

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST*
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI
LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI
DESA KEBAK WIRUN**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program
Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Diajukan Oleh :

Mega Ayu Prastikawati

A210160249

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mega Ayu Prastikwati

NIM : A210160249

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Webquest* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kd 3.11 Materi Laporan Keuangan Pada Kelompok Belajar Kelas X Di Desa Kebak Wirun

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar – benar hasil karya saya sendiri dan tidak plagiat dari karya oranglain, kecuali memang secara tertulis telah mengutip dalam naskah dan daftar pustaka. Saya bertanggung jawab apabila dikemudian hari skripsi saya terbukti telah plagiat hasil orang lain. Dan saya juga akan bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Surakarta, 21 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Mega Ayu Prastikawati

A210160249

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST*
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI
LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI
DESA KEBAK WIRUN**


Diajukan Oleh :

MEGA AYU PRASTIKAWATI

A210160249

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan
dihadapan tim penguji skripsi:

Surakarta, 21 Juli 2020



Agus Susilo, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0625048901

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST*
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI
LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI
DESA KEBAK WIRUN**

Oleh:

Mega Ayu Prastikawati

A210160249

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 04 Agustus 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Agus Susilo, S.Pd., M.Pd
(ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Suranto, M.Pd
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. Dr. Djalal Fuadi, MM
(Anggota 2 Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIDN. 00284046501

HALAMAN MOTTO

“Fokuslah pada tujuan jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan,
bukan orang atau benda” (Albert Einstein)

“Ubahlah hidupmu mulai hari ini. Jangan bertaruh di masa depan nanti,
bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi” (Simone de Beauvoir)

“Sukses adalah persiapan dan kesempatan bertemu” (Bobby Unser)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'amin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini juga saya persembahkan untuk kedua orangtua saya yang menjadi salah satu alasan terbesar dalam perjuangan ini. Terimakasih atas segala do'a, kasing sayang, nasihat, dukungan serta pengorbanannya selama ini.

ABSTRAK

Mega Ayu Prastikawati/A210160249. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST* PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI DESA KEBAK WIRUN. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Agustus, 2020.

Penelitian pengembangan ini bertujuan, 1) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan kelas X; 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan kelas X; 3) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan kelas X dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Presentase penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan 95,83% dengan kategori sangat layak, dan 72,92% dengan kategori layak. Rata-rata penilaian hasil *pre-test* 46,62 sedangkan rata-rata penilaian hasil *post-test* mencapai 83,87. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai *pre-test*. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest*) dan *post-test* (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest*). Maka pengujian pada statistik uji t dinyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis *webquest* valid serta efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Webquest*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This development aims, 1) to produce webquest-based learning media products in basic accounting subjects KD 3.11 grade X financial statement material; 2) to determine the feasibility of webquest-based learning media in basic accounting subjects KD 3.11 grade X financial statement material; 3) to find out whether webquest based learning media on basic accounting subjects KD 3.11 grade X financial statement material can improve student learning outcomes. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Percentage evaluation of media feasibility by material experts and media experts shows 95.83% in the category of very feasible, and 72.92% in the category of feasibility. mean pre-test 46.62 and post-test 83.87. Thus it shows that the results of the post-test scores are higher compared to the results of the pre-test scores. From the learning outcomes data tested also had a significant difference because Sig. (2-tailed) has a value of 0,000 less than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between pre-test (before using webquest-based learning media) and post-test (after using webquest-based learning media). Then testing the t test statistics stated that the use of webquest-based learning media is valid and effectively used to improve student learning outcomes on basic accounting subjects in financial statement material.

Keywords: *Learning Media, Webquest, Student Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumwarahmatullahiwabarakaah

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST* PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI DESA KEBAK WIRUN”**Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dan syarat menyelesaikan strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulisan menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan juga bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu saya ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenaan memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Harsono, S.U, Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang sudah bersedia memantu dalam kegiatan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Budi Sutrisno, M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama perkuliahan.
4. Bapak Agus Susilo, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah memberikan waktu dan tenaga, arahan, dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Ibu Lina Firikawati, S.Pd, Ahli Materi yang telah memberikan penilaian dan masukan dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis *webquest*.

