

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG KELAS X AK

Fia Jannatur Rahmah

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email : fiarahmah27@yahoo.com

Joni Susilowibowo

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email : jonisusilowibowo@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian, mengetahui tingkat kelayakannya dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan menurut Thiagarajan yaitu model 4D. Pengembangan ini hanya sampai tahap pengembangan, maka tahap ke empat atau tahap penyebaran tidak dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan skor persentase 98% dari validasi ahli media, 80,01% dari ahli materi, 94,97% dari uji coba terbatas sehingga diperoleh nilai rata-rata persentase keseluruhan sebesar 90,99% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi SMK kelas X AK pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Kata Kunci :Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Jurnal Penyesuaian
Perusahaan Dagang

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2009 : 1).

Salah satu perubahan pendidikan yang terus-menerus dilakukan oleh pemerintah adalah perubahan kurikulum. Menurut undang – undang No. 20 tahun 2003 BAB I, pasal 1 ayat 19 tentang sistem pendidikan nasional Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013. Harapan diterapkannya kurikulum 2013 adalah lahirnya generasi penerus

bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Pembaharuan tersebut sangat dibutuhkan sebagai tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011:15) yang menyatakan bahwa dua unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2011:4). Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa. Sehingga diharapkan media pembelajaran tersebut bisa membantu siswa memahami konsep materi yang

diajarkan, bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru akuntansi SMKN 2 Buduran, menyatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan untuk menyampaikan materi adalah media *power point*. Selain itu, guru juga menggunakan buku teks, LKS dan papan tulis sebagai pendukungnya. Namun, pada kenyataannya media *power point* yang digunakan oleh guru kurang mendapat respon dari siswa. Berdasarkan observasi awal peneliti terhadap siswa kelas X AK 1 di SMKN 2 Buduran, diperoleh hasil bahwa 50% siswa di kelas tersebut menyatakan tampilan media *power point* yang digunakan oleh guru kurang menarik dan membosankan sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, sebanyak 69,4% siswa di kelas tersebut menyatakan bahwa isi materi dalam media *power point* kurang mendalam. Dari hasil observasi awal juga didapatkan bahwa sebanyak 61,1% siswa merasa kesulitan dalam memahami materi jurnal penyesuaian.

Menurut wawancara peneliti dengan salah satu guru akuntansi, menyatakan bahwa kesulitan tersebut dikarenakan masih banyaknya siswa yang belum begitu paham dengan jurnal umum sebagai dasar dalam pembuatan jurnal penyesuaian. Selain itu, karena banyaknya akun-akun yang perlu disesuaikan, dimana setiap akun tersebut memerlukan penyesuaian diakhir periode dengan jurnal dan metode pencatatan yang berbeda serta sulit untuk dihafal. Kesulitan lain yang dialami siswa tersebut juga dikarenakan tampilan media *power point* guru yang kurang menarik dan isi yang kurang mendalam pada materi tersebut sehingga membuat siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami materi khususnya pada materi jurnal penyesuaian. Hal itu diperkuat dengan persentase hasil observasi awal peneliti melalui metode angket.

Penggunaan media *power point* yang kurang efektif juga diungkapkan oleh penelitian Rahayu (2013) yang menyatakan bahwa media animasi *flash* lebih unggul di bandingkan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol (menggunakan *power point*) sebesar 76,88 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen (menggunakan animasi *flash*) sebesar 82,81. Melihat permasalahan tersebut, maka

diperlukan adanya inovasi guru dalam memberikan media pembelajaran yang menarik.

Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya inovasi guru dalam memberikan media pembelajaran yang menarik, membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa bisa menerima, memahami dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar.

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi (Arsyad, 2011:29). Media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi salah satunya adalah multimedia interaktif. Menurut Munir (2013:111) multimedia merupakan sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Dan ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif (Vaughan dalam Munir, 2013:111).

Penggunaan multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran selain *power point*. Menurut penelitian Lindstrom (dalam Munir 2013:111) menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat, dengar dan lakukan secara bersamaan, dan multimedia interaktif mampu menyajikan semuanya.

