. rugi Rp 500.000,-
- C. laba Rp 1.000.000,-
- D. rugi Rp 1.000.000,-

29. Diketahui data pendapatan sebesar Rp. 6.250.000,00 dan pengeluaran biaya sebesar Rp. 2.750.000,00 serta membayar bunga pinjaman sebesar Rp. 375.000,00. Maka besarnya laba yang diperoleh sebesar

.....

- A. Rp. 3.500.000,00
- B. Rp. 3.512.000,00
- C. Rp. 3.215.000,00
- D. Rp. 3.125.000,00**

30. Hak paten dan goodwill dineraca termasuk...

- A. Aktiva lancar
- B. Modal
- C. Surat berharga
- D. Aktiva tetap**

Lampiran 22

DAFTAR NAMA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK PALEBON TAHUN AJARAN 2014/2015

KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
NO	NAMA	NO	NAMA
1	Ade Rizqika P	1	Afdilla Agustya Devita
2	Ajeng Ayu Alwina	2	Ainaya Septi Dwi S
3	Alfu Alfi Hasanah	3	Ajeng Putri Diana F
4	Ana Nurwati	4	Alifya Putri Salsabila
5	Anita Primarani	5	Ani Soleha
6	Ardina R. D	6	Anita Rahayu
7	Diah Ayu Ambarwati	7	Chandra Tri Lestari
8	Dimas Ajeng	8	Dinda Dwi Safitri
9	Dining Nur R	9	Eka Sriwahyuningsih
10	Erika Ayuningtyas	10	Erika Diah S
11	Evi Krisnawati	11	Fajar Kinasih
12	Fania Ayu Sukma	12	Feni Yuliana Safitri
13	Farida Tul Latifah	13	Firdha Ayu Gita S
14	Fenny Korniasari	14	Ingka Citra Lupi
15	Hana Kusuma Dewi	15	Jefri Praselia
16	Intan Oktaviani	16	Karla Prestiani
17	Krisnawati	17	Landes J. N
18	Lidia Ningrum	18	M. Irfan
19	Maya Anggraeni	19	Masriah
20	Mega Juni L	20	Mega Fatmawati
21	Mega Sukma Wati	21	Mega Kristiani
22	Mifta Ayu Milasari	22	Meylinda Setyo R
23	Muklimatul Afifah	23	Mustiko Bayu
24	Mutiara Shalsabella R	24	Nabilla Istiqomah
25	Nadia Sri Ambarwati	25	Nadin Khimaya
26	Nifa Nidi A	26	Nilam Egi O
27	Nur Indah Lestari	27	Nur Maryana
28	Nurul Maulidyna	28	Risma Dewi
29	Rahma Nur M	29	Sinta Novita Sari
30	Rikha Esti P	30	Siti Fatimah
31	Salma Nabila	31	Yuni Indrianti
32	Siti Asrina Sari	32	M. Rizqian Nur Fajar
33	Umy Firlana	33	Diskey
34	Yenni Agus Sriyani	34	Baskara
35	Zakiyatur R	35	febriano
36	Dwi Lestari		

*Lampiran 23***DAFTAR NAMA KELOMPOK KELAS EKSPERIMEN**

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1. Alfu Alfi Hasanah	1. Diah Ayu Ambarwati	1. Ajeng Ayu Alwina
2. Ardina Rusita Dewi	2. Evi Krisnawati	2. Anita Primarani
3. Nur Indah Lestari	3. Fenny Koerniasari	3. Dining Nur Rahayu
4. Rikha Esti Pangestu	4. Lidia Ningrum	4. Maya Anggraeni
5. Siti Asrina Sari	5. Yenni Agus Sriyani	5. Mukminatul Afifah
6. Salma Nabila Putri	6. Dwi Lestari	6. Mutiara Salsabela R
Kelompok 4	Kelompok 5	Kelompok 6
1. Ade R Q	1. Dimas Ajeng	1. Ana Nurwati
2. Fania Ayu S W	2. Intan Oktaviani	2. Erika Ayuningtyas
3. Mega Sukmawati	3. Krisnawati	3. Faridatul Latifah
4. Mifta A M	4. Nadia Sri Ambarwati	4. Hana Kusuma Dewi
5. Nifa N A	5. Rahma Nur Mu'izza	5. Mega Juni Lestari
6. Nurul Maulidyna	6. Zakiyatur Rohmah	6. Ummy Firlana

DAFTAR NAMA KELOMPOK KELAS KONTROL**Kelompok 1**

1. Erika Diah S
2. Fajar Kinasih
3. Risma Dewi
4. Sinta Novita Sari
5. M. Risqian Nur F
6. Diskey Fahrul R

Kelompok 2

1. Mustiko Bayu S N
2. Dinda Dwi Safitri
3. Anita Rahayu
4. Eka Sri W
5. Siti Fatimah

Kelompok 3

1. Ainaya Septi
2. Landes J N
3. Alifya Putri
4. Mega Kristiani
5. Jeffy Prasetya

Kelompok 4

1. Feni Yuliana S
2. Chandra Tri L
3. M. Irfanul A
4. Nilam Egi O
5. Nur Maryana

Kelompok 5

1. Ajeng Putri Diana
2. Nabila Istiqomah
3. Karla Prestiani
4. Nadin Khimaya
5. Yuni Indrianti

Kelompok 6

1. Afdilla Agustya D
2. Ani Sholeha
3. Ingka Citra L
4. Masriah
5. Baskhara J N

Lampiran 24

**DATA NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER
AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA TAHUN AJARAN 2014/2015**

No	X AKUNTANSI 1	X AKUNTANSI 2
1	57,5	45,0
2	35,0	65,0
3	57,5	35,0
4	47,5	67,5
5	42,5	40,0
6	30,0	60,0
7	52,5	55,0
8	40,0	52,5
9	65,0	60,0
10	50,0	55,0
11	60,0	55,0
12	47,5	60,0
13	40,0	60,0
14	40,0	65,0
15	57,5	70,0
16	37,5	60,0
17	55,0	50,0
18	65,0	40,0
19	50,0	57,5
20	60,0	62,5
21	62,5	52,5
22	70,0	55,0
23	72,5	72,5
24	65,0	60,0
25	60,0	42,5
26	65,0	47,5
27	62,5	67,5
28	60,0	62,5
29	52,5	52,5
30	67,5	50,0
31	75,0	57,5
32	57,5	52,5
33	65,0	55,0
34	57,5	62,5
35	52,5	70,0
36	72,5	72,5
JML	2007,5	1975,0
RATA-RATA	55,8	56,4

HASIL OUTPUT SPSS DATA POPULASI

1. NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		X_AK1	X_AK2
N		36	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	56,89	55,29
	Std. Deviation	9,309	11,077
	Absolute	,103	,151
Most Extreme Differences	Positive	,064	,088
	Negative	-,103	-,151
Kolmogorov-Smirnov Z		,619	,891
Asymp. Sig. (2-tailed)		,839	,405

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. HOMOGENITAS

Between-Subjects Factors

		N
kelas	1	36
	2	35

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: nilai

F	df1	df2	Sig.
1,308	1	69	,257

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + kelas

*Lampiran 26***PRE TEST**

Petunjuk pengisian :

- 1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya**
- 2. Baca dengan seksama petunjuk dan pertanyaan di bawah ini sebelum anda menjawab**
- 3. Pilih salah satu jawaban yang benar dan tepat, dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu option**
- 4. Apabila ada yang hal belum jelas, silahkan ditanyakan**

Pilihan Ganda

1. Berikut ini adalah pengguna laporan keuangan:

- Kreditor
- Investor
- Manajer
- Direktur
- Pemerintah

Dari data diatas mana yang termasuk ke dalam pengguna intern Laporan Keuangan adalah...