6. Bapak Supriyono, S.Pd.,M.Pd, Ahli media yang juga telah memberikan penilaian dan masukan dalam pemurnaan media pembelajaran berbasis *webquest*.
7. Seluruh Dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang senantiasa sabar dan telah memberikan banyak ilmu, pelajaran dan juga nasihat.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan baik dunia maupun akhirat. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna adapun kesalahan atau kekurangan, maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran sebagai acuan untuk memperbaiki skripsi ini agar hasilnya dapat menjadi karya yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakaatuhh

Surakarta, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8

F. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Belajar dan Pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran Abad 21	11
3. Media Pembelajaran	13
4. Pembelajaran Berbasis Web.....	15
5. Kriteria Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia	16
6. <i>Webquest</i>	17
7. Hasil Belajar	19
8. Akuntansi Dasar	20
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	21
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	23
D. Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan	28
1. Pengembangan Produk.....	28
a. Desain Pengembangan	28
b. Subjek Pengembangan	29
c. Data dan Sumber Data	29
d. Teknik Pengumpulan Data.....	30

e. Teknik Analisis Data.....	31
2. Uji Coba Produk.....	33
a. Desain Uji Coba	33
b. Subjek Uji Coba.....	34
c. Jenis Data	34
d. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
e. Teknik Analisi Data	34
3. Penilaian Produk	35
a. Desain Eksperimen.....	35
b. Subjek Eksperimen	35
c. Jenis Data	35
d. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36
e. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Data.....	38
1. Deskripsi Subjek Penelitian	38
2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Hasil Pengembangan	39
1. Analisis.....	39
2. Desain.....	41
3. Pengembangan	52
4. Implementasi	62

5. Evaluasi	63
C. Pembahasan Produk	65
D. Produk Penelitian	69
E. Keterbatasan Pengembangan	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Simpulan	72
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Media.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Materi	31
Tabel 3.3 Skala Presentase Penilaian	32
Tabel 3.4 Skala Presentase Penilaian	36
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian	38
Tabel 4.2 Prosedur Pengembangan Media.....	39
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	53
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi	55
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media	57
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media.....	60
Tabel 4.7 Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	63
Tabel 4.8 <i>Paired Samples Statistics</i>	64
Tabel 4.9 <i>Paired Samples Correlations</i>	64
Tabel 4.10 <i>Paired Samples Test</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Zunal	41
Gambar 4.2 Halaman <i>Register</i>	42
Gambar 4.3 Halaman <i>Log in</i>	42
Gambar 4.4 Halaman <i>Create a Webquest</i>	43
Gambar 4.5 Tampilan <i>Create a Webquest from Stratch</i>	43
Gambar 4.6 Halaman Menu <i>Welcome</i>	44
Gambar 4.7 Proses Mengisi Menu <i>Welcome</i>	44
Gambar 4.8 Halaman Menu <i>Introduction</i>	45
Gambar 4.9 Proses Mengisi Menu <i>Introduction</i>	45
Gambar 4.10 Halaman Menu <i>Process</i>	46
Gambar 4.11 Proses Mengisi Menu <i>Process</i>	46
Gambar 4.12 Proses Memasukkan <i>link</i> dan Bahan Materi	47
Gambar 4.13 Halaman Menu <i>Task</i>	48
Gambar 4.14 Proses Mengisi Menu <i>Task</i>	48
Gambar 4.15 Halaman Menu <i>Evaluation</i>	49
Gambar 4.16 Proses Mengisi Menu <i>Evaluation</i>	49
Gambar 4.17 Halaman Menu <i>Conclusion</i>	50
Gambar 4.18 Proses Mengisi Menu <i>Conclusion</i>	50
Gambar 4.19 Halaman Menu <i>Teacher Page</i>	51
Gambar 4.20 Proses Mengisi Menu <i>Teacher Page</i>	51

Gambar 4.21 Halaman Menu <i>Publish</i>	52
Gambar 4.22 Sebelum Perbaikan dari Ahli Materi.....	56
Gambar 4.23 Setelah Perbaikan dari Ahli Materi.....	56
Gambar 4.24 Sebelum Perbaikan dari Ahli Media.....	61
Gambar 4.25 Setelah Perbaikan dari Ahli Media.....	62
Gambar 4.26 Tampilan Awal <i>Webquest</i>	70
Gambar 4.27 Tampilan File Materi.....	70
Gambar 4.28 Tampilan Menu <i>Task</i>	71

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	25
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
Lampiran 2 Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi	102
Lampiran 3 Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media	105
Lampiran 4 Daftar Nama Responden.....	108
Lampiran 5 Butir Soal <i>Pre-Test</i>	119
Lampiran 6 Butir Soal <i>Post-Test</i>	111
Lampiran 7 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i>	113
Lampiran 8 Hasil Nilai <i>Post-Test</i>	121
Lampiran 9 Dokumentasi	129
Lampiran 10 Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Webquest</i>	130