SMK Negeri 2 Buduran merupakan SMK favorit di Sidoarjo yang menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa fasilitas di SMKN 2 Buduran sudah memadai, diantaranya terdapat LCD di setiap kelas, memiliki laboratorium akuntansi lengkap dengan komputer dan LCD didalamnya. Selain itu, banyak juga siswa yang membawa laptop atau *notebook* ke sekolah. Adanya fasilitas yang memadai tersebut akan sangat mendukung jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini, diharapkan siswa tidak bosan dan termotivasi untuk belajar sehingga lebih mudah untuk memahami materi tersebut.

Peneliti menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini didasarkan pada

penelitian yang dilakukan oleh Yuliani (2011) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP Kelas VII”. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS memiliki kualitas yang sangat baik.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Yasmar (2011) dengan judul “Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Aliyah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi, ahli media dan respon siswa menunjukkan bahwa CD interaktif memiliki kualitas yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X AK.”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK? (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK?

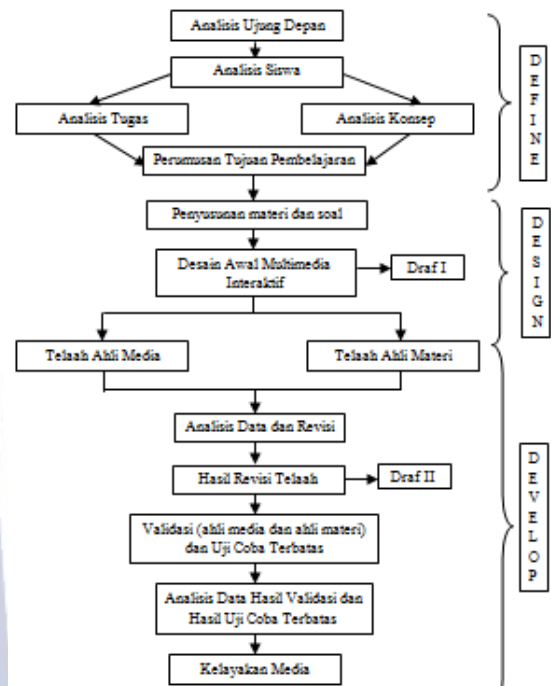
Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah : (1) Menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK, (3) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK.

METODE PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan menurut Thiagarajan yaitu model 4D (*four D Models*) yang terdiri dari : tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*) (Trianto, 2009:189). Pengembangan ini hanya sampai tahap

pengembangan, maka tahap keempat tidak dilakukan.

Adapun prosedur pengembangan yang akan dilakukan seperti gambar berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan dengan Modifikasi *Four-D Models* Thiagarajan

Gambar diatas menjelaskan prosedur yang dilaksanakan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Pada gambar tersebut terbagi menjadi 3 tahapan proses pengembangan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

Tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menciptakan dan mendefinisikan syarat - syarat pembelajaran. Ada lima langkah pokok yang harus dilakukan yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang *draft* awal media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para pakar. Tahap ini terdiri dari telaah media oleh ahli media dan ahli materi, validasi media oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba terbatas. Hasil validasi dan uji coba terbatas akan dianalisis sehingga memperoleh kelayakan media yang dikembangkan.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini terdiri dari 1 ahli media, 2 ahli materi dan 20 siswa kelas X AK 1 SMKN 2 Buduran. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif yang didapatkan dari hasil telaah media berupa angket telaah oleh ahli materi dan ahli media, dan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media berupa angket validasi oleh ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen lembar angket yang terdiri dari angket terbuka (lembar telaah media ahli media dan ahli materi) dan angket tertutup (lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar pendapat siswa).

Angket telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara kualitatif, sedangkan angket validasi ahli media dan ahli materi dianalisis secara kuantitatif dengan perhitungan skor menurut skala likert (5,4,3,2,1). Angket pendapat siswa dianalisis secara kuantitatif dengan perhitungan skor menurut skala guttman (1 dan 0). Dari hasil angket dianalisis dengan cara :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Maksimum (Xi)}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media menggunakan Skala Likert yang diadaptasi dari Riduwan (2012:15) dengan kriteria seperti berikut :

0% - 20%	= Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Baik
21% - 40%	= Tidak Layak/Tidak Baik
41% - 60%	= Cukup Layak/Cukup Baik
61% - 80%	= Layak/Baik
81% - 100%	= Sangat Layak/Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap. Keempat tahap itu adalah tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*), dan tahap Penyebaran (*Disseminate*).