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| a. Pemerintah dan manajer | c. Kreditor dan manajer |
| b. Kreditor dan direktur | d. Kreditor dan investor |

2. Akun-akun pendapatan dan beban digolongkan dalam akun....

- | | |
|------------|-----------|
| a. Tetap | c. Riil |
| b. Nominal | d. Lancar |

3. Berikut adalah daftar akun-akun:

7. Kas
8. Piutang
9. Tanah
10. Perlengkapan
11. Peralatan
12. Gedung

Dari akun-akun diatas yang termasuk dalam aktiva tetap adalah...

- a. 1,2,3
- b. 4,5,6
- c. 1,4,5
- d. 3,5,6

4. Laporan perubahan ekuitas adalah...

- a. Laba bersih perusahaan selama periode tertentu
- b. Perubahan ekuitas perusahaan selama periode tertentu
- c. Penambahan ekuitas perubahan selama periode tertentu
- d. Laba bersih perusahaan yang merubah keadaan ekuitas

5. Unsur laporan laba rugi adalah....

- a. Harta, utang, dan modal
- b. Pendapatan dan beban
- c. Pendapatan, beban, dan prive
- d. Laba rugi bersih, modal awal, modal akhir, dan prive

6. Neraca adalah laporan keuangan suatu perusahaan yang menyajikan....

- a. Harta, laba, dan ekuitas pada periode tertentu
- b. Harta, utang, dan ekuitas pada periode tertentu
- c. Harta, utang, dan beban pada bulan tertentu
- d. Harta, utang, ekuitas, dan beban pada periode tertentu

7. Akun prive pada laporan keuangan dimasukkan dalam...

- a. Laporan arus kas
- b. Neraca saldo
- c. Laporan laba/rugi
- d. Laporan perubahan ekuitas

8. Salon bunga memiliki data keuangan per 31 Desember 2009 sebagai berikut.

Modal 1 Januari	Rp 50.000.000,00
Pendapatan salon	Rp 35.000.000,00
Pengambilan prive	Rp 4.000.000,00
Modal 31 Desember	Rp 62.000.000,00

Dari data di atas, besarnya beban adalah...

- a. Rp 19.000.000,00
- b. Rp 21.000.000,00
- c. Rp 23.000.000,00
- d. Rp 33.000.000,00

9. Berikut akun yang tidak dicantumkan pada laporan laba rugi perusahaan jasa adalah...

- a. pendapatan jasa angkutan
- c. beban iklan

- b. penjualan
d. beban iklan dibayar dimuka

10. Diketahui ekuitas akhir Rp 13.000.000,00, laba bersih Rp 6.000.000,00 prive Rp 3.000.000,00. Maka ekuitas awal adalah...

- a. Rp 16.000.000,00
c. Rp 22.000.000,00
b. Rp 10.000.000,00
d. Rp 12.000.000,00

11. Perhatikanlah data sebuah perusahaan di bawah ini!

Modal akhir Rp 19.000.000,00

Laba bersih Rp 4.000.000,00

Pengambilan Rp 1.000.000,00

Dari data di atas, modal awal adalah...

- a. Rp 24.000.000,00
c. Rp 15.000.000,00
b. Rp 16.000.000,00
d. Rp 14.000.000,00

12. Berikut ini yang merupakan komponen laporan perubahan ekuitas adalah...

- a. Penjualan dan pembelian
c. Kas dan utang usaha
b. Ekuitas awal dan laba bersih/rugi
d. Beban dan piutang

13. Modal awal, modal akhir, laba bersih, dan prive merupakan unsur-unsur laporan keuangan dari laporan...

- a. Laporan arus kas
c. Neraca
b. Laporan laba/rugi
d. Laporan perubahan modal

14. Perhatikan matriks berikut ini!

(A)	(B)
4. Beban gaji bagian toko 5. Beban bunga 6. Beban sewa kantor	4. beban asuransi toko 5. Rugi penjualan aktiva 6. Sewa dibayar dimuka
(C)	
4. Beban gaji kantor 5. Beban iklan 6. Beban umum rupa-rupa	

Dari matriks di atas, yang termasuk beban non operasional adalah...

- a. (A2), (B2), dan (B3)
c. (A2) dan (B3)

20. Laporan keuangan tidak perlu didasari konsep-konsep dan prinsip akuntansi yang diterima umum, apabila disajikan untuk....
- a. Pemerintah
 - b. Perpajakan
 - c. Investor
 - d. Manajemen
21. Laporan Keuangan yang menggambarkan hasil operasional perusahaan selama satu periode Akuntansi adalah...
- a. Laporan Laba Rugi
 - b. Laporan Perubahan Modal
 - c. Laporan Arus Kas
 - d. Laporan perubahan laba ditahan
22. Unsur-unsur Laporan Keuangan yang berkaitan langsung dengan pengukuran kinerja keuangan perusahaan adalah...
- a. Aktiva dan Penghasilan
 - b. Penghasilan dan Beban
 - c. Kewajiban dan Beban
 - d. Aktiva, Kewajiban, dan Ekuitas
23. Modal akhir periode akuntansi sebesar Rp. 75.896.000,-. Pendapatan selama periode tersebut Rp. 14.375.000 beban usaha sebesar Rp. 7.560.000 dan pengambilan pribadi Rp. 2.700.000,-, maka jumlah modal awal
- a. Rp. 64.781.000,-
 - b. Rp. 65.817.000,-
 - c. Rp. 70.387.000,-
 - d. Rp. 71.781.000,-
24. Yang termasuk dalam komponen laporan keuangan dalam akuntansi, kecuali....
- a. Laporan laba / rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Aliran kas
 - d. Ikhtisar laba / rugi
25. Berikut adalah isi dari laporan keuangan, kecuali....
- a. Hasil kerja karyawan
 - b. Neraca
 - c. Laba/rugi
 - d. Arus kas
26. Laporan keuangan yang menunjukkan berapa uang yang dimiliki oleh perusahaan itu adalah defenisi dari...
- a. Estimasi laba/rugi
 - b. Estimasi pembelian
 - c. Estimasi beban penjualan
 - d. Estimasi kas
27. Setiap perusahaan di Indonesia wajib menyusun laporan keuangan, terutama
- a. Arus kas dan rekonsiliasi bank
 - b. Neraca dan arus kas
 - c. Neraca dan persediaan barang
 - d. Neraca dan perhitungan L/R

