

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA BAHASAN AKUNTANSI
PADA PERUSAHAAN JASA**

Gandico Pratama¹, Agus Baskara² dan Andre Eko Prabowo³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berupa CD interaktif dengan software Macro Media Flash 8[®] mata pelajaran Akuntansi pada perusahaan jasa. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa CD interaktif dengan software Macro Media Flash 8[®] mata pelajaran Akuntansi pada perusahaan jasa.

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang dimulai dari tahap analisis (analysis) untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan ke tahap desain (design) yang menghasilkan flowchart dan story board, tahap ketiga adalah tahap pengembangan (development) yang dilakukan untuk memvalidasi media, dilanjutkan dengan tahap implementasi (implementation) yang dilakukan kepada 15 siswa yang dipilih secara proporsional random sampling, dan dilanjutkan dengan evaluasi (evaluation) yang dilakukan untuk analisis data. Hasil penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran akuntansi yang telah valid melalui tahap validitas dan teruji kelayakan melalui tahap uji coba.

Kata Kunci: media pembelajaran, akuntansi, perusahaan jasa

¹ Alumni FKIP UIR

² Dosen FKIP UIR

³ Dosen FKIP UIR

A. Latar Belakang

Untuk membantu peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri diperlukan suatu alat yang bisa digunakan guna membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri. Salah satu usaha konkret yang telah dilakukan demi menunjang peserta didik untuk melakukan belajar mandiri yaitu dengan memberikan peserta didik lembar kerja siswa (LKS), hingga pengadaan buku paket bagi peserta didik yang diperbolehkan untuk di bawa pulang. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik bisa belajar secara mandiri seorang diri maupun bersama dengan kelompok belajarnya di luar jam sekolah. Tentu saja usaha ini tidak cukup sampai disitu, karena di sebagian kalangan peserta didik enggan untuk membaca buku karena alasan kebosanan.

Menurut Rusman, dkk (2011: 65) media secara luas atau makro, adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan definisi tersebut maka media diartikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. banyak jenis media yang bisa digunakan, ada kelebihan masing-masing media tersebut. Pembelajaran yang memiliki tingkat kesukaran tersendiri seperti akuntansi bisa terbantu dengan adanya media, akan tetapi media yang digunakan haruslah sesuai dengan karakteristik mata pelajaran itu sendiri. Untuk memilih jenis media yang sesuai dijelaskan oleh Sudirman N dalam Syaiful Bahri dan Azwan Zain (2010: 126) ada beberapa prinsip pemilihan media pengajaran: (1) Tujuan pemilihan. Pemilihan suatu media harus berdasarkan maksud dan

tujuan pemilihan yang jelas. (2) Karakteristik media pengajaran. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, dalam memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. (3) Alternatif pilihan. Guru dapat memilih media mana yang akan dia gunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.

Meskipun banyak manfaat dari penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, tetapi media masih saja belum dimanfaatkan secara maksimal khususnya dalam pelajaran akuntansi meskipun sarana dan prasarana pembelajaran telah memadai. Salah satu sekolah yang memiliki sarana prasarana lengkap yaitu SMA Negeri 11 Pekanbaru yang memiliki labor komputer dengan jumlah komputer lebih dari 30 unit.

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan sarana prasarana yang tersedia, contohnya ketika hendak menerangkan bagaimana proses posting dari jurnal ke buku besar diperlukan suatu media untuk memudahkan penyampaian materi. Salah satu media yang bisa digunakan yaitu media *audio-visual* yang bisa memberikan gambaran lebih kongkret kepada peserta didik tentang cara memposting jurnal kedalam buku besar, meskipun terkadang media ini tidak bisa menyesuaikan dengan kecepatan belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu

menunjang dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efisien.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang berorientasi pada produk dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran akuntansi pada perusahaan jasa untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Borg & Gall dalam Punaji Setyosari (2013: 222), penelitian pengembangan adalah "suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan". Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang dimulai dari tahap analisis (*analysis*) untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan ke tahap desain (*design*) yang menghasilkan *flowchart* dan *story board*, tahap ketiga

adalah tahap pengembangan (*development*) yang di lakukan dengan membuat produk dilanjutkan dengan validasi yang kemudian di revisi sehingga tersedia media yang siap di uji cobakan, dilanjutkan dengan tahap implementasi (*implementation*) yang dilakukan kepada 15 siswa yang dipilih secara *proporsional random sampling*, dan dilanjutkan dengan evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk menganalisis data yang di peroleh dari validator dan tanggapan siswa menggunakan kuesioner. Adapun untuk penilaian kriteria kelayakan media adalah sebagai berikut:

Kriteria	Interpretasi
0,80 – 1,00	Tinggi
0,60 – 0,80	Cukup
0,40 - 0,60	Agak Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Hasil Penelitian

Penilaian terhadap media dilakukan oleh ahli media untuk menilai kualitas teknis media, praktisi pembelajaran untuk menilai kualitas isi dan tujuan media, siswa untuk menilai kualitas instruksional media, dan ahli materi pada tahap evaluasi untuk menilai kualitas isi dan tujuan media secara

keseluruhan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- 1) Dari Ahli Media mendapat nilai 28 dari total nilai 30 yang artinya artinya media berada pada kategori tinggi yaitu 93% dan baik untuk di gunakan.

