

Meningkatkan Minat Belajar dengan Teknologi *Augmented Reality* pada Materi Kas Kecil untuk SMK Kelas XII

Elsa Khanicha Putri^{1*}, Sheila Febriani Putri²
^{1,2} Universitas Negeri Malang

[*elsa.khanicha.2204216@students.um.ac.id](mailto:elsa.khanicha.2204216@students.um.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memajukan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan materi kas kecil untuk SMK kelas XII. Penelitian ini merupakan jenis penelitian model pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE sampai pada tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menjadikan pemanfaatan teknologi yang ada dapat digunakan secara maksimal serta menghasilkan tampilan materi yang berbeda dari sebelumnya, sehingga apabila diterapkan pada peserta didik dapat meningkatkan minat belajar dan membangkitkan semangat karena tampilan yang menarik. Apabila projek ini telah diterapkan, harapannya dapat menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, yaitu membutuhkan daya teknologi yang besar serta disarankan dapat melakukan uji coba di lapangan sebagai bahan evaluasi.

Kata Kunci: AR, Media, Pengembangan

Abstract

The purpose of this research is to develop an Augmented Reality (AR)-based learning medium for petty cash material for 12th-grade vocational high school students. This research is a type of development research or Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE model for the instructional media development process, reaching up to the development stage. The findings indicate that the development of AR-based instructional media allows for optimal use of current technology and presents the material in a new and unique way. As a result, when implemented with students, it can enhance their interest in learning and stimulate enthusiasm due to its attractive and engaging presentation.

Keywords: AR, media, development

PENDAHULUAN

Untuk dapat menilai kemampuan dan minat siswa, evaluasi hasil belajar perlu dilakukan secara efektif dan efisien (Nurfadhillah, dkk., 2021). Adanya tantangan tersebut, guru dituntut agar dapat menyalurkan materi kepada peserta didik dengan cara yang sesuai dengan kemajuan zaman dan menarik. Efektivitas proses yang kurang menjadi salah satu tantangan berat dalam dunia pendidikan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa, pada saat di kelas peserta didik kebanyakan hanya diberikan materi secara teoritis dan tidak diterapkan langsung dalam aktivitas sehari-hari. Dampaknya adalah siswa menjadi sukar dalam memahami materi secara mendalam. Diharapkan bahwa peran pendidik dalam proses pembelajaran bisa menginspirasi potensi dan kreativitas siswa sehingga mereka mendapatkan ilmu tidak hanya secara teoritis namun dapat diketahui dan diterapkan secara nyata untuk bekal mereka di masa depan yang dinamis (Nurfadhillah, dkk., 2021).

Setiap peserta didik tentunya memiliki minat dan bakat masing-masing atau gaya belajar masing-masing. Proses pembelajaran yang efektif harus melibatkan interaksi, kegembiraan, tantangan, motivasi, dan memberi ruang lebih bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas dan independensi mereka, sesuai dengan minat dan bakat individu. Dalam konteks ini, guru

memiliki tanggung jawab yang besar dan memiliki tuntutan untuk lebih aktif dan menjadikan suasana edukasi menjadi lebih menyenangkan agar siswa dapat aktif karena peran guru adalah sebagai fasilitator. Penentuan media pembelajaran merupakan salah satu langkah awal bagi guru agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta mampu menarik minat siswa untuk belajar, interaktif, tanpa mengurangi pokok materi yang disampaikan (Mustaqim & Kurniawan, 2017).

Banyaknya permasalahan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah karena peserta didik cenderung bosan dengan penyampaian materi oleh guru. Media pembelajaran adalah komponen yang berarti dalam sistem pembelajaran. Guru dapat terbantu dengan media pembelajaran untuk memperluas wawasan siswa dengan berbagai media pembelajaran yang akan diterapkan dalam mentransfer pengetahuan (Nurfadhillah, dkk., 2021). Sebagai pendidik, penting bagi guru untuk memilih dengan bijak media pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. (Nurrita, T., 2018). Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran baik indoor maupun outdoor.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media perantara pembelajaran untuk menampilkan objek tiga dimensi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah terobosan teknologi yang mengkombinasikan objek virtual dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata tiga dimensi yang selanjutnya memproyeksikan benda maya tersebut secara *real-time* melalui kamera. Penggunaan *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kendala biaya dan keterbatasan akses terhadap modul atau trainer yang mahal dan sulit dijangkau oleh sekolah. Dengan AR, peserta didik tetap dapat melakukan praktikum dengan melihat objek dalam bentuk virtual yang menyerupai aslinya (Hermawan, dkk., 2019).