28. Pihak ekstern yang menggunakan informasi akuntansi sebagai dasar untuk menambah atau menjual kepemilikan sahamnya di perusahaan adalah...
- Pimpinan perusahaan
 - Investor
 - Calon investor
 - Pemerintah
29. Laporan keuangan suatu perusahaan yang dihasilkan pada suatu periode akuntansi yang menjabarkan unsur-unsur pendapatan dan beban perusahaan adalah pengertian dari....
- Laporan keuangan
 - Laporan arus kas
 - Laporan laba/rugi
 - Laporan neraca
30. Kegunaan Laporan Keuangan perusahaan bagi calon kreditur adalah
- Sebagai pertimbangan dalam menanamkan modal.
 - Untuk mengetahui pembagian laba bagi para pemegang saham.
 - Untuk mengetahui besarnya modal perusahaan.
 - Sebagai pertimbangan dalam memberikan kredit

*Lampiran 27***KUNCI JAWABAN PRE-TEST**

1. D	11. D	21. A
2. B	12. B	22. B
3. D	13. D	23. D
4. B	14. A	24. D
5. B	15. D	25. A
6. B	16. A	26. D
7. D	17. B	27. D
8. A	18. A	28. B
9. B	19. B	29. C
10. B	20. D	30. D

Lampiran 28

Soal Diskusi**Soal 1**

1. Apa yang dimaksud dengan laporan keuangan?
2. Apa manfaat dari laporan keuangan?
3. Sebutkan macam laporan keuangan?
4. Apa yang Anda ketahui tentang neraca?
5. Ny. Anggun mengelola sebuah perusahaan selama beroperasi keuangan pada perusahaan tersebut menunjukkan sebagai berikut:
 - Harta lancar Rp 400.000
 - Harta tetap Rp 6.400.000
 - Prive Rp 100.000
 - Laba bersih Rp 350.000
 - Modal awal Rp 5.000.000

Dari data tersebut besarnya utang pada usaha sebesar...

Soal 2

1. Apa yang dimaksud dengan laporan keuangan?
2. Apa manfaat dari laporan keuangan?
3. Sebutkan macam laporan keuangan?
4. Apa yang Anda ketahui tentang laporan laba/rugi?
5. Diketahui :

Modal akhir Rp 19.000.000,00

Laba bersih Rp 4.000.000,00

Pengambilan Rp 1.000.000,00

Dari data di atas, modal awal adalah...

Soal 3

1. Apa yang dimaksud dengan laporan keuangan?
2. Apa manfaat dari laporan keuangan?
3. Sebutkan macam laporan keuangan?
4. Apa yang Anda ketahui tentang laporan perubahan ekuitas?
5. PD Subur pada akhir periode 2012 mempunyai data keuangan sebagai berikut:

Kas	Rp 36.580.000,00
Piutang usaha	Rp 5.250.000,00
Perlengkapan	Rp 950.000,00
Sewa dibayar di muka	Rp 1.600.000,00
Pendapatan honor	Rp 17.205.000,00
Pendapatan jasa	Rp 10.200.000,00
Beban iklan	Rp 1.500.000,00
Beban gaji	Rp 360.000,00
Beban telepon	Rp 150.000,00
Beban listrik	Rp 225.000,00
Beban asuransi	Rp 300.000,00
Beban perlengkapan	Rp 900.000,00
Beban penyusutan	Rp 330.000,00
Beban sewa	Rp 1.600.000,00

Dari data diatas berapakah laba/rugi yang dialami?

Soal 4

1. Apa yang dimaksud dengan laporan keuangan?
2. Apa manfaat dari laporan keuangan?
3. Sebutkan macam laporan keuangan?
4. Apa yang Anda ketahui tentang neraca?
5. Salon bunga memiliki data keuangan per 31 Desember 2009 sebagai berikut.

Modal 1 Januari	Rp 55.000.000,00
Pendapatan salon	Rp 30.000.000,00
Pengambilan prive	Rp 4.000.000,00
Modal 31 Desember	Rp 62.000.000,00

Dari data di atas, besarnya beban adalah...

Lampiran 29

KUNCI JAWABAN SOAL DISKUSISoal 1

1. Laporan keuangan adalah laporan yang memuat informasi tentang kondisi keuangan dan hasil yang diperoleh perusahaan dalam periode tertentu.
2. Manfaat laporan keuangan adalah memberikan informasi mengenai posisi harta, utang, dan modal serta perolehan laba atau rugi yang menunjukkan hasil aktivitas yang terjadi dalam rumah tangga perusahaan dan membantu pimpinan dalam pengambilan keputusan.
3. Macam-macam laporan keuangan adalah neraca, laporan laba/ rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan
4. Neraca adalah daftar yang memuat susunan aktiva, utang, dan modal pada saat tertentu. Dari neraca akan dapat diketahui berupa kekayaan yang dimiliki perusahaan dan segala kewajiban yang harus dipenuhi perusahaan.
5. Harta lancar + harta tetap = Rp 400.000 + Rp 6.400.000
= Rp 6800.000
Modal Akhir = modal awal + laba bersih – prive
= Rp 5000.000 + Rp 350.000 – Rp 100.000
= Rp 5250.000
Utang usaha = harta – modal akhir
= Rp 6800.000 – Rp 5250.000
= Rp 1550.000

Soal 2

1. Laporan keuangan adalah laporan yang memuat informasi tentang kondisi keuangan dan hasil yang diperoleh perusahaan dalam periode tertentu.
2. Manfaat laporan keuangan adalah memberikan informasi mengenai posisi harta, utang, dan modal serta perolehan laba atau rugi yang menunjukkan hasil aktivitas yang terjadi dalam rumah tangga perusahaan dan membantu pimpinan dalam pengambilan keputusan.
3. Macam-macam laporan keuangan adalah neraca, laporan laba/ rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan
4. Laporan Rugi/ Laba adalah laporan yang memuat semua pendapatan dan beban selama periode tertentu.
5. Modal Akhir = modal awal + laba bersih – prive
Rp 19000.000 = modal awal + Rp 4000.000 – Rp1000.000
Rp 19.000.000 = modal awal + Rp 3000.000
Rp 19000.000- Rp 3000.000 = modal awal
Modal awal = Rp 16000.000

Soal 3

1. Laporan keuangan adalah laporan yang memuat informasi tentang kondisi keuangan dan hasil yang diperoleh perusahaan dalam periode tertentu.
2. Manfaat laporan keuangan adalah memberikan informasi mengenai posisi harta, utang, dan modal serta perolehan laba atau rugi yang menunjukkan hasil aktivitas yang terjadi dalam rumah tangga perusahaan dan membantu pimpinan dalam pengambilan keputusan.
3. Macam-macam laporan keuangan adalah neraca, laporan laba/ rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan
4. Laporan perubahan modal adalah laporan yang memuat sebab-sebab terjadinya perubahan modal selama periode tertentu.
5. Pendapatan = pendapatan honor + pendapatan jasa
 $= 17.205.000 + 10.200.000$
 $= 27.405.000$
 Σ Beban = (5.245.000)