Akan tetapi dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap Pengembangan (*Develop*).

Pada tahap pendefinisian, pertama peneliti melakukan analisis ujung depan dimana pada analisis ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Inti dari permasalahan yang terjadi adalah siswa merasa kesulitan dalam memahami materi jurnal penyesuaian. Siswa juga merasa bahwa media yang digunakan oleh guru masih kurang menarik dan isi materi dalam media masih kurang mendalam. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mampu memahamkan siswa dan membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah pemahaman siswa adalah multimedia interaktif.

Kedua, peneliti melakukan analisis siswa yaitu kelas X AK 1 SMKN 2 Buduran sebagai subyek penelitian. Informasi yang diperoleh dari hasil analisis siswa ini adalah rata-rata usia siswa kelas X AK 1 adalah 15-17 tahun. Siswa tersebut mempunyai kemampuan yang heterogen dilihat dari nilai tugas dan ulangan harian. Siswa kelas X AK 1 juga memiliki pengetahuan awal mengenai jurnal penyesuaian sehingga siswa dapat membantu peneliti dalam penyusunan dan penggunaan media yang dikembangkan.

Ketiga, peneliti melakukan analisis tugas yaitu mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu dilakukan siswa dengan media pembelajaran multimedia interaktif. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, yang perlu dilakukan siswa adalah membuka media pembelajaran multimedia interaktif di komputer mereka masing-masing, mempelajari semua isi materi dalam media, menganalisisnya dan membuat jurnal penyesuaiannya serta menjawab soal-soal evaluasi.

Keempat, peneliti melakukan analisis konsep yaitu mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang, dan merinci konsep tersebut yang nantinya akan diinput ke dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Konsep pokok yang akan diinput dalam media tersebut berisi pengertian jurnal penyesuaian, tujuan pembuatan jurnal penyesuaian, dan akun-akun yang disesuaikan yang terdiri dari persediaan

barang dagangan, beban-beban dibayar dimuka, pendapatan yang masih harus diterima, pemakaian perlengkapan, penyusutan aktiva tetap, pendapatan yang diterima dimuka, dan beban yang masih harus dibayar.

Kelima, peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran yaitu mengkonversikan hasil analisis konsep dan analisis tugas menjadi tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum tentang suatu konsep materi.

Adapun tujuan pembelajaran dari kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah melalui mengamati, tanya jawab dan membaca referensi siswa dapat : (1) Menunjukkan sikap peduli terhadap keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta, (2) Menunjukkan sikap kerja keras terhadap alam semesta dan semua unsur di dalamnya, (3) Menunjukkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran siklus akuntansi, (4) Menunjukkan sikap disiplin dalam mengerjakan tugas-tugas dari pembelajaran siklus akuntansi, (5) Mampu menjelaskan pengertian, tujuan dan transaksi-transaksi yang memerlukan jurnal penyesuaian, (6) Mampu mencatat transaksi ke dalam jurnal penyesuaian.

Pada tahap perancangan dilakukan perancangan *draft* awal (*draft 1*) media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan. Perancangan tersebut terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan *finishing*. Pada tahap pra produksi, peneliti merumuskan konsep materi dan soal-soal evaluasi yang akan diinput ke dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Selain merumuskan konsep materi dan soal, peneliti juga menyusun konsep media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memperjelas isi yang akan ditampilkan pada setiap scene media.

Pada tahap produksi, dilakukan pembuatan desain awal media pembelajaran multimedia interaktif dengan mengacu pada konsep yang telah dibuat. Pembuatan media tersebut menggunakan *software Adobe Flash CS 6*. Tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tersebut terdiri dari : (1) scene intro pembukaan, (2) scene menu utama, (3) scene petunjuk fungsi tombol, (4) scene menu materi, (5) scene tujuan pembelajaran, (6) scene isi materi, (7) scene menu evaluasi dan (8) scene penutup.

Pada tahap terakhir yaitu tahap *finishing* dilakukan perubahan format media menjadi *SWF* dan *EXE*, kemudian menyimpannya dalam *Compact Disk (CD)*.

