

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA

Sintia Yuliandari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: chint_5nis@rocketmail.com

Eko Wahjudi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas XI IPS (2) Menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas XI IPS (3) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang berisi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 84,85%. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Jurnal penyesuaian perusahaan Jasa.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pada UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa “manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain, yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki sebagai pelaksana pembangunan. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain, sehingga pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan

menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Menurut Ningrum (2012) kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini menunjukkan bahwa kualitas sumberdaya manusia di Indonesia juga masih tergolong rendah. Menurut Fikri (2011) menyatakan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dibandingkan dengan 174 negara di dunia tiap tahunnya mengalami penurunan. Hal tersebut berdasarkan hasil survey yang dilakukan UNESCO pada tahun 2000 mengenai peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan,

kesehatan, dan penghasilan perkepala yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999).

Menurut Aula (2012) berbagai inovasi pendidikan terus dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang masih cenderung rendah. Inovasi pendidikan yang dilakukan diantaranya yaitu pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Dalam proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.

Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Sadiman, dkk (2011) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan kepada penerima pesan atau pembelajar.

Pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) bidang IPS khususnya mata pelajaran ekonomi, kendala yang dihadapi guru dilapangan adalah bagaimana membuat pembelajaran pada mata pelajaran tersebut menjadi menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil

observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Bojonegoro. Peneliti memilih sekolah SMA Negeri 3 Bojonegoro sebagai tempat penelitian karena di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu di setiap kelas sudah terdapat LCD serta *sound system* untuk menayangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Bojonegoro, guru SMA Negeri 3 Bojonegoro khususnya guru Akuntansi dalam penyampaian materi sudah menggunakan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran. Namun media *powerpoint* yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran masih kurang menarik, hal ini disebabkan karena tampilan media tersebut kurang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, kurang adanya gambar atau animasi, tidak terdapat instrument musik yang mengiringi media, serta tidak terdapat soal evaluasi yang interaktif dimana siswa dapat mengetahui nilai dari pengerjaan soal latihan yang terdapat dalam media. Dari hasil studi pendahuluan juga diketahui bahwa siswa kelas XI IPS masih kesulitan untuk memahami materi tentang ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Dari kelemahan media *powerpoint* yang sudah dijelaskan diatas maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dilakukan oleh Yuliani (2011),