 Laba bersih = 22.160.000

Soal 4

1. Laporan keuangan adalah laporan yang memuat informasi tentang kondisi keuangan dan hasil yang diperoleh perusahaan dalam periode tertentu.
2. Manfaat laporan keuangan adalah memberikan informasi mengenai posisi harta, utang, dan modal serta perolehan laba atau rugi yang menunjukkan hasil aktivitas yang terjadi dalam rumah tangga perusahaan dan membantu pimpinan dalam pengambilan keputusan.
3. Macam-macam laporan keuangan adalah neraca, laporan laba/ rugi, laporan perubahan ekuitas, laporan arus kas, dan catatan atas laporan keuangan
4. Neraca adalah daftar yang memuat susunan aktiva, utang, dan modal pada saat tertentu. Dari neraca akan dapat diketahui berupa kekayaan yang dimiliki perusahaan dan segala kewajiban yang harus dipenuhi perusahaan.
5. Modal awal Rp 55.000.000
 Laba bersih Rp X
 Prive (Rp 4.000.000)
 Modal Akhir Rp 51.000.000+ X

 Modal Akhir = Rp 51.000.000+ X
 Rp 62.000.000 = Rp 51.000.000 + X
 X = Rp 62.000.000 – Rp 51.000.000
 Laba bersih = Rp 11.000.0000

 Laba bersih = pendapatan – beban
 Rp 11.000.0000 = Rp 30.000.000 – beban
 Beban = Rp 19.000.000

*Lampiran 30***TUGAS PROYEK**

1. TUGAS ANDA

- a. Periksa kelengkapan lembar soal dan lembar kerja.
- b. Cermati petunjuk/ informasi yang terdapat dalam lembar soal.
- c. Tugas anda kali ini adalah buatlah Laporan Keuangan.
- d. Sebelum menyelesaikan proyek, buatlah *timeline* (jadwal) terlebih dahulu.
- e. Waktu yang dialokasikan untuk tugas ini adalah 45 Menit
- f. Kerjakan dengan teliti dan tepat

2. BAHAN DAN ALAT

- a. Bahan yang disediakan peneliti
 - 1) Lembar Soal
Berisi informasi tentang identitas perusahaan dan usaha pokok
 - 2) Lembar Kerja
Berisi lembar kerja siswa yaitu *timeline*, dan laporan keuangan.
- b. Bahan yang disediakan responden
 - 1) Alat tulis
 - 2) Kalkulator

3. INFORMASI UMUM

Nama Perusahaan: **Perusahaan Jasa Pendistribusian Es Batu "Katherina"**

Alamat : Jalan Kalimasada No 105 Jakarta

No Telepon : 021 557 678

Email : katherina@gmail.com

Perusahaan ini adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang jasa. Perusahaan ini menjual jasa berupa pendistribusian es batu ke berbagai wilayah baik secara kredit/tunai.

Perusahaan Jasa Pendistribusian Es Batu "Katherina"
Neraca Saldo
Per Desember 2014

No	Nama Akun	Debit	Kredit
100	Kas	Rp 10.000.000	
101	Piutang Usaha	Rp 6.600.000	
102	Perlengkapan	Rp 1.000.000	
103	Iklan dibayar di muka	Rp 500.000	
104	Asuransi dibayar di muka	Rp 480.000	
105	Gedung	Rp 300.000.000	
106	Akumulasi Penyusutan Gedung		Rp 50.000.000
201	Utang Usaha		Rp 5.000.000
300	Modal Katherina		Rp 202.280.000
301	Prive Katherina	Rp 2.000.000	
400	Pendapatan Jasa Pendistribusian Es Batu		Rp 75.000.000
500	Beban Sewa Kendaraan	Rp 6.000.000	
501	Beban Air, Listrik dan Telepon	Rp 1.000.000	
502	Beban Upah Tenaga Kerja	Rp 3.000.000	
503	Beban Gaji Karyawan Kantor	Rp 1.500.000	
504	Beban Rupa-rupa	Rp 200.000	
	JUMLAH	Rp 332.280.000	Rp 332.280.000

TIME LINE

KELOMPOK :

NAMA : 1.

2.

<i>Waktu</i>	<i>Kegiatan</i>	<i>Keterangan</i>

POST TEST

Petunjuk pengisian :

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya
2. Baca dengan seksama petunjuk dan pertanyaan di bawah ini sebelum anda menjawab
3. Pilih salah satu jawaban yang benar dan tepat, dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu option
4. Apabila ada yang hal belum jelas, silahkan ditanyakan

Pilihan Ganda

1. Akun-akun pendapatan dan beban digolongkan dalam akun..

- | | |
|------------|-----------|
| A. Tetap | C. Riil |
| B. Nominal | D. Lancar |

2. Berikut adalah daftar akun-akun:

1. Kas
2. Piutang
3. Tanah
4. Perlengkapan
5. Peralatan
6. Gedung

Dari akun-akun diatas yang termasuk dalam aktiva tetap adalah...

- | | |
|----------|----------|
| a. 1,2,3 | c. 1,4,5 |
| b. 4,5,6 | d. 3,5,6 |

3. Berikut ini adalah pengguna laporan keuangan adalah...

- Kreditor
- Investor
- Manajer
- Direktur
- Pemerintah

Dari data diatas mana yang termasuk ke dalam pengguna ekstern Laporan Keuangan adalah...

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| a. Pemerintah dan manajer | c. Kreditor dan manajer |
| b. Kreditor dan direktur | d. Kreditor dan investor |

4. Laporan perubahan ekuitas adalah...

- a. Laba bersih perusahaan selama periode tertentu
 - b. Perubahan ekuitas perusahaan selama periode tertentu
 - c. Penambahan ekuitas perubahan selama periode tertentu
 - d. Laba bersih perusahaan yang merubah keadaan ekuitas
5. Unsur laporan laba rugi adalah....
- a. Harta, utang, dan modal
 - b. Pendapatan dan beban
 - c. Pendapatan, beban, dan prive
 - d. Laba rugi bersih, modal awal, modal akhir, dan prive
6. Neraca adalah laporan keuangan suatu perusahaan yang menyajikan....
- a. Harta, laba, dan ekuitas pada periode tertentu
 - b. Harta, utang, dan ekuitas pada periode tertentu
 - c. Harta, utang, dan beban pada bulan tertentu
 - d. Harta, utang, ekuitas, dan beban pada periode tertentu
7. Akun prive pada laporan keuangan dimasukkan dalam...
- a. Laporan arus kas
 - b. Neraca saldo
 - c. Laporan laba/rugi
 - d. Laporan perubahan ekuitas
8. Salon bunga memiliki data keuangan per 31 Desember 2009 sebagai berikut.
- | | |
|-------------------|------------------|
| Modal 1 Januari | Rp 50.000.000,00 |
| Pendapatan salon | Rp 35.000.000,00 |
| Pengambilan prive | Rp 4.000.000,00 |
| Modal 31 Desember | Rp 62.000.000,00 |
- Dari data di atas, besarnya beban adalah...
- a. Rp 19.000.000,00
 - b. Rp 21.000.000,00
 - c. Rp 23.000.000,00
 - d. Rp 33.000.000,00
9. Berikut akun yang tidak dicantumkan pada laporan laba rugi perusahaan jasa adalah...
- a. pendapatan jasa angkutan
 - b. penjualan
 - c. beban iklan
 - d. beban iklan dibayar dimuka
10. Diketahui ekuitas akhir Rp 13.000.000,00, laba bersih Rp 6.000.000,00 prive Rp 3.000.000,00. Maka ekuitas awal adalah...