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran AR merupakan langkah inovatif untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hermawan, dkk pada tahun 2019 yang menunjukkan bahwa penerapan aplikasi media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality Markerless* berbasis android untuk memvisualisasikan materi mesin roda dua dalam bentuk model 3D efektif digunakan sebagai alat pembelajaran bagi siswa SMK YPT 2 Purbalingga. Penelitian selanjutnya juga telah dilakukan oleh Sari, dkk pada tahun 2022 yang membuat media AR pada materi bangun ruang di tingkat sekolah dasar. Ditemukan bahwa kemajuan teknologi *Augmented Reality* (AR) berdampak positif pada dunia pendidikan khususnya pada anak sekolah dasar. Kemudian, penelitian selanjutnya dilakukan oleh Faizah, dkk pada tahun 2022 yang menggunakan AR dalam pembelajaran IPS. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran IPS berbasis *Augmented Reality* meningkatkan pemahaman siswa tentang beragam pakaian adat Indonesia. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini menggunakan kombinasi dari berbagai aplikasi, seperti canva dan quiziz yang dengan penyajian materi yang cukup kompleks.

Dengan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai opsi media pembelajaran, diharapkan suasana pembelajaran dapat lebih menarik bagi siswa (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Selain itu dengan adanya AR pada kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang inspiratif dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan dunia di era digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian akan memamparkan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis AR dengan materi Kas Kecil untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut dan meningkatkan minat belajar mereka.

KAJIAN PUSTAKA

1. Minat Belajar

Dalam *Theory of Planned Behavior*, minat menunjukkan seberapa besar usaha yang akan dikeluarkan seseorang untuk menunjukkan perilaku tertentu. Semakin besar niat seseorang untuk berperilaku, semakin tinggi kemungkinan mereka untuk melakukannya (Ajzen, 1991 dalam Putra & Okta, 2024). Keterikatan dan perasaan suka pada sesuatu dapat muncul tanpa keterpaksaan apabila individu minat dalam hal tersebut. Kunci keberhasilan dan antusias pelajar tentunya berawal dari minat mereka terhadap materi atau bahan ajar yang sedang dihadapi. Jika minat belajar tinggi, maka pelajar akan dapat berperan aktif dan proses belajar yang dilalui akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar (Muliani, R. D., 2022).

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", yang secara harfiah mengacu pada perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media adalah komponen yang tak terpisahkan dan penting (Nurfadhillah, dkk., 2021). Secara umum media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran (Hasan, dkk., 2021). Dalam mengikuti perkembangan media pembelajaran, guru diharapkan dapat lebih produktif dan inovatif dalam penyampaian materi. Guru perlu berhati-hati dan teliti dalam menentukan media yang akan digunakan dalam menyalurkan materi kepada siswa agar pembelajaran di kelas dapat lebih efektif dan interaktif (Asshifa, dkk., 2023).

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian ataupun penyaluran materi dengan terencana sehingga peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan efektif dan efisien. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, seperti media serbaguna, gambar, fotografi, peta, globe, visual, audio, serta kombinasi dari keduanya. Kesuksesan pembelajaran tergantung pada peserta didik yang paham pada materi yang disampaikan media pembelajaran yang sesuai, relevan, dan mendukung proses belajar-mengajar. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas dan memanfaatkan teknologi informasi, komunikasi, dan komputerisasi merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran (Ginting, dkk., 2023).

2. Pengertian AR

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek maya dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi dan menampilkan objek tersebut secara real-time. AR lebih fokus pada realitas karena teknologi ini lebih terhubung dengan lingkungan sekitar. Pengguna AR dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem dalam waktu nyata (Sari, dkk., 2023). Objek virtual menyediakan informasi komprehensif bagi pengguna untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu hal. Teknologi Augmented Reality (AR) mempermudah representasi objek nyata dengan mengubahnya menjadi objek virtual, memungkinkan akses informasi tidak hanya bagi pengguna yang berada di tempat tersebut, tetapi juga oleh pengguna lain yang terhubung dengan objek tersebut (Marti, dkk., 2020).