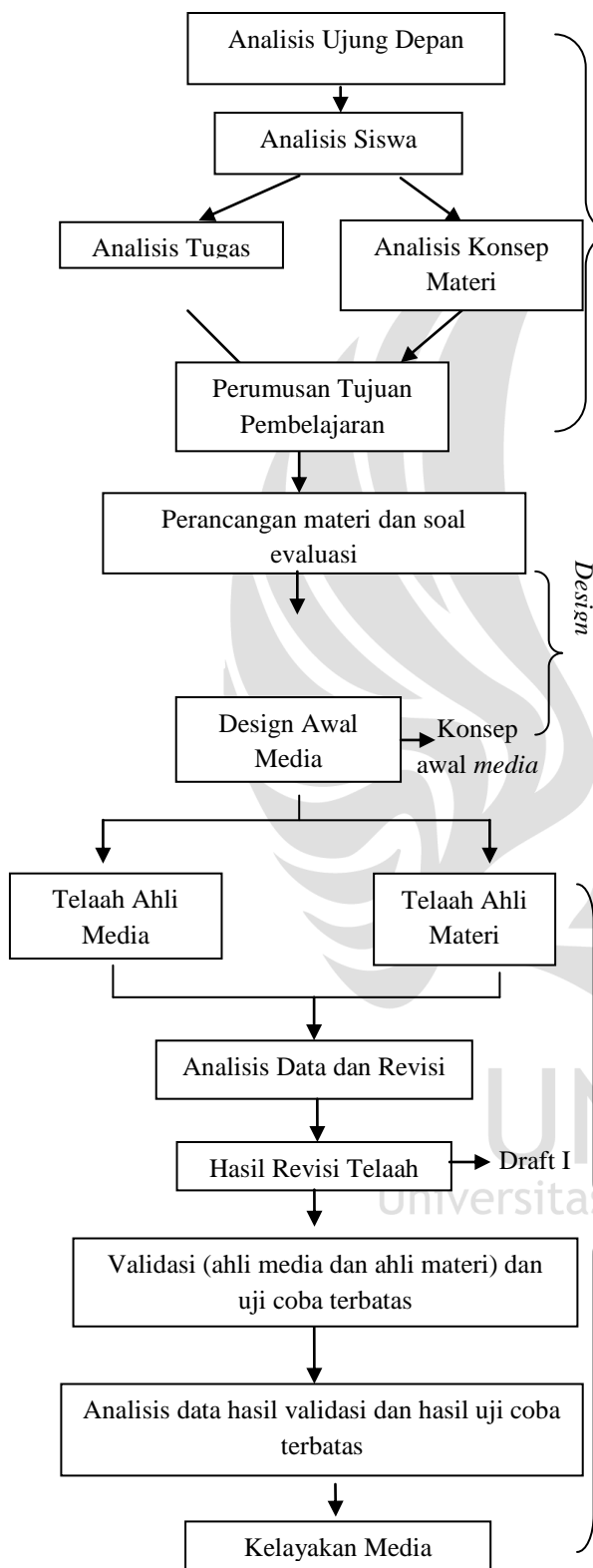
hasil penelitian yang dilakukan yaitu multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran geografi layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan penilaian skala likert (1,2,3,4 dan 5) dari ahli materi kualitas materi yang terdapat pada media termasuk kriteria baik dengan nilai 3,6, sedangkan dari ahli media kualitas interface sangat baik dengan nilai 4,9, serta nilai rata-rata siswa pada saat pre-test sebesar 34, sedangkan nilai rata-rata pada saat post-test adalah 72. Penelitian lain jug dilakukan oleh Sodikin,dkk (2009), hasil penelitian menunjukkan bahwa secara statistik rata-rata nilai siswa dengan pembelajaran multimedia lebih tinggi dari rata-rata nilai siswa dengan pembelajaran konvensional, dimana nilai rata-rata siswa yang menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran sebesar 87,75, sedangkan nilai rata-rata pembelajaran konvensional sebesar 64,00. Dari hasil pengujian yang dilkukan mengenai kelayakan dan kemudahan sistem multimedia interaktif yang digunakan didapat penilaian yang baik yaitu 79,88%.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMA Negeri 3 Bojonegoro, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMA Negeri 3 Bojonegoro, dan (3) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran

ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa

METODE PENGEMBANGAN

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif digunakan model pengembangan prosedural bersifat deskriptif karena dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diperlukan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Model pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diupayakan seoperasional mungkin sebagai acuan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Model pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap persiapan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).



Gambar 1 Skema Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Tahap Pendefinisian (*define*), dalam tahap ini peneliti akan menganalisa kebutuhan yang diperlukan sebelum merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal yang perlu diperhatikan dalam tahap ini adalah analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah materi, konsep, serta tujuan pembelajaran ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa selesai, maka tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media yang akan diuji cobakan. Kegiatan utama pada tahap ini meliputi pra produksi, produksi dan finishing. Pada tahap pengembangan (*develop*) terdiri dari telaah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan program Adobe Flash sebagai media pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 3 Bojonegoro pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa oleh ahli media dan ahli materi, validasi media oleh ahli media dan ahli materi (dosen dan guru akuntansi) dan uji coba terbatas pada 20 siswa. Kegiatan utama pada tahap ini yaitu telaah media oleh ahli media, telaah media oleh ahli materi, analisis data dan revisi, hasil revisi telaah (Draft I), validasi media dan uji coba terbatas, analisis data hasil validasi dan hasil uji coba terbatas dan kelayakan media.