- a. Rp 16.000.000,00
- b. Rp 10.000.000,00
- c. Rp 22.000.000,00
- d. Rp 12.000.000,00

11. Perhatikanlah data sebuah perusahaan di bawah ini!

Modal akhir Rp 19.000.000,00
 Laba bersih Rp 4.000.000,00
 Pengambilan Rp 1.000.000,00

Dari data di atas, modal awal adalah...

- a. Rp 24.000.00,00
- b. Rp 16.000.000,00
- c. Rp 15.000.000,00
- d. Rp 14.000.000,00

12. Berikut ini yang merupakan komponen laporan perubahan ekuitas adalah...

- a. Penjualan dan pembelian
- b. Ekuitas awal dan laba bersih/rugi
- c. Kas dan utang usaha
- d. Beban dan piutang

13. Modal awal, modal akhir, laba bersih,dan prive merupakan unsur-unsur laporan keuangan dari laporan...

- a. Laporan arus kas
- b. Laporan laba/rugi
- c. Neraca
- d. Laporan perubahan modal

14. Perhatikan matriks berikut ini!

<p>(A)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 90%; margin: auto;"> <p>7. Beban gaji bagian toko</p> <p>8. Beban bunga</p> <p>9. Beban sewa kantor</p> </div>	<p>(B)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 90%; margin: auto;"> <p>7. beban asuransi toko</p> <p>8. Rugi penjualan aktiva</p> <p>9. Sewa dibayar dimuka</p> </div>
<p>(C)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: auto;"> <p>7. Beban gaji kantor</p> <p>8. Beban iklan</p> <p>9. Beban umum rupa-rupa</p> </div>	

Dari matriks di atas, yang termasuk beban non operasional adalah...

- a. (A2), (B2), dan (B3)
- b. (A2) dan (B2)
- c. (A2) dan (B3)
- d. (B2), dan (B3)

15. Di bawah ini yang termasuk karakteristik laporan keuangan, kecuali...

- a. laporan yang memuat informasi tentang kondisi keuangan dan hasil yang diperoleh perusahaan dalam periode tertentu.
- b. Laporan yang memberikan informasi mengenai posisi harta, utang, dan modal serta perolehan laba atau rugi
- c. Laporan yang digunakan untuk mengambil keputusan
- d. Laporan yang digunakan untuk menyesuaikan akun-akun

16. Untuk mempermudah penyusunan laporan keuangan maka diperlukan...

- a. Kertas kerja
- b. Jurnal penutup
- c. Jurnal penyesuaian
- d. Buku besar

17. *Laporan yang menunjukkan hasil dari suatu unit usaha untuk suatu periode tertentu, biasanya merupakan selisih antara pendapatan dan biaya disebut:*

- a. *Balance sheet*
- b. *Income statement*
- c. *Cash flow*
- d. *Statement of financial changes*

18. *Apa yang dimaksud dengan statemen/laporan keuangan itu bertujuan umum:*

- a. *Didesain dan disajikan agar dapat memenuhi kebutuhan para pemakai yang berbeda*
- b. *Menyajikan dampak keuangan dari transaksi masa lalu dan bukan merupakan proyeksi masa depan*
- c. *Menyajikan informasi keuangan tentang perusahaan secara individu, dan bukan industri atau perekonomian secara keseluruhan*
- d. *Semua benar*

19. Laporan keuangan biasanya disusun atas dasar asumsi kelangsungan usaha perusahaan dan akan melanjutkan usahanya di masa depan. Karena itu, perusahaan diasumsikan tidak bermaksud atau berkeinginan melikuidasi atau mengurangi secara material skala usahanya. Jika maksud atau keinginan tersebut timbul, laporan keuangan mungkin harus disusun dengan dasar yang berbeda dan dasar yang digunakan harus diungkapkan. Asumsi dasar akuntansi apa yang dimaksud dengan pernyataan di atas?

- a. Accrual Basic
- b. Going Concern
- c. Accounting Entity
- d. Cash Basic

20. Laporan keuangan tidak perlu didasari konsep-konsep dan prinsip akuntansi yang diterima umum, apabila disajikan untuk:
- | | |
|---------------|---------------|
| a. Pemerintah | b. Perpajakan |
| c. Investor | d. Manajemen |
21. Laporan Keuangan yang menggambarkan hasil operasional perusahaan selama satu periode Akuntansi adalah...
- Laporan Laba Rugi
 - Laporan Perubahan Modal
 - Laporan Arus Kas
 - Laporan perubahan laba ditahan
22. Unsur-unsur Laporan Keuangan yang berkaitan langsung dengan pengukuran kinerja keuangan perusahaan adalah...
- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| a. Aktiva dan Penghasilan | c. Kewajiban dan Beban |
| b. Penghasilan dan Beban | d. Aktiva, Kewajiban, dan Ekuitas |
23. Modal akhir periode akuntansi sebesar Rp. 75.896.000,-. Pendapatan selama periode tersebut Rp. 14.375.000 beban usaha sebesar Rp. 7.560.000 dan pengambilan pribadi Rp. 2.700.000,-, maka jumlah modal awal
- | | |
|---------------------|---------------------|
| a. Rp. 64.781.000,- | c. Rp. 70.387.000,- |
| b. Rp. 65.817.000,- | d. Rp. 71.781.000,- |
24. Yang termasuk dalam komponen laporan keuangan dalam akuntansi, kecuali.....
- Laporan laba / rugi
 - Laporan perubahan modal
 - Aliran kas
 - Ikhtisar laba / rugi
25. Berikut adalah isi dari laporan keuangan, kecuali....
- | | |
|-------------------------|--------------|
| a. Hasil kerja karyawan | c. Laba/rugi |
| b. Neraca | d. Arus kas |
26. Laporan keuangan yang menunjukkan berapa uang yang dimiliki oleh perusahaan itu adalah defenisi dari...

