

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI REKONSILIASI BANK UNTUK KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI I LAMONGAN

Nunik Usyanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : nunik.usyantiyes@gmail.com

Susanti

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

Abstrak

Akuntansi merupakan ilmu pengetahuan aplikatif, terdiri dari teori dan praktik yang memerlukan metode dan media yang berbeda untuk memberikan variasi serta kemudahan memahami materi. Salah satunya yaitu materi rekonsiliasi bank. Penguasaan konsep materi selain dapat dipahami dari mencari tahu sendiri, juga dapat dipahami dari penjelasan guru, sehingga dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat menyampaikan konsep awal materi akuntansi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran, mengetahui kelayakan media, dan mengetahui respon siswa setelah menggunakan media. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Arief S. Sadiman. Teknik pengumpulan data menggunakan angket terbuka (lembar telaah ahli media dan ahli materi) dan angket tertutup (lembar validasi ahli media dan ahli materi, dan angket respon siswa). Hasil skor persentase diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut skala likert dan Guttman.

Hasil penelitian menunjukkan skor 86,20% dari validasi ahli media, 87,83% dari validasi ahli materi dan 94,58% dari respon siswa. Sehingga secara keseluruhan didapatkan skor persentase sebesar 89,54%, dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi materi rekonsiliasi bank.

Kata kunci: Media, Interaktif, Rekonsiliasi Bank, SMK

Abstract

Accounting is science applicative, consisting of the theory and practice that requires a different method and the media to give variety and the ease of understanding of material. One of them is material bank reconciliation. Mastery of the concept of matter other than can be understood from find out for themselves, also can be understood from explaining teachers, so it needs learning innovative media that can convey the initial concept of accounting matter. The purpose of this research is to produce media products learning, know the worthiness of the media, and students know response after using media. Model of development that used is model of development Arief S. Sadiman. Data collection techniques use open poll (sheets review of media experts and the material) and enclosed poll (sheets of validation media experts and the matter, and poll response students). The results of a score the percentage obtained based on the calculation a score according to a scale likert and guttman.

The result showed the score 86,20 % of validation media experts, 87,83 % of validation expert matter and 94,58 % of response students. So overall score obtained by the percentage of 89,54 %, and can be inferred that media learning interactive multimedia is being used as an alternative media accounting learning material bank reconciliation.

Keywords: Media, Interactive, Bank Reconciliation , Vocational High Schools

PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan sekolah menengah khususnya sekolah menengah kejuruan yaitu pada program keahlian akuntansi. Menurut Kurniasih (2012), sebagian besar belajar Akuntansi berupa perhitungan dan sebagian lagi berupa teori. Pada bagian materi perhitungan diperlukan metode latihan atau praktik sedangkan materi berupa teori menggunakan metode yang berbeda untuk memberikan variasi dan kemudahan dalam memahami materi tersebut, sehingga dapat mengantarkan siswa menguasai konsep-konsep Akuntansi dan keterkaitannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan mata pelajaran akuntansi adalah membekali pengetahuan dan pemahaman siswa dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip, dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi maupun untuk terjun ke masyarakat. Namun, siswa sering kali memerlukan waktu yang lama untuk berlogika dalam menangkap pemahaman konsep-konsep materi dalam mempelajari akuntansi. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar pembelajaran akuntansi identik dengan hitungan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan menyatakan bahwa materi akuntansi yang sulit dipelajari adalah materi rekonsiliasi bank. Dari hasil angket pra penelitian di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Lamongan menunjukkan bahwa 78% siswa menyatakan sulit dalam memahami materi rekonsiliasi bank. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian Rahmawati (2014), yang telah melakukan penyebaran angket pra penelitian pada tiga kelas di masing-masing SMK Negeri Surabaya berjumlah 116. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menganggap materi menyusun rekonsiliasi bank sulit di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surabaya, sebanyak 71%, di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Surabaya, sebanyak 61%, di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 10 Surabaya, sebanyak 69%.

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada guru pengajar materi rekonsiliasi bank dan siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan, media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi rekonsiliasi bank adalah *power point*, LKS, buku paket, dan papan tulis. Dengan media tersebut, siswa menganggap kurang menarik dan sulit untuk memahami materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada materi rekonsiliasi bank yang rata-rata dibawah KKM.