3. Pengertian Kas Kecil

Kas kecil merupakan dana yang disiapkan khusus untuk pengeluaran yang harus didanai atau dibayarkan terlebih dahulu, dengan jumlahnya yang relatif kecil

(Wulandari & Epi, 2021). Dana kas kecil dibentuk untuk mengakomodasi pengeluaran-pengeluaran dengan jumlah yang relatif kecil namun frekuensi transaksinya tinggi dan memerlukan penyelesaian segera. Meskipun jumlah dana yang dikelola dalam kas kecil relatif kecil, namun tugas pengelolaannya harus dilakukan secara hati-hati oleh seorang yang ditunjuk sebagai pengelola kas kecil oleh perusahaan. Penyelenggaraan dana kas kecil dapat dilakukan dengan dua metode, yaitu:

a) Metode Dana Berubah (*Fluctuating Fund Method*)

Metode ini tidak mengharuskan nilai tertentu sebagai batasan. Dalam sistem ini, jumlah dana dalam kas kecil berfluktuasi sesuai dengan transaksi yang melibatkan penggunaan kas kecil. Dana kas kecil berubah sesuai dengan kebutuhan transaksi yang terjadi. Dalam metode ini, saldo kas kecil dapat bertambah atau berkurang dari saldo awal, dan setiap perubahan saldo selalu dicatat.

b) Metode Dana Tetap (*Imprest Fund Method*)

Metode ini menunjukkan bahwa jumlah dana dalam kas kecil tetap konsisten sesuai dengan keputusan manajemen, sehingga tidak setiap pengeluaran dicatat di dalamnya. Pencatatan hanya terjadi saat terjadi penambahan atau pengisian kembali dana kas kecil (Wongkar, dkk., 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D), yaitu pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu serta mengevaluasi efektivitasnya. Dalam metode ini, data dikumpulkan melalui beberapa teknik, meliputi:

1. Pengumpulan Data: Mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari buku dan internet sebagai referensi dalam perancangan sistem informasi keuangan.
2. Studi Literatur: Mempelajari materi terkait sistem informasi keuangan untuk dijadikan pedoman dalam pembuatan aplikasi desktop.
3. Perancangan Sistem: Merancang alur dan mendesain sistem informasi keuangan.
4. Pembuatan Sistem: Mengembangkan sistem informasi keuangan menggunakan bahasa pemrograman Java.
5. Implementasi Sistem: Mengimplementasikan sistem informasi keuangan dalam format desktop.
6. Pengujian: Menguji sistem yang telah dibuat untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan memenuhi kriteria yang diharapkan (Sati dkk., 2023)

Akan tetapi, dalam artikel ini hanya sampai pada tahap keempat, yaitu pembuatan sistem. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, model ADDIE digunakan yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Ptiryani, dkk, 2020). Meskipun demikian, dalam proses pengembangan media pembelajaran, penelitian hanya sampai tahap ketiga, yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti berusaha melakukan inovasi dan menyusun strategi agar produk yang dibuat terkemas dengan baik dan menarik.

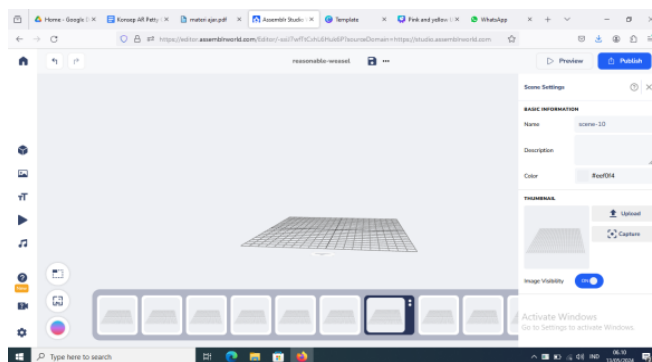
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini tentunya akan menghasilkan produk berupa media atau sarana pembelajaran berbasis AR dengan materi Kas Kecil. Penelitian dan pengembangan bukanlah konsep baru dalam konteks pembelajaran, tetapi telah menjadi praktek umum dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya di sektor pendidikan. Penelitian dan pengembangan dapat mencakup beragam bidang pembelajaran, mulai dari pengembangan

strategi, tata cara, serta prosedur pembelajaran, hingga pengembangan bahan ajar seperti materi, buku teks, dan media pembelajaran.

