

PENGEMBANGAN MEDIA PRAKTIKUM SOFTWARE VISUAL STUDIO 2013 PADA MATERI METODE HARGA POKOK PESANAN DAN PROSES

Danny Marwan

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, E-mail: dannyanmarwan@gmail.com

Susanti

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, E-mail: susanti_otto@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Media praktikum berbasis software merupakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai media praktikum dalam pembelajaran akuntansi. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan suatu variasi dalam pembelajaran akuntansi dengan mengembangkan suatu media praktikum berbasis software pada materi metode harga pokok pesanan dan proses. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian menggunakan model penelitian pengembangan 4-D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Subjek penelitian ini adalah 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 20 siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang telah menerima materi tentang metode harga pokok pesanan dan proses. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini angket telaah dan validasi ahli media, angket telaah dan validasi ahli materi, dan angket reposns siswa. Hasil dalam penelitian ini adalah sebuah produk media praktikm berupa software pada materi metode harga pokok pesanan dan proses. Hasil kelayakan media dari ahli media memperoleh persentase sebesar 83,68% sehingga memenuhi kriteria Sangat Layak, ahli materi memperoleh persentase sebesar 98,67% sehingga memenuhi kriteria Sangat Layak, dan respons siswa memperoleh persentase sebesar 95,00% sehingga memenuhi kriteria Sangat Baik.

Kata kunci: Media Praktikum Berbasis Software, Visual Studio Community 2013, Metode Harga Pokok Pesanan dan Proses.

Abstract

Learning media is a tool that can be used by the teacher in learning process. Through learning media, the student easy to understand learning material. Practice media software is a good learning media to be used as a practice media in accounting. The purposes of this research is provide a variation in accounting learning by develop a practice media software in job and process method. Development method used in the research using the research model development 4-D by Thiagarajan, Semmel, and Semmel. The limited trial subjects were 2 media experts, 2 material experts, and 20 Accounting XII class students at Vocational High School 2 Buduran Sidoarjo who have received job and process method material. Data collection instruments used are study and validation questionnaire of media expert, study and validation questionnaire of material expert, and student response. Results of the research is a software practice media product in job and process method material. Result media feasibility of media expert gained 83,68% so that it meets very good criteria, material expert gained 98,67% so that it meets very good criteria, and student responses gained 95,00% so that it meets very good criteria.

Keywords: Practice Media Software, Visual Studio Community 2013, Job and Process Method.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Ayat (1)). Dalam menjalankan proses pembelajaran, Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dalam undang-undang (UUD 1945 Bab XIII, Pasal 31, Ayat (2)). Sistem pengajaran nasional atau sistem pendidikan nasional sudah diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Menurut Bab

1, Pasal 1, Ayat (17) bahwa sistem pendidikan nasional mempunyai kriteria minimal yang disebut Standar Nasional Pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2014: 2). Dijelaskan pula TIK mempunyai pengaruh pada pembelajaran. Implementasi TIK mengubah peran guru dari peran utama menjadi fasilitator pembelajaran, sedangkan dari sisi murid, peran murid dari pasif menjadi aktif, mengembangkan pengetahuan menjadi menciptakan pengetahuan, dan belajar individu menjadi belajar kerjasama (UNESCO, 2010: 5-6).

Media pembelajaran interaktif yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer (Seels & Richey, dalam Arsyad, 2014:31). Begitu pula yang disampaikan dalam UNESCO:

“Those first microcomputers began to bring about gradual change in classrooms around the world as innovative teachers and early adopters explored their use. It is true that in the early days there was an emphasis on programming, and much early software was of the drill and practice variety that imitated then-current teaching behaviour.” (UNESCO, 2010: 5)

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, salah satunya media hasil teknologi berdasarkan komputer (Arsyad, 2014: 31). Media berbasis komputer yang digunakan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula digunakan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, dikenal dengan nama *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, *drill and practice*, dan *simulation* (Arsyad, 2014: 93-94).