Materi rekonsiliasi bank dianggap sulit karena membutuhkan pemahaman materi yang mendalam untuk menyelesaikan hitungan, akan tetapi materi rekonsiliasi bank dapat diajarkan dengan mudah dan benar kepada siswa apabila guru memahami dan menguasai konsep-konsep dasar akuntansi yang diajarkan serta kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi dalam pembelajaran, dari sumber belajar (guru) ke penerima pesan belajar (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan memudahkan siswa untuk belajar. Kurikulum 2013 menghendaki agar pola pembelajaran yang semula menggunakan alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis multimedia, karena dalam kurikulum 2013, siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran. Hal itu ditandai dengan aktivitas siswa seperti mendengar, melihat, meraba, dan melakukan. Agar siswa mudah dalam memahami materi yang dipelajarinya, tidak cepat lupa dan tertarik pada pembelajaran, maka guru memerlukan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, panca indera dihidupkan dan berperan sebagai pintu gerbang untuk menuju aktivitas mental, emosional, dan intelektual siswa untuk bisa memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran (Kosasih, 2014:48-49).

Media yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Welker & Hess (dalam Arsyad, 2013:219-220) memberikan kriteria dalam merivew perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kualitas. Pertama, kualitas isi dan tujuan meliputi, ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat atau perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi siswa. Kedua, kualitas instruksional meliputi, memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi dampak bagi siswa, guru dan pembelajarannya. Ketiga, kualitas teknis meliputi, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penaganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasian.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran dinilai efektif dalam menunjang penyampaian pembelajaran (Hadi dan Rahmawati 2007, Wena 2009, Tapia 2002). Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi

informasi dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran adalah multimedia interaktif karena media ini sangat menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar dan membuat siswa antusias dalam belajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan memungkinkan hasil belajar siswa baik. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2013:2). Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Munir, 2013:4).

Multimedia dapat digunakan dan dapat diandalkan sebagai media pendidikan dibandingkan dengan media-media lain. Multimedia disajikan sebagai media pembelajaran yang menarik karena mampu merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu file digital. Sehingga memungkinkan dapat menyentuh berbagai panca indera seperti penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Menurut Kosasih (2014:49), salah satu prinsip belajar menyatakan bahwa semakin banyak media yang digunakan secara tepat dalam pembelajaran, semakin besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Multimedia adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka disebut multimedia interaktif (Munir, 2013:110). Multimedia interaktif adalah multimedia yang menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih. Penelitian telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan, Lindstrom (dalam Munir, 2013:111).

Multimedia interaktif bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi mudah dimengerti karena menggunakan beberapa indera untuk menyerap informasi tersebut, terutama telinga dan mata (Arsyad, 2013:162). Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: (1) pesan yang disampaikan dalam materi lebih terkesan nyata karena tersaji secara kasat mata, (2) merangsang berbagai

indera sehingga terjadi interaksi antar indera, (3) visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik, (4) proses pembelajaran lebih praktis dan terkendali, (5) menghemat waktu, biaya, dan energi.

Pengembangan multimedia interaktif ini dirancang dengan aplikasi *Adobe Flash* yaitu salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. *Adobe flash* merupakan program yang didesain khusus oleh adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional*.

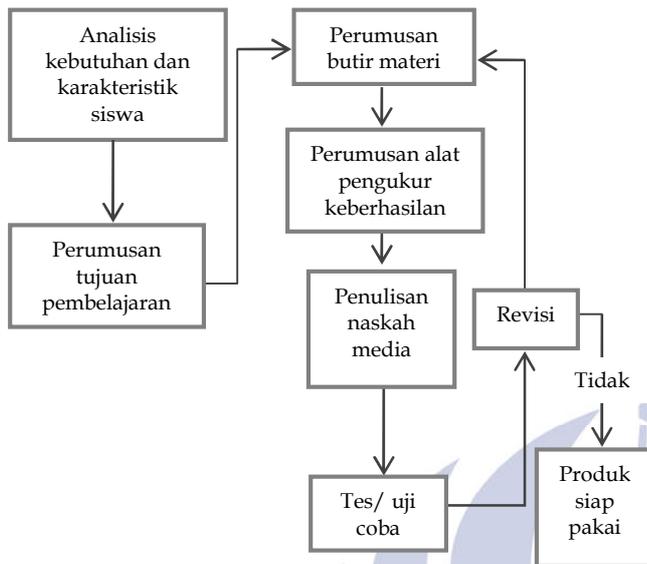
Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tri Novana (2012), berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Inggris Materi Vertebrata Sebagai Suplemen Pembelajaran Di SMA", dan penelitian oleh Susanto (2013), yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Education Game* pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya Untuk Siswa SMP/MTs". Oleh karena itu diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank untuk kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk berupa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan, (3) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank untuk kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank. Penelitian pengembangan ini dirancang dengan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Arief S. Sadiman, yang terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir

materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, dan tes/ uji coba.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
 Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilakukan untuk memperoleh informasi tentang apa yang dibutuhkan dan berapa kebutuhannya, sehingga digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Kebutuhan adalah kesenjangan antara kompetensi (kemampuan, keterampilan, dan sikap) peserta didik yang diinginkan dengan kompetensi yang mereka miliki sekarang. Kompetensi yang dimiliki peserta didik dapat diketahui melalui proses analisis karakteristik peserta didik, yaitu meliputi karakteristik khusus dan karakteristik umum
2. Perumusan tujuan pembelajaran
 Tujuan merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dilakukan siswa setelah mengikuti proses instruksional tertentu. Tujuan pembelajaran menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran, bentuk dan format media serta menyusun instrument evaluasinya.
3. Perumusan butir-butir materi
 Perumusan butir-butir materi harus didasarkan pada rumusan tujuan, sehingga dapat memperoleh bahan pembelajaran yang lengkap.
4. Perumusan alat pengukur keberhasilan
 Alat pengukur keberhasilan dimaksudkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran, apakah tujuan sudah tercapai atau belum. Alat pengukur keberhasilan dirancang dengan seksama dan dikembangkan sesuai dengan materi yang disajikan
5. Penulisan naskah media
 Naskah media adalah sebuah rancangan media yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar,

grafis, dan audio. Pada tahap ini dilakukan penulisan naskah media atau produk pengembangan berupa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan *scientific*.

6. Tes/ uji coba
 Tes/ uji coba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu telaah ahli, validasi ahli, dan uji coba kepada siswa.

Dalam pengembangan ini, subjek uji coba pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif terdiri dari ahli materi selaku orang yang berkompentensi dalam bidang akuntansi, ahli media selaku orang yang berkompentensi dalam bidang media pembelajaran, dan siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Lamongan yaitu sebanyak 20 siswa.

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pengumpulan data menjadi mudah dan sistematis, Arikunto (dalam Riduwan, 2013:24). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka meliputi, lembar telaah ahli media dan ahli materi, sedangkan angket tertutup meliputi, lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh sumber data terkumpul. Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian. Lembar telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan. Lembar validasi ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan persentase diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert.

Tabel 1. Skala Penilaian

Kriteria	Nilai/skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Riduwan, 2013:13)

Data hasil lembar validasi dianalisis dengan cara:
 Persentase (%) = $\frac{\text{Jumlah Skor Total (X)}}{\text{Skor Maksimal (Xi)}} \times 100\%$

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media menggunakan Skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Riduwan, 2013:15)

Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan persentase diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Guttman. Cara menganalisis data sama dengan menganalisis lembar validasi di atas.

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Nilai/skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

(Riduwan, 2013:17).

Dari hasil analisis akan disimpulkan tentang baik tidaknya media menggunakan Skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor Respon Siswa

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

(Riduwan, 2013:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif meliputi, tahapan proses pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran mengadaptasi model pengembangan Arief S. Sadiman yang terdiri dari 6 tahap kegiatan, yaitu analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media dan tes/uji coba. Sebelum produk diujicobakan ke siswa, produk ditelaah dan divalidasi oleh para ahli. Hasil proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa yang diperoleh di SMK Negeri I Lamongan yaitu, siswa kelas XI Akuntansi berusia 16-17 tahun. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2009:197) termasuk dalam fase operasional formal yaitu siswa dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih baik dan kompleks. Siswa kelas XI akuntansi sudah mendapatkan materi rekonsiliasi bank di semester ganjil dan siswa menganggap bahwa materi tersebut sulit. Media pembelajaran yang digunakan guru khususnya mata pelajaran akuntansi keuangan masih terbatas dan kurang menarik, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya materi rekonsiliasi bank.