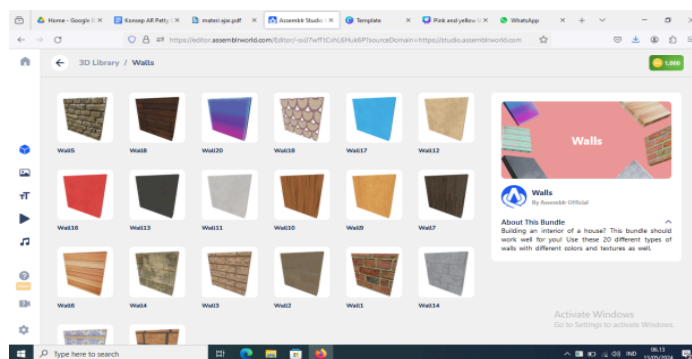
Tahap pertama dimulai dengan analisis. Dalam penelitian ini, peneliti mencari informasi terkait materi akuntansi yang ada pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Untuk kriteria yang digunakan, yaitu materi pada fase F. Materi Kas kecil termasuk dalam mata pelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XII di fase F. Penulis tertarik dengan materi ini karena penyajian materi kas kecil cukup klompeks dan butuh pemahaman mendalam terkait konsep dan transaksi yang terjadi. Oleh karena hal tersebut, studi ini mengambil materi tersebut untuk bahan pengembangan media pembelajaran yang tentunya berbasis *Augmented Reality* (AR) agar materi dapat disajikan lebih menarik.

Tahap kedua yaitu *design*. Tahap ini dilaksanakan guna memudahkan peneliti dalam menskemakan media bahan ajar yang akan dibentuk. Fase desain ini dilaksanakan dengan mengumpulkan elemen-elemen pada aplikasi assembler. Selain itu, peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain tampilan materi yang memerlukan bantuan power point. Dengan bantuan canva, materi dapat tersajikan lebih jelas daripada menggunakan assembler. Pada tahap ini, elemen yang ada pada assembler digunakan untuk menampilkan elemen 3D yang membuat tampilan tampak seperti nyata dan jelas.



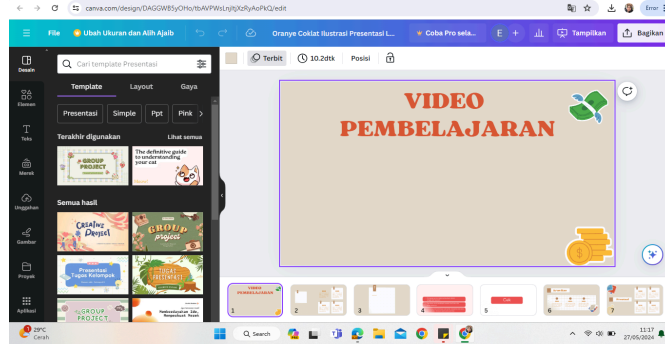
Gambar 1. Halaman assembler

Pada gambar 1. merupakan tampilan awal pada assembler. Selain menggunakan aplikasi, tahap *design* pada penelitian ini menggunakan website assembler sebagai tempat utama dengan login pada akun google yang dimiliki terlebih dahulu. Setelah itu akan muncul tampilan wadah untuk meletakkan elemen desain yang diinginkan.



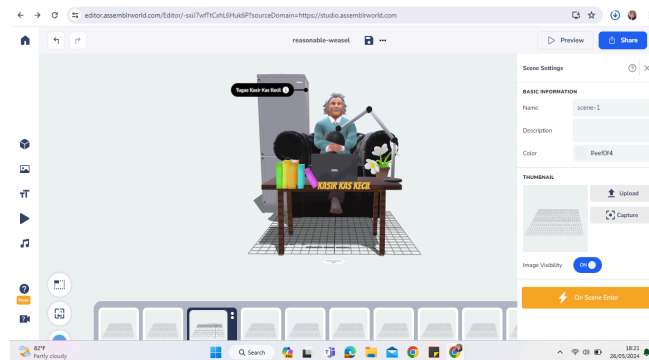
Gambar 2. Elemen pada assembler

Selanjutnya pada gambar 2 tampilan merupakan elemen-elemen yang tersedia pada assembler dengan klik pada ikon 3D. Pada tampilan tersebut merupakan contoh halaman elemen-elemen yang akan digunakan udalam media pembelajaran. Pada tahap ini elemen dicari dengan menggunakan fitur search dan menuliskan elemen yang akan digunakan.