Berdasarkan uraian yang ada, dipilihlah media berbasis komputer dengan bentuk media praktikum berbasis *software* dengan format gabungan *drill and practice* dan *simulation*. *Drill and Practice* dapat menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan dan efektif karena pembelajaran memerlukan pengulangan untuk mengembangkan keterampilan atau mengingat dan menghafal fakta atau informasi (Arsyad, 2014: 94:95). Pembelajaran Akuntansi dikenal sebagai pembelajaran yang berbasis keterampilan dan praktikum. Akuntansi merupakan seni pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan suatu cara tertentu dan dalam bentuk uang. Atas kejadian-kejadian dan transaksi-transaksi yang paling sedikit atau sebagian bersifat keuangan dan menjelaskan hasil-hasilnya (Hartono, 2004: 1). Sedangkan

simulation dapat memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Pembelajaran yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata (Asryad, 2014: 95). Akuntansi menuntut adaptif, apalagi di dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK memang diciptakan untuk menghasilkan calon tenaga kerja yang mempunyai keterampilan khusus yang mampu terjun langsung di dunia kerja.

Visual Studio Community 2013 merupakan keluarga *Visual Studio* yang merupakan *tools* (alat) yang dibuat oleh *Microsoft* untuk membangun aplikasi berbasis *.Net Framework*. Alat tersebut menyediakan fitur-fitur yang sangat lengkap dan terintegrasi untuk memenuhi kebutuhan pengembangan aplikasi dan kustomisasi produk *Microsoft* yang sudah terdada seperti *Microsoft Office* dan *SharePoint* (Rully Yulian, 2014:1). Menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic .NET*. *Visual basic* merupakan *high-level programming*, adalah pemrograman yang telah menggunakan *scripts* “bahasa manusia” sehingga lebih mudah dimengerti, terutama oleh orang awam. Secara umum, ekosistem *Visual Basic* sudah terbentuk. Referensi yang melimpah, contoh *script* yang banyak ditemukan, dan aplikasi-aplikasi pendukung yang bisa di-*instal* secara terpisah untuk “memperkuat” daya-mampu *Visual Basic* (Jubilee Enterprise, 2013: 1).

Salah satu bidang kegiatan akuntansi adalah akuntansi biaya. Akuntansi biaya (*cost accounting*) adalah akuntansi yang mengkhususkan pada penyampaian informasi tentang biaya perusahaan dalam hubungannya dengan perhitungan harga pokok perusahaan (Hartono, 2004: 6). Di masa lalu, akuntansi biaya secara luas dianggap sebagai cara perhitungan nilai persediaan yang dilaporkan di neraca dan angka harga pokok penjualan yang disajikan di laporan laba rugi. Pandangan ini membatasi luasnya cakupan yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan menjadi sekedar data biaya produk yang memenuhi aturan pelaporan eksternal. Akuntansi biaya memperlengkapi manajemen dengan alat yang diperlukan untuk aktivitas perencanaan dan pengendalian, perbaikan kualitas dan efisiensi, serta pengambilan keputusan baik yang bersifat rutin maupun yang bersifat strategis (Carter, 2012: 11). Dalam akuntansi biaya, terdapat beberapa metode pengumpulan biaya, yaitu: perhitungan biaya berdasarkan pesanan (*job order costing*), perhitungan biaya berdasarkan proses (*process costing*), dan metode pengumpulan biaya lainnya. Perhitungan biaya berdasarkan pesanan dan proses adalah dua metode akumulasi/ pengumpulan biaya yang paling banyak digunakan, dan keduanya memiliki beberapa aspek yang sama. Meskipun objek biaya final dalam kedua metode ini adalah unit produksi, kedua metode berbeda secara fundamental dalam pendekatannya

terhadap penelusuran biaya. Dalam perhitungan biaya berdasarkan pesanan, biaya ditelusuri ke *batch*, lot, atau kontrak individual. Sedangkan berdasarkan proses, biaya ditelusuri ke suatu departemen, operasi, atau subdivisi lain dalam suatu fasilitas produksi (Carter, 2012: 123).