Uji coba merupakan tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan sebuah produk media. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mendapatkan saran maupun tanggapan melalui penilaian terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut, kemudian dilakukan revisi untuk mencapai kelayakan produk yang akan dikembangkan. Sebelum produk yang telah dikembangkan diujicobakan, maka produk tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Bojonegoro kelas XI IPS yang dipilih secara random sebanyak 20 siswa untuk uji coba terbatas.

Jenis data pada penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif, didapatkan dari hasil telaah media berupa angket telaah oleh ahli materi dan ahli media, hasil tersebut dianalisis kembali dengan cara

dideskripsikan dan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Data kuantitatif, didapatkan dari hasil validasi (ahli media dan ahli materi) dan pendapat siswa yang kemudian dianalisis dengan teknik presentase.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka terdiri dari lembar telaah media oleh ahli materi dan lembar telaah media oleh ahli media. Dan angket tertutup terdiri dari angket validasi oleh ahli materi, angket validasi oleh ahli media, dan angket pendapat siswa. Angket telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara kualitatif. Angket validasi oleh ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang diperoleh dari pengisian angket dianalisis secara kuantitatif yaitu memberi gambaran dan memaparkan penilaian tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sesuai dengan indikator penilaian dengan presentase. Nilai yang diperoleh dari perhitungan angket menggunakan skala likert. Perhitungan dengan menggunakan skala likert adalah sebagai berikut (Riduwan, 2013).

- 5 = Sangat baik
- 4 = Baik
- 3 = Sedang
- 2 = Tidak baik
- 1 = Sangat tidak baik

Hasil penilaian para validator dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kelayakan = \frac{\Sigma skortotal}{\Sigma skormaksimal} \times 100\%$$

Angket pendapat siswa dianalisis secara kuantitatif. Presentase ini diperoleh dengan perhitungan Skala Guttman yaitu:

- 1 = Ya
- 0 = Tidak

Hasil penilaian angket respon siswa dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\Sigma \text{siswayang merespon positif}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Hasil dari presentase tersebut dapat dibuat kesimpulan tentang kelayakan media menggunakan skala likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Presentase(%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan, 2013

Media dikatakan layak dan mendapat respon positif dari siswa jika hasil interpretasi sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria kuat dan sangat kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Sekolah

SMA Negeri 3 Bojonegoro terletak di Jl. Monginsidi No.9 Bojonegoro. SMA Negeri 3 Bojonegoro juga di lengkapi dengan banyak diantaranya yaitu laboratorium bahasa, laboratorium komputer, laboratorium fisika, laboratorium biologi, laboratorium kimia, aula, ruang guru, perpustakaan, ruang osis, kantin, lapangan tenis, mushola, mading siswa, lapangan olah raga, lapangan parkir dan kamar mandi siswa. Media pembelajaran yang sudah diterapkan di SMA Negeri 3 Bojonegoro yaitu media *powerpoint*. Media *powerpoint* ini sudah mulai diterapkan di SMA Negeri 3 Bojonegoro sejak tahun 2012.

Penyajian Data

Penyajian data hasil penelitian berupa proses pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran

Ekonomi Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. sesuai dengan skema prosedur pengembangan.

Pada tahap pendefinisian (*Define*) diawali dengan analisis ujung depan, dimana berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan Media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan oleh guru Akuntansi masih memiliki kelemahan. Analisis siswa, siswa yang menjadi subjek penelitian ini memiliki tingkat kemampuan kognitif pada tingkat aplikasi. Analisis tugas adalah alat yang digunakan oleh guru dalam mengidentifikasi hakekat prosedur untuk menentukan isi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Pada pengembangan media pembelajaran ini guru sudah menggunakan kurikulum 2013 yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Analisis konsep pada penelitian ini yaitu peta konsep dari materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Setelah analisis konsep maka merumuskan tujuan pembelajaran, hasil dari perumusan tujuan pembelajaran melalui analisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator untuk materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Pada Tahap perancangan (*Design*) diawali dengan pra produksi yaitu pengembang membuat alur dari pembuatan media. Setelah bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif selesai, maka mulai memasukkan materi, audio dan gambar menggunakan beberapa aplikasi komputer. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah *adobe flash*. Finishing, media pembelajaran yang dimasukkan kedalam program *adobe flash* dipindahkan ke dalam bentuk file *swf* dan *exe* untuk dapat dijalankan.