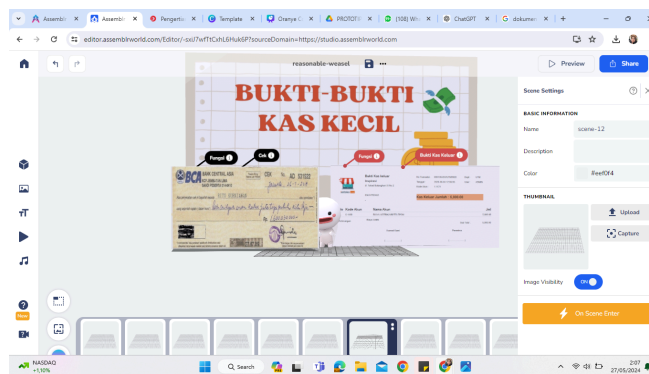
Gambar 3. Tampilan Desain pada Canva

Pada saat menggunakan canva, peneliti menuliskan materi ataupun sub materi yang dibutuhkan untuk diimpor kedalam assembler dengan memilih design power point lalu menuliskannya dan ditambah dengan model desain yang menarik.



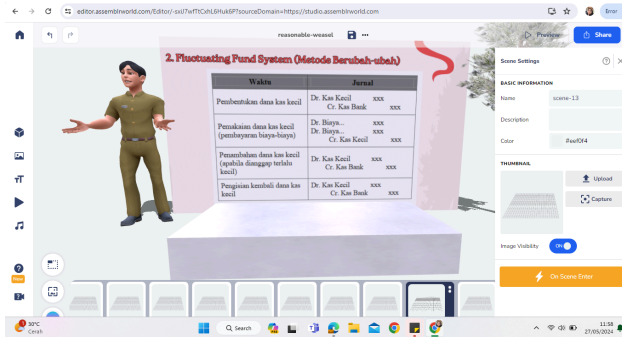
Gambar 4. Tampilan halaman assembler dengan desain

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*). Di tahap pengembangan semua elemen desain digabung menjadi satu kesatuan sesuai dengan yang diinginkan. Pada tahap ini, peneliti menggabungkan beberapa elemen desain yang sudah dipilih sehingga menjadi model. Model tersebut tentunya disesuaikan dengan konteks materi dan ukuran yang diinginkan. Dengan tampilan 3D, media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik sesuai dengan yang ada pada dunia nyata meskipun hanya ilustrasi.



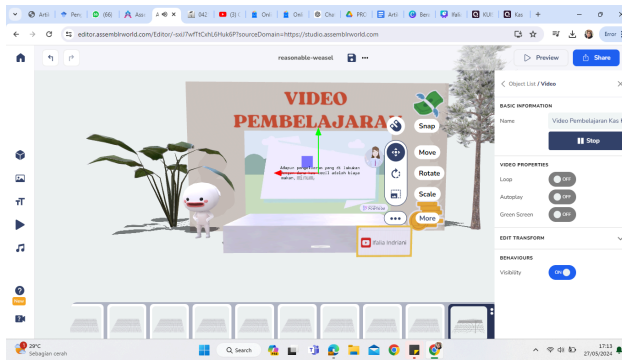
Gambar 5. Tampilan halaman assembler dengan desain

Pada gambar 5 ditampilkan bahwa desain ppt yang sudah dibuat dan dijadikan gambar diimpor kedalam esembler. Peneliti juga menambahkan gambar-gambar lain sebagai pendukung materi agar mudah dipahami dan menarik.



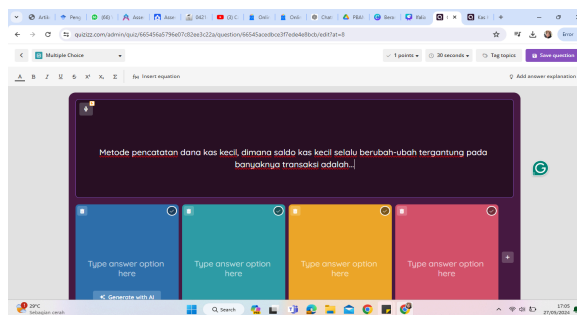
Gambar 6. Tampilan halaman assembler dengan desain karakter 3D

Untuk menambah kesan nyata, peneliti menambahkan karakter-karakter yang berbicara untuk menarik minat peserta didik.