- a. Estimasi laba/rugi
 - b. Estimasi pembelian
 - c. Estimasi beban penjualan
 - d. Estimasi kas
27. Setiap perusahaan di Indonesia wajib menyusun laporan keuangan, terutama
- a. Arus kas dan rekonsiliasi bank
 - b. Neraca dan arus kas
 - c. Neraca dan persediaan barang
 - d. Neraca dan perhitungan L/R
28. Pihak ekstern yang menggunakan informasi akuntansi sebagai dasar untuk menambah atau menjual kepemilikan sahamnya di perusahaan adalah...
- a. Pimpinan perusahaan
 - b. Investor
 - c. Calon investor
 - d. Pemerintah
29. Laporan keuangan suatu perusahaan yang dihasilkan pada suatu periode akuntansi yang menjabarkan unsur-unsur pendapatan dan beban perusahaan adalah pengertian dari....
- a. Laporan keuangan
 - b. Laporan arus kas
 - c. Laporan laba/rugi
 - d. Laporan neraca
30. Kegunaan Laporan Keuangan perusahaan bagi calon kreditur adalah
- a. Sebagai pertimbangan dalam menanamkan modal.
 - b. Untuk mengetahui pembagian laba bagi para pemegang saham.
 - c. Untuk mengetahui besarnya modal perusahaan.
 - d. Sebagai pertimbangan dalam memberikan kredit

KUNCI JAWABAN PRE-TEST

<i>1. B</i>	<i>11. D</i>	<i>21. A</i>
<i>2. D</i>	<i>12. B</i>	<i>22. B</i>
<i>3. D</i>	<i>13. D</i>	<i>23. D</i>
<i>4. B</i>	<i>14. A</i>	<i>24. D</i>
<i>5. B</i>	<i>15. D</i>	<i>25. A</i>
<i>6. B</i>	<i>16. A</i>	<i>26. D</i>
<i>7. D</i>	<i>17. B</i>	<i>27. D</i>
<i>8. A</i>	<i>18. A</i>	<i>28. B</i>
<i>9. B</i>	<i>19. B</i>	<i>29. C</i>
<i>10. B</i>	<i>20. D</i>	<i>30. D</i>

HASIL BELAJAR KELAS KONTROL

No.	KODE	PRETEST			POST TEST			perubahan
		Σ Benar	NILAI	KETUNTASAN	Σ Benar	NILAI	KETUNTASAN	
1	K001	10	33	belum tuntas	22	73	BELUM TUNTAS	40
2	K002	13	43	belum tuntas	23	77	TUNTAS	33
3	K003	15	50	belum tuntas	25	83	TUNTAS	33
4	K004	13	43	belum tuntas	24	80	TUNTAS	37
5	K005	15	50	belum tuntas	24	80	TUNTAS	30
6	K006	19	63	belum tuntas	23	77	TUNTAS	13
7	K007	19	63	belum tuntas	25	83	TUNTAS	20
8	K008	14	47	belum tuntas	23	77	TUNTAS	30
9	K009	17	57	belum tuntas	23	77	TUNTAS	20
10	K010	18	60	belum tuntas	26	87	TUNTAS	27
11	K011	19	63	belum tuntas	28	93	TUNTAS	30
12	K012	18	60	belum tuntas	25	83	TUNTAS	23
13	K013	19	63	belum tuntas	23	77	TUNTAS	13
14	K014	12	40	belum tuntas	20	67	BELUM TUNTAS	27
15	K015	14	47	belum tuntas	18	60	BELUM TUNTAS	13
16	K016	16	53	belum tuntas	27	90	TUNTAS	37
17	K017	16	53	belum tuntas	27	90	TUNTAS	37
18	K018	15	50	belum tuntas	23	77	TUNTAS	27
19	K019	12	40	belum tuntas	23	77	TUNTAS	37
20	K020	16	53	belum tuntas	24	80	TUNTAS	27
21	K021	15	50	belum tuntas	23	77	TUNTAS	27
22	K022	18	60	belum tuntas	25	83	TUNTAS	23
23	K023	15	50	belum tuntas	24	80	TUNTAS	30
24	K024	18	60	belum tuntas	23	77	TUNTAS	17
25	K025	19	63	belum tuntas	23	77	TUNTAS	13
26	K026	20	67	belum tuntas	24	80	TUNTAS	13
27	K027	23	77	tuntas	28	93	TUNTAS	17
28	K028	15	50	belum tuntas	22	73	BELUM TUNTAS	23
29	K029	11	37	belum tuntas	19	63	BELUM TUNTAS	27
30	K030	17	57	belum tuntas	22	73	BELUM TUNTAS	17
31	K031	14	47	belum tuntas	27	90	TUNTAS	43
32	K032	16	53	belum tuntas	25	83	TUNTAS	30
33	K033	23	77	tuntas	23	77	TUNTAS	0
34	K034	22	73	belum tuntas	20	67	BELUM TUNTAS	-7
35	K035	12	40	belum tuntas	20	67	BELUM TUNTAS	27
jumlah			1853			2747	27	893
rata-rata			54,51	belum tuntas		78,48	TUNTAS	23,97
max			76,67			93,33		43,33
min			33,33			60,00		-6,67
rentang			43,33			33,33		50,00
S			10,79			7,94		10,78

HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

No.	KODE	PRETEST			POST TEST			perubahan
		Σ Benar	nilai	KETUNTASAN	Σ Benar	nilai	ketuntasan	
1	E001	13	43	belum tuntas	23	77	tuntas	33
2	E002	10	33	belum tuntas	25	83	tuntas	50
3	E003	23	77	tuntas	23	77	tuntas	0
4	E004	15	50	belum tuntas	24	80	tuntas	30
5	E005	15	50	belum tuntas	23	77	tuntas	27
6	E006	19	63	belum tuntas	23	77	tuntas	13
7	E007	19	63	belum tuntas	26	87	tuntas	23
8	E008	14	47	belum tuntas	22	73	belum tuntas	27
9	E009	17	57	belum tuntas	22	73	belum tuntas	17
10	E010	18	60	belum tuntas	24	80	tuntas	20
11	E011	19	63	belum tuntas	24	80	tuntas	17
12	E012	18	60	belum tuntas	23	77	tuntas	17
13	E013	19	63	belum tuntas	24	80	tuntas	17
14	E014	12	40	belum tuntas	27	90	tuntas	50
15	E015	14	47	belum tuntas	24	80	tuntas	33
16	E016	16	53	belum tuntas	26	87	tuntas	33
17	E017	16	53	belum tuntas	28	93	tuntas	40
18	E018	15	50	belum tuntas	26	87	tuntas	37
19	E019	12	40	belum tuntas	23	77	tuntas	37
20	E020	16	53	belum tuntas	24	80	tuntas	27
21	E021	15	50	belum tuntas	25	83	tuntas	33
22	E022	18	60	belum tuntas	25	83	tuntas	23
23	E023	15	50	belum tuntas	25	83	tuntas	33
24	E024	18	60	belum tuntas	25	83	tuntas	23
25	E025	19	63	belum tuntas	23	77	tuntas	13
26	E026	20	67	belum tuntas	23	77	tuntas	10
27	E027	23	77	tuntas	27	90	tuntas	13
28	E028	15	50	belum tuntas	26	87	tuntas	37
29	E029	11	37	belum tuntas	23	77	tuntas	40
30	E030	17	57	belum tuntas	27	90	tuntas	33
31	E031	14	47	belum tuntas	26	87	tuntas	40
32	E032	16	53	belum tuntas	23	77	tuntas	23
33	E033	23	77	tuntas	24	80	tuntas	3
34	E034	22	73	belum tuntas	20	67	belum tuntas	-7
35	E035	12	40	belum tuntas	26	87	tuntas	47
36	E036	20	67	belum tuntas	18	60	belum tuntas	-7
JUMLAH			1993			2900	32	907
RATA-RATA			55,37	belum tuntas		80,56	tuntas	25,19
Max			76,67			93,33		50,00
Min			33,33			60,00		-6,67
Rentang			43,33			33,33		56,67
S			11,28			6,69		14,44