Berdasarkan observasi awal menggunakan cara wawancara dengan Ketua Program Studi Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, Mistiani, S. Pd., menjelaskan:

“...Selama ini praktikum akuntansi memang masih menggunakan media cetak dengan kertas, hanya Mata Pelajaran Komputer Akuntansi yang menggunakan komputer dan program akuntansi MYOB. Begitu juga praktikum Mata Pelajaran Akuntansi Biaya, tidak maksimal, karena berdekatan dengan Ujian Akhir Sekolah (UAS) dan Ujian Nasional (UNAS). Jadi, Kami hanya memberikan materi, belum bisa memberikan pengalaman dalam bentuk praktikum sebagaimana mestinya. Padahal, akuntansi biaya merupakan salah satu bagian penting untuk siswa pada saat masuk ke Dunia Usaha dan Industri (DUDI), karena biasanya perusahaan menginginkan mampu membuat Laporan Keuangan, tentu pula perhitungan produksi perusahaan....” (Mistiani dalam Wawancara, 19 Januari 2015)

SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo juga memadai dalam mendukung pembelajaran menggunakan media praktikum berbasis *software*. Berdasarkan hasil observasi, SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo memiliki Laboratorium Akuntansi yang memadai, dengan jumlah komputer 45 Unit. Selain itu, kebijakan sekolah juga menyebutkan bahwa setiap siswa yang mampu diharap memiliki *laptop* sendiri untuk mendukung kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah.

Didukung dengan penelitian terdahulu berupa Tesis oleh Sumarsih, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta (2013) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Biaya Metode Harga Pokok Pesanan (AB-MHPP) bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta”, menunjukkan hasil penelitian bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan multimedia pembelajaran AB-MHPP diawali dari: a) menganalisis kebutuhan; b) memilih materi dan program komputer; c) menentukan kelayakan dari aspek pembelajaran, materi, dan media. (2) Multimedia pembelajaran AB-MHPP dapat dinyatakan layak ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, dan media. (3) Multimedia pembelajaran AB-MHPP efektif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi biaya metode harga pokok pesanan.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka diambil penelitian dengan judul “Pengembangan Media Praktikum Berbasis *Software Visual Studio Community 2013* pada Materi Metode Harga Pokok

Pesanan Dan Proses Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”.

METODE

Jenis penelitian menggunakan model penelitian pengembangan (*Design Research* atau *Research and Development*) dalam bentuk model prosedural yang mengacu pada Model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) atau diadaptasikan menjadi model 4-P (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran) oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Penelitian hanya menggunakan model sampai tahap ketiga, yaitu tahap *Develop* atau Pengembangan.

Tahap Pendefinisian (*Define*), tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu (1) analisis ujung depan, (2) analisis siswa, (3) analisis tugas, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*), tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu, (1) penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar; (2) pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran; (3) pemilihan format. Di dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara-negara lain yang lebih maju.

Tahap Pengembangan (*Develop*), tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, (b) simulasi, yaitu kegiatan mengoperasikan rencana pelajaran, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan jumlah siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

Subyek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk ini terdiri dari: (a) Ahli materi yang terdiri dari dosen akuntansi dan guru akuntansi, (b) Ahli media yang terdiri dari dosen informatika dan pelaku dunia usaha/ dunia industri, dan (c) 20 Siswa kelas XII SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata. Data kuantitatif yaitu data yang berwujud angka-angka (Riduwan, 2013: 5). Data kualitatif penelitian dalam bentuk Data Telaah dari Ahli Media, Data Telaah dari Ahli Materi, dan Data Telaah dari Guru. Data kuantitatif penelitian dalam bentuk Data Validasi dari Ahli Media, Data Validasi dari Ahli Materi, Data Validasi dari Guru, dan Data Respons Siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab telah dirumuskan. Karena data yang diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan, data yang dikumpulkan haruslah data yang benar (Riduwan, 2013: 25). Angket terbuka yang digunakan untuk penelitian dalam bentuk Angket Telaah dari Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru. Sedangkan angket tertutup dalam bentuk Angket Validasi dari Ahli Media, Ahli Materi, Guru, dan Angket Respons Siswa. Penelitian menggunakan metode wawancara bebas dengan berpedoman pada tujuan penelitian dan berbentuk pertanyaan terbuka.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data angket telaah ahli, data angket validasi ahli, dan data angket respons siswa. Data yang diperoleh dari telaah melalui Angket Telaah dari Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif. Hasil telaah digunakan sebagai dasar perbaikan (Revisi) media yang dikembangkan sesuai dengan masukan dari para ahli. Penilaian dari Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru menggunakan skala Likert untuk mendapatkan ketegasan jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada Angket Validasi. Persentase dari data angket diperoleh berdasarkan perhitungan skala Likert.