Tahap pengembangan (*Develop*), telaah konsep awal media yang dilakukan oleh ahli materi dan media. Yaitu (1) Penulisan bahasa asing belum ditulis dengan huruf miring, (2) soal evaluasi pada soal obyektif sebaiknya ditambah lagi. Soal evaluasi mencakup dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (3) diberi pembatas antara penjelasan dengan contoh soal,

(4) instrumen musik belum sesuai, (5) ukuran gambar tidak lebih besar dari teks, (6) kunci jawaban diletakkan pada scene yang berbeda, (7) materi belum disajikan secara sistematis, (8) pada scene pembuka ditambah dengan nama pengembang dan logo unesa dan (9) tata letak teks kurang teratur.

Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa dinilai dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi media oleh ahli materi. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi : ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas pengelolaan program. Penilaian dilakukan dengan memilih satu diantara lima pilihan yang menyertai setiap pernyataan. Data hasil penilaian ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media. Hasil validasi media oleh ahli media. Validator tersebut menilai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen lembar validasi oleh ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi : ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas pengelolaan program. Penilaian dilakukan dengan memilih satu diantara lima pilihan yang menyertai setiap pernyataan. Data hasil penilaian media dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat diketahui melalui angket respon siswa yang diisi oleh siswa saat selesai menggunakan media tersebut.

Analisis Data

Data-data yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang terdiri dari analisis data validasi dan data uji coba

terbatas. Berikut ini analisis hasil validasi dan hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 2 Analisis Hasil Validasi Dan Hasil Uji Coba Terbatas

No	Komponen Yang Dinilai	Validasi Dari Ahli Materi	Validasi Dari Ahli Media	Hasil Pendapat Siswa
1.	Komponen Kualitas Isi dan Tujuan.	82,81%	83,12%	89,28%
2.	Komponen Kualitas Instruksional	85,62%	87,92%	87,50%
3.	Komponen Kualitas Teknis.	86,12%	87,50%	95,71%
Total Presentase		254,55%	258,54%	281,34%
Rata-rata Presentase		84,85%	86,18%	90,83%
Rata-rata Presentase Keseluruhan Komponen			87,28%	

Sumber : data diolah oleh peneliti

Berdasarkan analisis hasil validasi dari ahli materi, ahli media serta pendapat siswa, kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan jika dilihat dari tiga komponen kelayakan media yaitu (1)komponen kualitas isi dan tujuan, (2)komponen kualitas instruksional, dan (3)komponen kualitas teknis diperoleh nilai sebesar 87,28% dengan kriteria sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi dimana memperoleh nilai kelayakan sebesar 87,28% dengan kriteria sangat layak.

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini di lakukan dengan menggunakan tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan. Tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini diawali dengan analisis ujung depan berdasarkan studi pendahuluan masalah dasar yang terjadi yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru Akuntansi dalam proses pembelajaran khususnya

pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Selanjutnya analisis siswa, pada penelitian pengembangan ini yang menjadi subek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Bojonegoro yang memiliki tingkat kemampuan kognitif pada tingkatan pengaplikasian. Setelah analisis siswa maka analisis tugas, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi hakekat prosedur yang bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal ini dimulai dari mengidentifikasi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan Indikator pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Analisis konsep kurikulum yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah kurikulum 2013, dimana siswa dituntut untuk berfikir saintis. Sehingga siswa harus mampu memahami setiap pencatatan akun yang memerlukan penyesuaian. Pada media pembelajaran ini ketika siswa mengerjakan soal yang terdapat pada scene soal evaluasi siswa harus menganalisis soal tersebut terlebih dahulu setelah itu siswa menentukan jurnal penyesuaian yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Setelah analisis konsep dan analisis tugas maka tahap selanjutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) siswa dapat