Lampiran 35

OUTPUT SPSS HASIL BELAJAR PRE-TEST**1. NORMALITAS****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		K_Kontrol	K_Eksperimen
N		35	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	54,06	55,36
	Std. Deviation	10,795	11,304
	Absolute	,110	,111
Most Extreme Differences	Positive	,110	,111
	Negative	-,080	-,076
Kolmogorov-Smirnov Z		,653	,663
Asymp. Sig. (2-tailed)		,787	,772

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. HOMOGENITAS**Between-Subjects Factors**

		N
Kelas	1	35
	2	36

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Nilai

F	df1	df2	Sig.
,121	1	69	,728

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

3. KESAMAAN DUA RATA-RATA

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	,121	,728	-,497	69	,621	-1,304	2,624	-6,540	3,932
	Equal variances not assumed			-,497	68,979	,621	-1,304	2,623	-6,536	3,928

OUTPUT SPSS HASIL BELAJAR *POST-TEST*

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		K_Kontrol	K_Eksp
N		35	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76,20	79,94
	Std. Deviation	9,878	7,627
	Absolute	,132	,155
Most Extreme Differences	Positive	,110	,080
	Negative	-,132	-,155
Kolmogorov-Smirnov Z		,783	,932
Asymp. Sig. (2-tailed)		,573	,351

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Univariate Analysis of Variance

Between-Subjects Factors

	N
1	35
kelas	
2	36

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: nilai

F	df1	df2	Sig.
2,838	1	69	,097

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

OUTPUT SPSS HASIL HIPOTESIS 1

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_test	55,36	36	11,304	1,884
post_test	79,94	36	7,627	1,271

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_test & post_test	36	-,208	,225

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test - post_test	-24,583	14,891	2,482	-29,622	-19,545	-9,905	35	,000

Lampiran 38

OUTPUT SPSS HASIL HIPOTESIS 2

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	1	35	76,20	9,878	1,670
	2	36	80,64	6,655	1,109

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	5,250	,025	-2,226	69	,029	-4,439	1,994	-8,416	-,461
	Equal variances not assumed			-2,214	59,395	,031	-4,439	2,005	-8,449	-,428

Lampiran 39

LEMBAR OBSERVASI KOMPETENSI GURU

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Hari/ tanggal : senin, 20 april 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	TB
1.	Kemampuan membuka pelajaran a. Peneliti melakukan apersepsi b. Peneliti memotivasi siswa c. Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√ √ √				
2.	Kemampuan menggunakan model a. Kemampuan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i> b. Ketepatan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>flash game</i>		√ √			
3.	Kemampuan menggunakan peralatan / media a. Memanfaatkan media yang tersedia sesuai model pembelajaran berbasis proyek dengan <i>Flash game</i>		√			
4.	Kemampuan dalam penguasaan bahan (materi) pelajaran a. Kemampuan menyampaikan materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa b. Kejelasan dalam menyampaikan materi kepada siswa		√ √			
5.	Kemampuan menanggapi respon dan pertanyaan siswa a. Kemampuan menjawab pertanyaan siswa b. Kemampuan membantu kesulitan siswa	√ √				

6.	Kemampuan menggunakan waktu secara efisien a. Ketepatan waktu menjelaskan materi Laporan Keuangan b. Ketepatan dalam waktu diskusi		√ √			
7.	Kemampuan mengelola kelas a. Kemampuan mengontrol jalannya diskusi b. Kemampuan mengamati jalannya diskusi c. Kemampuan mengatur jalannya diskusi d. Kemampuan membimbing siswa menyimpulkan materi		√ √ √ √			
8.	Kemampuan menutup pelajaran a. Menyampaikan kembali (<i>feedback</i>) materi yang sudah didiskusikan b. Peneliti memberikan kesimpulan	√ √				
9.	Kemampuan melaksanakan penilaian (evaluasi) pencapaian hasil belajar a. Kemampuan dalam membuat tes b. Kemampuan melaksanakan tes c. Memberikan penghargaan kepada siswa		√ √ √			

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Semarang, 20 April 2015

Pengamat



Sri Darwati

Lampiran 40

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Kelompok : Eksperimen 1
 Hari / tanggal : senin, 20 april 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti	√				
	2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti	√				
	3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti	√				
	4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti	√				
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok	√				
	2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi	√				
	3. Kekritisn siswa dalam mengajukan pertanyaan		√			
	4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	√				
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas	√				
	2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas		√			
	3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas		√			

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

TT : Tidak Tinggi

Semarang, 20 April 2015

Peneliti



Widha Widuri W P

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Kelompok : Eksperimen 2
 Hari / tanggal : senin, 20 april 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti 2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti 3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti 4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti	√	√ √	√		
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok 2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi 3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan 4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas		√ √ √	√		
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas 2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas 3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas		√ √ √			

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi
 T : Tinggi
 C : Cukup
 K : Kurang
 TT : Tidak Tinggi

Semarang, 20 April 2015
 Peneliti



Widha Widuri W P

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Kelompok : Eksperimen 3
 Hari / tanggal : senin, 20 april 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti		√			
	2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti		√			
	3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti			√		
	4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti		√			
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok		√			
	2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi		√			
	3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan			√		
	4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas			√		
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas		√			
	2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas		√			
	3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas		√			

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

TT : Tidak Tinggi

Semarang, 20 April 2015

Peneliti



Widha Widuri W P

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Kelompok : Eksperimen 4
 Hari / tanggal : senin, 20 april 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti	√				
	2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti	√				
	3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti	√				
	4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti	√				
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok	√				
	2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi	√				
	3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan		√			
	4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	√				
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas	√				
	2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas	√				
	3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas	√				

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

TT : Tidak Tinggi

Semarang, 20 April 2015

Peneliti



Widha Widuri W P

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Kelompok : Eksperimen 5
 Hari / tanggal :

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti		√			
	2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti		√			
	3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti			√		
	4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti		√			
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok		√			
	2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi			√		
	3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan			√		
	4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas		√			
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas		√			
	2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas		√			
	3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas		√			