2. Perumusan tujuan pembelajaran

Tabel 5. Tujuan Pembelajaran

Spiritual	Siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai kebesaran Tuhan dengan mensyukuri segala nikmat-Nya dan mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
Sikap	Siswa dapat menunjukkan perilaku ilmiah dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi serta mampu menerapkan prinsip dan keselamatan kerja dalam melakukan kegiatan belajar.
Pengetahuan	Melalui pengamatan siswa mampu menjelaskan proses penyusunan laporan rekonsiliasi bank dan pencatatan pos-pos penyesuaian.
Keterampilan	Melalui diskusi kelompok siswa dapat menyusun laporan rekonsiliasi bank dan mencatat pos-pos penyesuaian

3. Perumusan butir-butir materi

Perumusan butir-butir materi disusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan dengan materi. Materi yang digunakan adalah rekonsiliasi bank, meliputi beberapa sub bab yaitu pengertian rekonsiliasi bank dan rekening koran, hubungan rekening koran dengan penyusunan rekonsiliasi bank, proses penyusunan rekonsiliasi bank terdiri dari kelengkapan dan penyebab timbulnya perbedaan saldo kas, dan metode penyusunan laporan rekonsiliasi bank.

4. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan berupa soal latihan, lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon siswa. Soal latihan digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi rekonsiliasi bank. Soal ini berupa pilihan ganda dan esai yang diletakkan dibagian belakang media setelah penyajian materi. Sedangkan lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon siswa digunakan untuk menilai produk media yang dikembangkan. Lembar validasi dan angket respon siswa setelah dianalisis dapat menunjukkan tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

5. Penulisan naskah media

Penulisan naskah media sama dengan perancangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif. Tahap ini dimulai dengan membuat rancangan awal yang meliputi konsep awal media dan desain sebelum ditelaah oleh para ahli. Konsep awal media yaitu penerapan materi rekonsiliasi bank dengan desain awal halaman pembuka, halaman judul, halaman menu utama, halaman petunjuk, halaman pendahuluan, halaman materi, halaman latihan, halaman penutup, dan halaman video pengamatan.

6. Tes/ uji coba

Langkah pada tahap ini yaitu melakukan telaah ahli, validasi ahli dan uji coba terbatas. Berikut ini disajikan hasil rekapitulasi pengumpulan data dari tanggapan ahli media, ahli materi, dan uji coba terbatas mengenai produk media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank. Dari hasil telaah ahli media yaitu, mengganti gambar halaman *home*, memperbaiki animasi, memperbesar ukuran gambar yang kecil, memperjelas tabel, mengganti warna background tabel, dan memperbaiki tampilan soal latihan. Dari hasil telaah ahli materi yaitu, mengganti ilustrasi, merinci jenis-jenis biaya bank, menyesuaikan bentuk jurnal sesuai dengan aturan yang berlaku, dan mengganti soal pada contoh soal.

Rekapitulasi hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	85%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	92,5%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	81,11%	Sangat

			Layak
	Persentase	258,61%	-
	Rata-Rata Persentase	86,20%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah Peneliti (2015)

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	87,78%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	85,71%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	90%	Sangat Layak
	Persentase	263,49%	-
	Rata-Rata Persentase	87,83%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah Peneliti (2015)

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Variabel	Persentase	Kriteria Interpretasi
1	Kualitas Isi dan Tujuan	88,75%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	99%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknik	96%	Sangat Baik
	Persentase	283,75%	-
	Rata-Rata Persentase	94,58%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah Peneliti (2015)

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank dilaksanakan sesuai dengan prosedur model pengembangan Arief S. Sadiman dan dimodifikasi peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Prosedur ini diawali dengan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa, kemudian merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan butir-butir materi dan alat pengukur keberhasilan, melakukan perancangan atau penulisan naskah ke dalam media, melakukan telaah dan validasi media kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya melakukan uji coba kepada 20 siswa.

Kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif diukur dari lembar validasi ahli media dan ahli materi serta didukung hasil respon siswa. Data-data yang disajikan di atas dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang

terdiri dari analisis data validasi dari ahli media, data validasi dari ahli materi, dan data uji coba terbatas. Analisis data dilakukan pada setiap variabel dan total keseluruhan variabel. Berdasarkan tabel 6 di atas, analisis validasi ahli media dapat dilihat dari hasil analisis terhadap lembar validasi media oleh ahli media. Pada variabel kualitas isi dan tujuan, diperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, kualitas isi dan tujuan dalam media sudah memenuhi aspek ketepatan konsep dengan tujuan, kepentingan, keseimbangan, dan kesesuaian dengan situasi siswa. Hal ini terbukti dari konsep media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu konsep media sudah memuat kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran yang dirancang sudah disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dalam hal ini siswa bisa belajar mengenal dan mengoperasikan aplikasi *adobe flash* yang selama ini belum pernah digunakannya dalam proses pembelajaran. Media yang dirancang sesuai dengan umur siswa karena menggunakan desain yang tidak terlalu kanak-kanak. Pada variabel kualitas instruksional, diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, media dapat memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, dapat memotivasi siswa, dan fleksibel dalam penggunaannya. Hal ini terbukti dari konsep media yang dirancang untuk pembelajaran *scientific approach*, yaitu proses mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Media disediakan sebagai proses pengamatan yaitu berupa video pengamatan, yang menggambarkan keseluruhan materi dengan visualisasi secara nyata, sehingga siswa dapat belajar membangun pengetahuannya sendiri, belajar konsentrasi dan menyimpulkan tentang apa yang diamati. Siswa bertanya apabila belum jelas, hal ini akan menimbulkan interaksi antara siswa dengan media, siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lainnya. Sehingga dengan adanya interaksi, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Pada variabel kualitas teknik, diperoleh persentase sebesar 81,11% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, media sudah memenuhi aspek keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan yang menarik, dan kualitas pengelolaan media yang mendukung pembelajaran interaktif. Hal ini terbukti dari tampilan media yang membuat siswa tertarik untuk menggunakannya, mudah dalam penggunaannya, siswa tidak merasa bosan meskipun sudah lama mengoperasikan media karena dapat memberikan kepuasan tersendiri untuk siswa dalam mengoperasikan

sesuai dengan apa yang dikehendaki. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi dari segi media, yaitu diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,20%. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2013) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh rahmawati, dkk (2014).

Berdasarkan tabel 7 di atas, analisis validasi ahli materi dapat dilihat dari hasil analisis terhadap lembar validasi media oleh ahli materi. Pada variabel kualitas isi dan tujuan, diperoleh persentase sebesar 87,78% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan perolehan tersebut, materi yang terkandung dalam media sudah menunjukkan ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, dan kesesuaian dengan kurikulum 2013. Hal ini terbukti dari materi yang terkandung dalam media sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Isi materi sudah mencakup keseluruhan materi rekonsiliasi bank. Konsep materi yang disajikan dapat mendukung proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, yaitu siswa tidak hanya diberi tahu tetapi aktif untuk mencari tahu sendiri. Siswa dapat termotivasi untuk mencari tahu sendiri melalui media pengamatan maupun media pembelajaran. Pada variabel kualitas instruksional, diperoleh persentase sebesar 85,71% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan perolehan tersebut, materi yang terkandung dalam media dapat memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa, serta fleksibel. Hal ini terbukti dari respon siswa yang menyenangkan saat mempelajari materi rekonsiliasi bank, yang sebelumnya siswa menyatakan bahwa materi itu sulit dipelajari. Materi yang disajikan dapat menimbulkan motivasi siswa untuk belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendorong siswa untuk berinteraksi. Selain itu materi pada media dapat dipelajari sewaktu-waktu baik secara mandiri maupun kelompok. Pada variabel kualitas teknik, diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan perolehan tersebut, materi yang terkandung dalam media sudah memenuhi aspek keterbacaan, materi mudah dipahami, disajikan secara menarik, dan penyampaian materi lebih interaktif. Hal ini terbukti dari unsur video yang ditampilkan dapat menimbulkan rangsangan awal kepada siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan, dengan adanya video dapat memberikan gambaran awal kepada siswa terhadap materi rekonsiliasi bank. Siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan, karena penyajian materi dalam media serta penyampaian materi dapat mempermudah siswa dalam memahaminya. Jadi

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi dari segi materi, yaitu diperoleh rata-rata persentase sebesar 87,83%. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2013) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh rahmawati, dkk (2014).