membuat jurnal penyesuaian akun beban yang masih harus dibayar secara benar, (2) siswa dapat membuat jurnal penyesuaian akun perlengkapan bahan habis pakai (*Supplies*) secara benar, (3) siswa dapat membuat jurnal penyesuaian akun pendapatan yang masih harus diterima/utang pendapatan (*Accured Income*) secara benar (4) siswa dapat membuat jurnal penyesuaian akun penyusutan aktiva tetap (*Depreciation*) secara benar, (5) siswa dapat membuat jurnal penyesuaian akun beban dibayar di muka (*Prepaid Expense*) secara benar, (6) siswa dapat membuat jurnal penyesuaian akun pendapatan diterima di muka (*Deffered Revenue*) secara benar, dan (7) siswa dapat membuat jurnal penyesuaian akun piutang tak tertagih / kerugian piutang secara benar.

Pada tahap perancangan (*design*), diawali dengan pra produksi, pada tahap ini pengembangan membuat rancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Rancangan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dimulai dari menyiapkan materi serta soal yang akan dimasukkan kedalam media. Setelah bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif selesai, maka selanjutnya yaitu tahap produksi, peneliti memasukkan materi, audio dan gambar menggunakan beberapa aplikasi komputer. Finishing, media yang sudah dimasukkan kedalam aplikasi komputer dipindahkan ke bentuk bentuk file *swf* dan *exe* untuk dapat dijalankan.

Tahap pengembangan (*develop*), setelah konsep awal media sudah selesai maka konsep awal tersebut di telaah oleh ahli materi yang terdiri dari satu dosen akuntansi dan satu guru mata pelajaran akuntansi. Telaah media oleh ahli media dilakukan oleh 1 orang yaitu satu orang dosen sains yang berpengalaman dalam membuat media pembelajaran yang menggunakan program *Adobe Flash*.

Kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel 2 analisis hasil validasi dan uji coba terbatas

diketahui kelayakan media dari ahli media, ahli materi dan respon siswa yang menilai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui tiga komponen kriteria kelayakan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,28% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan teori Riduwan (2013) tentang interpretasi kelayakan media dimana jika $\geq 81\%$ maka tergolong sangat layak.

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh respon positif sebesar 90,83%. Hal ini sesuai dengan teori Riduwan (2013) tentang interpretasi kelayakan media dimana jika $\geq 81\%$ maka tergolong sangat layak.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Berdasarkan penilaian yang diberikan validator yaitu ahli materi, ahli media serta pendapat siswa, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu baik atau positif.

Saran

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa hanya sebatas menguji kelayakan media, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang kelayakan media sampai dengan hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aula, Khussotul. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Sub Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa". *Skripsi* tidak dipublikasikan. Surabaya: JPE FE UNESA.

Depdiknas. 2003. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. (Online) <http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf>, diakses 22 Februari 2014.

Fikri, Nurul. 2011. Posisi Pendidikan Indonesia Di Mata Dunia. *Artikel Pendidikan*. (Online)(<http://nurulfikrda.blogspot.com/2011/10/posisi-pendidikan-indonesia-di-mata.html>, diakses tanggal 17 Maret 2014)

Ningrum, Dwi. 2012. "Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi SMK Kelas XI Pada Pokok Bahasan Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank". *Skripsi* tidak dipublikasikan. Surabaya. JPE FE UNESA.

Noersasongko, Edi dkk. 2009. Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa SMK Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 5 Nomor.2, (<http://jurnal.pasca.udinus.ac.id>, diakses 23 Februari 2014)

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Yuliani. 2011. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP Kelas VII". *Tesis* tidak dipublikasikan. Surakarta: FTP UNS.