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

TT : Tidak Tinggi

Semarang, 20 April 2015

Peneliti



Widha Widuri W P

LEMBAR OBSERVASI UNTUK SISWA

Mata Pelajaran : Akuntansi
 Nama Sekolah : SMK Palebon Semarang
 Kelompok : Eksperimen 6
 Hari / tanggal : senin, 20 april 2015

Berikan tanda check list (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang diamati	ST	T	C	K	TT
A.	Keaktifan siswa dalam mendengarkan penjelasan peneliti					
	1. Semangat siswa dalam mengikuti penjelasan dari peneliti	√				
	2. Perhatian siswa terhadap penjelasan peneliti	√	√			
	3. Pertanyaan siswa terhadap penjelasan peneliti		√			
	4. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti		√			
B.	Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran kelompok					
	1. Kerjasama antar siswa dalam bekerja kelompok		√			
	2. Keaktifan siswa dalam berdiskusi		√			
	3. Kekritisian siswa dalam mengajukan pertanyaan		√			
	4. Keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas		√			
C.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					
	1. Kesungguhan siswa dalam mengerjakan tugas	√				
	2. Perilaku siswa dalam mengerjakan tugas	√				
	3. Ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas		√			

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

TT : Tidak Tinggi

Semarang, 20 April 2015

Peneliti



Widha Widuri W P

Lampiran 41

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN *FLASH GAME*

NO	KODE RESPONDEN	PERNYATAAN																								
		1						2						3						4					5	
1	R001	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	4
2	R002	3	0	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	3	0	0	1	0	0	4
3	R003	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	5
4	R004	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5
5	R005	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
6	R006	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5
7	R007	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
8	R008	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5
9	R009	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5
10	R010	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5
11	R011	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
12	R012	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5
13	R013	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5
14	R014	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
15	R015	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4
16	R016	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4
17	R017	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4
18	R018	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5
19	R019	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4
20	R020	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5
21	R021	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
22	R022	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
23	R023	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4
24	R024	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
25	R025	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5

26	R026	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5
27	R027	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4
28	R028	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
29	R029	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5
30	R030	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
31	R031	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
32	R032	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5
33	R033	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	3
34	R034	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	3
35	R035	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4
36	R036	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	3
Jumlah		158	15	20	1	0	0	156	15	18	3	0	0	151	11	22	2	1	0	153	12	21	3	0	0	155
%		438,9	41,7	55,56	2,778	0	0	433	41,667	50	8,33	0	0	419	30,56	61,1	5,56	2,78	0	425	33,33	58,3	8,33	0	0	431

PERNYATAAN

		6					7					8					9											
0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0

0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	3	0	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	5	1	0	0	0	0	5	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	0	1	0	0	3	0	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	0	4	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
0	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	4	0	1	0	0	0	4	0	1	0	0	0
14	19	3	0	0	141	3	28	4	1	0	147	9	24	0	3	0	152	13	19	3	1	0	152	8	28	0	0	0
38,9	52,8	8,3	0	0	392	8,333	77,8	11,1	2,78	0	408	2/5	66,7	0	8,33	0	422	36,1	52,8	8,333	2,78	0	422	22,2	77,8	0	0	0

No.	Kode Responden	PERNYATAAN						SKOR	KET
		10							
1	R001	5	1	0	0	0	0	50	setuju
2	R002	4	0	1	0	0	0	46	setuju
3	R003	4	0	1	0	0	0	52	setuju
4	R004	5	1	0	0	0	0	53	setuju
5	R005	5	1	0	0	0	0	53	setuju
6	R006	4	0	1	0	0	0	55	setuju
7	R007	4	0	1	0	0	0	51	setuju
8	R008	4	0	1	0	0	0	56	setuju
9	R009	5	1	0	0	0	0	52	setuju
10	R010	4	0	1	0	0	0	51	setuju
11	R011	4	0	1	0	0	0	49	setuju
12	R012	5	1	0	0	0	0	46	setuju
13	R013	4	0	1	0	0	0	51	setuju
14	R014	5	1	0	0	0	0	52	setuju
15	R015	4	0	1	0	0	0	53	setuju
16	R016	4	0	1	0	0	0	54	setuju
17	R017	4	0	1	0	0	0	53	setuju
18	R018	4	0	1	0	0	0	53	setuju
19	R019	4	0	1	0	0	0	53	setuju
20	R020	4	0	1	0	0	0	54	setuju
21	R021	4	0	1	0	0	0	51	setuju
22	R022	4	0	1	0	0	0	47	setuju
23	R023	4	0	1	0	0	0	48	setuju
24	R024	4	0	1	0	0	0	51	setuju
25	R025	4	0	1	0	0	0	55	setuju
26	R026	5	1	0	0	0	0	52	setuju
27	R027	4	0	1	0	0	0	55	setuju
28	R028	5	1	0	0	0	0	53	setuju
29	R029	4	0	1	0	0	0	53	setuju
30	R030	4	0	1	0	0	0	52	setuju
31	R031	4	0	1	0	0	0	49	setuju
32	R032	4	0	1	0	0	0	54	setuju
33	R033	4	0	1	0	0	0	46	setuju
34	R034	4	0	1	0	0	0	45	setuju
35	R035	4	0	1	0	0	0	49	setuju
36	R036	4	0	1	0	0	0	44	setuju
Jumlah		152	8	28	0	0	0		

Lampiran 42

DOKUMENTASI

1. KELAS EKSPERIMEN



Pertemuan 1. *pre-test*
dengan *flash game*



Pertemuan 2. Pembelajaran



Pertemuan 3. Pemberian tugas proyek



Pertemuan 4. *Post-test*

2. KELAS KONTROL



Pertemuan 1. *Pre-test* konvensional



Pertemuan 2. Pembelajaran



Pertemuan 3. Pemberian tugas soal diskusi



Pertemuan 4. *Post-test*

Lampiran 43

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES)
FAKULTAS EKONOMI (FE)

Alamat: Gedung C-6, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang,
Telp/Fax. (024) 8508015, website : <http://fe.unnes.ac.id>

Nomor : 94 /UN37.L7/PP/2015
Hal. : Ijin Penelitian

07 April 2015

Yth. Kepala Dinas Kota Semarang
Jl. Dr. Wahidin No. 118
Semarang

Diberitahukan dengan hormat bahwa, mahasiswa kami:

Nama : Widha Widuri Widyawati Pratiwi
NIM : 7101411201
Jur./Konsentrasi : Pend. Ekonomi / Pend. Akuntansi

Bermaksud akan menyusun skripsi dengan tema "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan *Flash Game* pada Materi Laporan Keuangan Kelas X SMK Palebon Semarang". Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diijinkan untuk dapat melakukan penelitian di SMK Palebon Semarang dengan alokasi waktu bulan April 2015 sd. selesai.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.



Dekan
Ketua Dekan Bidang Akademik,

Hari Yanto, MBA.PhD
NIP. 19637181987021001

Tembusan Yth :
1. Dekan Fakultas Ekonomi
2. Kajar Pendidikan Ekonomi Unnes

FM-05-AKD-24