Nomor	Aspek Penilaian	Nilai	
		Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Keterbacaan	2	3
2	Mudah Digunakan	3	3
3	Kualitas Tampilan/Tayangan	2	3
4	Kualitas Penanganan Jawab	3	3
5, 6, 7, 8, 9	Kualitas Pengelolaan Program	15	15
10	Kualitas Pendokumentasian	3	3
JUMLAH		28	30
Persentase Dan Kriteria		93% (Tinggi)	

- 2) Dari Praktisi Pembelajaran mendapat nilai 24 dari total nilai 25 yang artinya media berada pada kategori tinggi yaitu 96% dan baik untuk di gunakan.

Nomor	Aspek Penilaian	Nilai	
		Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 21, 22, 23, 24	Kualitas Isi	11	12
2, 4, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 25	Kualitas Tujuan	13	13
JUMLAH		24	25
Persentase Dan Kriteria		96% (Tinggi)	

- 3) Dari Siswa mendapat nilai 372 dari total nilai 420 yang artinya media berada pada kategori tinggi yaitu 89% dan baik untuk di gunakan.

Nomor	Aspek Penilaian	Nilai	
		Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Memberikan Kesempatan Belajar	18	18
2, 11	Memberikan Bantuan Untuk Belajar	40	42
3, 12, 13, 14	Kualitas Memotivasi	86	90
4, 16	Fleksibilitas Instruksionalnya	31	42
5, 15, 17	Hubungan Dengan Program Pembelajaran Lainnya	46	66
6,18,19	Kualitas Sosial Interaksi Instruksional	62	66
7, 20	Kualitas Tes & Penilaiannya	36	42
8, 10	Dapat Memberi Dampak Pada Siswa	35	36
10	Dapat Membawa Dampak Bagi Guru & Pembelajaran	18	18
Jumlah		372	420
Persentase Dan Kriteria		89% (tinggi)	

- 4) Dari Ahli Materi mendapat nilai 20 dari total nilai 25 yang artinya media berada pada kategori tinggi yaitu 80% dan baik untuk di gunakan

Nomor	Aspek Penilaian	Nilai	
		Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 21, 22, 23, 24	Kualitas Isi	10	12
2, 4, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 25	Kualitas Tujuan	10	13
JUMLAH		20	25
Persentase Dan Kriteria		80% (Tinggi)	

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif akuntansi untuk siswa kelas XI IPS dibuat dengan Macromedia Flash8® pada materi pelajaran akuntansi pada perusahaan jasa yang melalui tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi) mengungkapkan bahwa media telah valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut pendapat ahli media, praktisi pembelajaran, siswa dan ahli materi.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya sebaiknya ditambahkan jumlah sekolah yang menjadi tempat penelitian, bagi guru sebaiknya sebelum menggunakan media pembelajaran dicoba terlebih dahulu menggunakan media untuk mempermudah dalam memanfaatkannya dikelas, bagi siswa disarankan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menggunakan media untuk belajar secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Mimin Nur dan Fitria Hartatik. (2009). *Ekonomi 2 Untuk SMA dan MA kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Buku Sekolah Elektronik Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan <http://bse.kemdikbud.go.id/buku/> diunduh tanggal 3 Februari 2016.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press.
- Feryanto, Agung. (2010). *Ekonomi Program Ilmu Pengetahuan Sosial*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Hamalik, Oemar. 2005 *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jurnal Pendidikan Akuntansi Universitas Malang. Volume 1. Nomor 2. edisi September (2012).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/> diakses pada tanggal 3 Februari 2016.
- Lee, William W, & Owens, Diana L. (2003). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Josey-Bass/Pfeiffer.
- Mulyanti, Sri. (2009). *Ekonomi 2: Ekonomi dan Kehidupan SMA/MA untuk kelas XI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nusa Putra. (2012). *Research and Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pamungkas. (1972). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. Surabaya: Giri Sura.
- Priyanto Hidayatullah dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Roger S. Piessman. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Rudi susilana dan Cepi Riyani. (2008). *Media Pembelajaran, Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan edisi 3*. Jakarta: Kencana.
- Suciadi, Andi Andreas. (2003) *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: C.V.Sinar Baru.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tirtarahardja, Umar dan Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Undang-undang Republik Indonesia <http://www.dpr.go.id/uu> diunduh tanggal 5 Januari 2016.