Pada tahap pengembangan diawali dengan telaah media kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Masukan dan saran dari ahli media diantaranya menu musik yang ada dalam media sebaiknya terdiri dari beberapa pilihan, perlu ditambah latihan soal pada tiap sub materi sebelum evaluasi yang disertai *feedback* (umpan balik) secara langsung, penskoran pada evaluasi paket 2 perlu diperbaiki karena belum jelas, sub materi transaksi-transaksi jurnal penyesuaian dibuat agak menjorok, dan perlu diberikan pengertian dari masing-masing tombol (aktiva, utang, ekuitas, pendapatan, beban) pada tujuan pembuatan jurnal penyesuaian ketika disorot. Sedangkan saran dari ahli materi antara lain, penyesuaian pada pemakaian perlengkapan perlu ditambah satu metode lagi, penulisan nilai residu pada garis waktu penyusutan aktiva tetap perlu diperbaiki karena terdapat kesalahan, dan animasi orang sebaiknya diganti dengan wanita berjilbab.

Berdasarkan saran atau masukan dari para ahli tersebut, kemudian media pembelajaran (*draft 1*) direvisi untuk menghasilkan *draft 2*. *Draft 2* yang telah direvisi akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Media yang sudah divalidasi akan diujicobakan kepada 20 siswa kelas X AK 1 SMKN 2 Buduran untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan diukur dari lembar validasi ahli media dan ahli materi. Kelayakan media yang dikembangkan dilihat dari kelayakan menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011:175) yaitu kelayakan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis.

Berikut ini merupakan hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran multimedia interaktif :

Tabel 1. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

Komponen Kelayakan	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	96%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	100%	Sangat Layak

Kualitas Teknis	98%	Sangat Layak
Rata-rata	98%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah peneliti (2014)

Selain hasil validasi dari ahli media, kelayakan media juga diukur dai hasil validasi ahli materi. Berikut ini merupakan hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran multimedia interaktif :

Tabel 2. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

Komponen Kelayakan	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	78,89%	Layak
Kualitas Instruksional	77,14%	Layak
Kualitas Teknis	84%	Layak
Rata-rata	80,01%	Layak

Sumber : Data diolah peneliti (2014)

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif

Respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif diperoleh dari hasil uji coba terbatas (pengguna) kepada 20 orang siswa kelas X Akuntansi 1 di SMKN 2 Buduran. Penentuan jumlah responden 20 orang siswa ini sesuai dengan teori Sadiman dkk (2010:184) yang menyatakan bahwa :

Dalam evaluasi kelompok kecil maka perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Jika kurang dari 10 data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya bila lebih dari 20 data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan akan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kecil.

Pemilihan siswa dalam uji coba ini dilakukan secara heterogen dengan melihat daftar nilai dari guru akuntansi kelas X sesuai dengan kemampuan akademik siswa dari yang tinggi sampai ke rendah.

Berikut ini merupakan hasil uji coba terbatas kepada 20 siswa :

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terbatas (Pengguna)

Komponen Kelayakan	Persentase	Keterangan
Kualitas Isi dan Tujuan	96,67%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	97%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	91,25%	Sangat Layak
Rata-rata	94,97%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah peneliti (2014)

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pada tahap pendefinisian, pertama peneliti melakukan analisis ujung depan yaitu memunculkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Masalah yang terjadi adalah siswa merasa kesulitan dalam memahami materi jurnal penyesuaian. Siswa juga merasa bahwa media yang digunakan oleh guru masih kurang menarik dan isi materi dalam media masih kurang mendalam. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mampu memahamkan siswa dan membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mempermudah pemahaman siswa adalah multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, akan membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2011:16). Dengan adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan bisa menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