Berdasarkan tabel 8 di atas, analisis hasil uji coba terbatas dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Pada variabel kualitas isi dan tujuan, diperoleh persentase sebesar 88,75% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, media pembelajaran sudah memenuhi aspek ketepatan dan kesesuaian. Hal ini terbukti pada saat media diujicobakan, siswa mengatakan bahwa konsep dan desain media sudah tepat digunakan dikalangan SMK, tidak kekanak-kanakan, media menyenangkan, materi sudah lengkap dan media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Pada variabel kualitas instruksional, diperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, dapat dikatakan bahwa media memberikan bantuan belajar, media dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan. Hal ini terbukti pada saat media diujicobakan, siswa merasa mempunyai kesempatan dan motivasi untuk belajar, siswa dapat tertarik dengan materi rekonsiliasi bank yang sebelumnya dianggap sulit, siswa selalu memperhatikan proses pembelajaran dari awal sampai akhir, siswa aktif bertanya dan berinteraksi dengan guru maupun temannya. Pada variabel kualitas teknik, diperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, media sudah memenuhi aspek keterbacaan yaitu gaya bahasa yang mudah dipahami, media mudah digunakan, kualitas tampilan atau tayangan yang menarik, dan memenuhi aspek kualitas pengelolaan. Hal ini terbukti pada saat uji coba ke siswa, yaitu siswa mudah dalam menggunakan media, tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan, media menarik dan dapat mempermudah dalam memahami materi, serta siswa sangat senang dan menikmati penggunaan media. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi dari segi respon siswa, yaitu diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,58% dengan kriteria interpretasi media menurut Riduwan (2013) yaitu $\geq 81\%$ (sangat baik) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh rahmawati, dkk (2014).

Tabel 9. Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Uji Validasi dan Respon Siswa

No	Keterangan	Persentase	Kriteria Interpretasi
1	Validasi oleh Ahli Media	86,20%	Sangat Layak
2	Validasi oleh Ahli Materi	87,83%	Sangat Layak
3	Respon Siswa	94,58%	Sangat Baik
	Persentase	268,61%	-
	Rata-Rata Persentase	89,54%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah Peneliti (2015)

Berdasarkan tabel 9 di atas, analisis keseluruhan hasil uji validasi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86,20%, hasil uji validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 87,83%, dan hasil respon siswa dari uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 94,58%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,54%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi di kelas XI akuntansi SMK Negeri I Lamongan, dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2013) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk (2014).

PENUTUP

Simpulan

Dari seluruh proses pengembangan yang telah dilakukan hingga uji coba terhadap produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Arief S. Sadiman yang terdiri dari 6 tahap kegiatan.
2. Media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi rekonsiliasi bank menunjukkan hasil yang sangat baik, terbukti dari angket respon siswa yang diberikan

setelah siswa menggunakan media yang dikembangkan.

Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan simpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu, diperlukan penelitian lanjutan (eksperimen) untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan dan diperlukan pengembangan media lebih lanjut pada materi akuntansi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Baridwan, Zaki. 2008. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa Pers.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- K. Wiyono, Liliarsari, A. Setiawan, C.T. Paulus. 2012. "Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat". *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol 8: hal. 74-82.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, 2012. *Pemngembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahmawati, Erlin Septiana. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Professional CS5 Sebagai Media Interaktif Pada Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank Di SMK Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan, 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soemantri, Hendi. 2011. *Akuntansi SMK Seri B*. Bandung: Armico.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tien Tien Lee, Kamisah Osman. 2012. "Interactive Multimedia Module with Pedagogical Agents: Formative Evaluation". *International Education Studies*. Vol 5 No. 6: hal. 1-16.