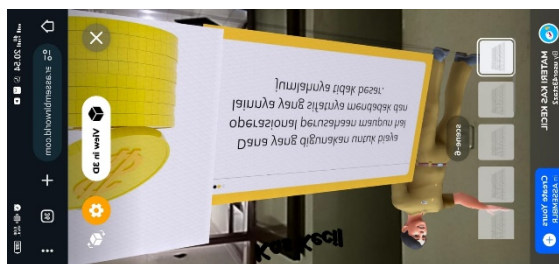
Gambar 7. Penambahan Video dari Youtube

Agar materi dapat tersampaikan dengan maksimal, peneliti menambahkan video pembelajaran di akhir video yang diambil dari youtube seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 8. Proses pembuatan kuis

Untuk menilai hasil pembelajaran, terdapat kuis atau utir soal terkait materi kas kecil seperti yang sudah dijelaskan di bagian sebelumnya dengan bantuan aplikasi quizizz. Soal ini dibuat untuk menguji pemahaman peserta didik dan menambah pemahaman terkait kas kecil.



Gambar 9. AR ditampilkan lewat ponsel

Dari gambar 9 menerangkan bahwa AR sudah dapat dilihat melalui scan barcode dengan ponsel. Jaringan yang dibutuhkan untuk dapat memunculkan objek harus tinggi untuk menghindari adanya gangguan pada saat proses memunculkan objek.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran berplatform *Augmented Reality* telah mencapai tahap pengembangan, namun belum sampai di tahap implementasi. Pengembangan media ini menampilkan potensi yang cukup besar dalam memaksimalkan penggunaan teknologi dan memberikan tampilan materi yang berbeda dari media pada umumnya. Dengan menggunakan model ADDIE sampai di tahap pengembangan sampai menjadi media yang menarik, diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik apabila media ini diimplementasikan. Untuk keterbatasan penelitian ini, yaitu membutuhkan daya teknologi yang besar untuk dapat membuat desain dan pengembangannya serta belum diujikan secara langsung. Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat disarankan untuk melakukan uji coba di lapangan dan melakukan pengembangan lebih lanjut berdasarkan uji lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asshifa, D. P., Nisa, E. K., Permatasari, I. A., & Putri, S. F. (2023, December). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran di Jurusan Akuntansi SMK 5 MUHAMMADIYAH KEPANJEN. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 3, No. 5).
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686-8694.
- Ginting, N. K. B., Mulyadi, F. M. I., Kusumaningrum, E. B., & Putri, S. F. (2023, December). Analisis Perkembangan Media Pembelajaran Visual Akuntansi Di SMA Panjura Malang. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 3, No. 4).
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis kelayakan buku ajar milenial berbasis augmented reality (AR) sebagai media pembelajaran teks prosedur di magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 351-364.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwar, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hermawan, H., Waluyo, R., & Ichsan, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mesin Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(1), 1-7.

- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.
- Marti, N. W., Dewi, L. J. E., Permana, A. A. J., & Ariawan, I. M. Y. (2020, April). Augmented Reality (AR) based application to introduce animals for children. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1516, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nugroho, D. Y., Hendrawan, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan Media Ajar Hukum Ohm dan Rangkaian Hambatan Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23674-23680.
- Putra, K. N., Hidayati, H., & Oktaria, M. (2024). Theory of Planned Behavior: Implikasi Teori Dalam Menjelaskan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Keuangan. *Edunomics Journal*, 5(2), 215-225.
- Sari, I. P., Al-Khowarizmi, A. K., Ramadhani, F., & Sulaiman, O. K. (2023). Implementation of the Selection Sort Algorithm to Sort Data in PHP Programming Language. *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, 4(1), 377-381.
- Sati, A. T., Aditya, D. T., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN ORENS PENINGGARAN RAYA (OPERA) BERBASIS DESKTOP DENGAN JAVA SE & MYSQL MENGGUNAKAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT (RND). *Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2), 196-200.
- Wulandari, P., & Epi, Y. (2021). Analisis Perlakuan Akuntansi pada Kas Kecil PT. Kallista Alam Kantor Medan. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (JEBMA)*, 1(1), 1-17.
- Wongkar, M. E., Nangoi, G. B., & Tangkuman, S. J. (2017). Evaluasi Penerapan Dana Kas Kecil pada PT. Putra Karangetang. *Going Concern: Jurnal Riset Akuntansi*, 12(2).