Kedua, peneliti melakukan analisis siswa yaitu kelas X AK 1 SMKN 2 Buduran sebagai subyek penelitian. Informasi yang diperoleh dari hasil analisis siswa ini adalah rata-rata usia siswa kelas X AK 1, kemampuan siswa dikelas X AK 1, dan pengetahuan awal siswa tentang jurnal penyesuaian. Pada kelas X AK 1 siswa rata-rata berusia 15-17 tahun. Siswa tersebut mempunyai kemampuan yang heterogen dilihat dari nilai tugas dan ulangan harian. Adanya media pembelajaran multimedia interaktif ini akan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menampilkan kembali materi yang ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif, karena media ini dapat digunakan berulang-ulang dan disimpan dalam waktu yang relatif lama (Indrawan, 2013). Sehingga kemampuan yang berbeda-beda dari masing-masing siswa bisa diatasi dengan media ini. Siswa yang mempunyai kemampuan sedang atau rendah dalam memahami suatu materi akan sangat terbantu dengan media ini karena siswa tersebut bisa berulang-ulang mempelajari materi melalui media pembelajaran multimedia interaktif ini. Siswa kelas X AK 1 juga memiliki pengetahuan awal mengenai jurnal penyesuaian sehingga siswa dapat membantu peneliti dalam

penyusunan dan penggunaan media yang dikembangkan.

Ketiga, peneliti melakukan analisis tugas yaitu mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu dilakukan siswa dengan media pembelajaran multimedia interaktif. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, yang perlu dilakukan siswa adalah membuka media pembelajaran multimedia interaktif di komputer mereka masing-masing, mempelajari semua isi materi dalam media, menganalisisnya dan membuat jurnal penyesuaiannya serta menjawab soal-soal evaluasi. Untuk dapat mengoperasikan media pembelajaran multimedia interaktif, pengguna khususnya siswa harus mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer sebagai dasarnya. Dan seluruh siswa kelas X AK 1 sebagai subyek penelitian sudah mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer dengan baik sehingga mereka tidak merasa kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif (Munir, 2013:113).

Keempat, peneliti melakukan analisis konsep yaitu mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang, dan merinci konsep tersebut yang nantinya akan diinput ke dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Konsep pokok yang akan diinput dalam media tersebut berisi pengertian jurnal penyesuaian, tujuan pembuatan jurnal penyesuaian, dan akun-akun yang disesuaikan yang terdiri dari persediaan barang dagangan, beban-beban dibayar dimuka, pendapatan yang masih harus diterima, pemakaian perlengkapan, penyusutan aktiva tetap, pendapatan yang diterima dimuka, dan beban yang masih harus dibayar. Akun-akun tersebut akan diperjelas dengan adanya pengertian, contoh perhitungan dan contoh pembuatan jurnal penyesuaiannya. Konsep materi tersebut dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dengan memberikan penjelasan dan contoh yang real disertai ilustrasi (gambar atau animasi) dan audio yang mendukung konsep. Sehingga, tujuan materi yang sulit akan

menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan (Munir, 2013:113).

Kelima, peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran yaitu mengkonversikan hasil analisis konsep dan analisis tugas menjadi tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum tentang suatu konsep materi.

Pada tahap perancangan dilakukan perancangan *draft* awal (*draft 1*) media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan. Perancangan tersebut terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan *finishing*. Pada tahap pra produksi, peneliti merumuskan konsep materi dan soal-soal evaluasi yang akan diinput ke dalam media pembelajaran multimedia interaktif. Selain merumuskan konsep materi dan soal, peneliti juga menyusun konsep media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memperjelas isi yang akan ditampilkan pada setiap scene media.

Pada tahap produksi, dilakukan pembuatan desain awal media pembelajaran multimedia interaktif dengan mengacu pada konsep yang telah dibuat. Pembuatan media tersebut menggunakan *software Adobe Flash CS 6*. Tampilan yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tersebut terdiri dari : (1) scene intro pembukaan, (2) scene menu utama, (3) scene petunjuk fungsi tombol, (4) scene menu materi, (5) scene tujuan pembelajaran, (6) scene isi materi, (7) scene menu evaluasi dan (8) scene penutup.

Pada tahap terakhir yaitu tahap *finishing* dilakukan perubahan format media menjadi *SWF* dan *EXE*, kemudian menyimpannya dalam *Compact Disk (CD)*. Perancangan media pembelajaran multimedia interaktif ini melibatkan unsur suara, gambar dan teks. Hal itu sesuai dengan pendapat McComick (dalam Darmawan, 2012:47) yang mengungkapkan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Media pembelajaran yang dirancang ini juga bersifat interaktif karena dilengkapi dengan fitur interaktif atau alat pengontrol (tombol-tombol yang ada dalam media) yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Adanya fitur interaktif dalam aplikasi multimedia ini akan menjembatani interaksi antara komputer dengan pengguna. Sehingga, pengguna khususnya siswa dapat mengontrol isi materi pelajaran dan aliran

informasi serta dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Munir, 2013:112).

Pada tahap pengembangan diawali dengan telaah media kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan saran atau masukan dari para ahli tersebut, kemudian media pembelajaran (*draft 1*) direvisi untuk menghasilkan *draft 2*. *Draft 2* yang telah direvisi akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Media yang sudah divalidasi akan diujicobakan kepada 20 siswa kelas X AK 1 SMKN 2 Buduran untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Berdasarkan data kelayakan media dari ahli media pada tabel 1 diatas, menunjukkan bahwa kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% yang artinya media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi ditinjau dari kualitas isi dan tujuan. Hasil kualitas instruksional memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% yang artinya media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi ditinjau dari kualitas instruksional. Hasil kualitas teknis memperoleh rata-rata persentase sebesar 98% yang artinya media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi ditinjau dari kualitas teknis. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran multimedia interaktif dari ahli media sebesar 98% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang di kelas X AK dari segi penilaian ahli media.

Berdasarkan data kelayakan media dari ahli materi pada tabel 2 diatas, menunjukkan bahwa kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,89% yang artinya media pembelajaran multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi ditinjau dari kualitas isi dan tujuan. Hasil kualitas instruksional memperoleh rata-rata persentase sebesar 77,14% yang artinya media pembelajaran multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi ditinjau dari kualitas

instruksional. Hasil kualitas teknis memperoleh rata-rata persentase sebesar 84% yang artinya media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi ditinjau dari kualitas teknis. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran multimedia interaktif dari ahli media sebesar 80,01% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang di kelas X AK dari segi penilaian ahli materi.

Jadi, dari hasil validasi kedua ahli tersebut (ahli media dan ahli materi) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang di kelas X AK.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Berdasarkan data respon siswa pada tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,67% yang artinya respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif ditinjau dari kualitas isi dan tujuan termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil kualitas instruksional memperoleh rata-rata persentase sebesar 97% yang artinya respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif ditinjau dari kualitas instruksional termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil kualitas teknis memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,25% yang artinya respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif ditinjau dari kualitas teknis termasuk dalam kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata persentase yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas sebesar 94,97% dan dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang di kelas X AK dari segi pendapat siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan seluruh proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat disimpulkan

: (1) Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini mengacu pada model 4D (*four D Models*) Thiagarajan yang terdiri dari : tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, (2) Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat layak, (3) Respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah sangat baik.

Saran

Peneliti memberikan beberapa saran berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya adalah : (1) Pengembangan ini diharapkan tidak berhenti pada pengembangan ini saja, melainkan dapat diteruskan pada tahap penyebaran untuk kepentingan pembelajaran., (2) Produk ini dibuat hanya khusus pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang, oleh karena itu disarankan kepada pengembang produk yang akan datang dapat membuat produk dengan kompetensi dasar akuntansi lainnya, (3) Disarankan adanya penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan program *adobe flash*, (4) Media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan program *adobe flash* ini masih bersifat offline sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang bersifat online.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Indrawan, I Made, dkk. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Pembelajaran Komputer Grafis Bagi Siswa Desain Komunikasi Visual Di SMK, (Online), (http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/), diakses 21 Maret 2014).
- Munir. 2013. *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rahayu, Slamet, dkk. 2013. Keefektifan Antara Animasi *Flash* dengan *Powerpoint* dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII Di SMP Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013, (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>), diakses 21 Maret 2014).
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A.S,dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Yasmar, Renti. 2011. Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Aliyah, (Online), (<http://digilib.uin-suka.ac.id/6921/>), diakses 1 Maret 2014).
- Yuliani. 2011. Pengembangan Mutimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP Kelas VII, (Online), (<http://eprints.uns.ac.id/id/eprint/10043>), diakses 1 Maret 2014).