Tabel 1. Skor Skala Likert

Penilaian	Nilai Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

Sumber: Riduwan (2013: 13)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh persentase.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100\% \quad (1)$$

Analisis hasil validasi digunakan untuk mengetahui interpretasi skor.

Tabel 2. Interpretasi Persentase Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2013: 15)

Penilaian dari Siswa menggunakan skala Guttman yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan dengan kriteria skala.

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Nilai Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2013: 17)

Analisis hasil respons digunakan untuk interpretasi skor.

Tabel 4. Interpretasi Persentase Kriteria Respons Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2013: 15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Jenis penelitian menggunakan model penelitian pengembangan (*Design Research* atau *Research and Development*) dalam bentuk model prosedural yang mengacu pada Model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) atau diadaptasikan menjadi model 4-P (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran) oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Penelitian hanya menggunakan model sampai tahap ketiga, yaitu tahap *Develop* atau Pengembangan.

Dalam tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu Analisis Ujung Depan, Analisis Siswa, Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan.

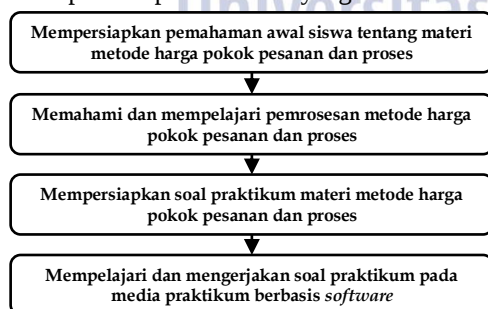
Analisis Ujung Depan bertujuan untuk memunculkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pembelajaran pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan Dan Proses Mata Pelajaran Akuntansi Manufaktur Kelas XII di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis ujung depan, Media Praktikum Berbasis *Software* disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMK pada tahun akademik 2014-2015 yaitu Kurikulum 2013. Kompetensi Lulusan yang harus dicapai oleh siswa

SMA/ SMK tertuang pada Kompetensi Inti (KI) yang terdiri atas empat kompetensi yaitu kompetensi inti mengenai spiritual (KI 1), kompetensi inti mengenai sikap sosial (KI 2), kompetensi inti mengenai pengetahuan (KI 3), dan kompetensi inti mengenai keterampilan (KI 4) (Kemendikbud, 2013). SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo memiliki jurusan akuntansi yang terdapat banyak mata pelajaran yang harus ditempuh salah satunya adalah akuntansi manufaktur. Dalam mata pelajaran tersebut terdapat pokok bahasan materi tentang metode harga pokok pesanan dan proses.

Analisis siswa dilakukan dengan tujuan mengetahui karakteristik siswa meliputi kondisi, kemampuan, pengetahuan, tingkat perkembangan kognitif siswa. Karakteristik siswa yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa yang berada pada jenjang sekolah menengah kejuruan yang berumur 17-18 tahun, siswa telah mendapat materi metode harga pokok pesanan dan proses, mempunyai kemampuan akademik, motivasi terhadap pelajaran, dan keterampilan sistem yang cukup beragam.

Anak pada usia 12 tahun sampai dewasa merupakan tahap operasional formal, dimana anak telah memiliki kemampuan untuk melakukan penalaran dan dapat berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia (Piaget dalam Nursalim, 2007). Media Praktikum Berbasis *Software* dirancang dan disesuaikan untuk digunakan oleh siswa sebagai alat bantu praktikum dalam materi metode harga pokok pesanan dan proses mata pelajaran akuntansi manufaktur.

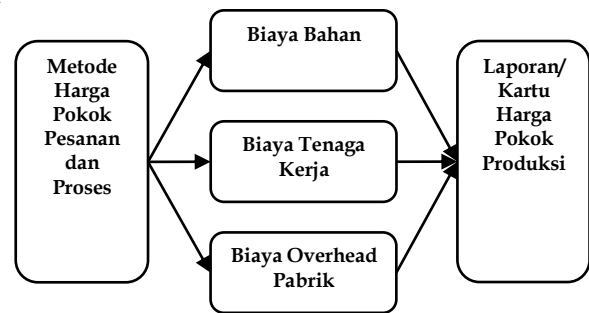
Analisis tugas bertujuan untuk merinci tugas-tugas secara garis besar yang perlu dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi metode harga pokok pesanan dan proses menggunakan Media Praktikum Berbasis *Software*. Analisis tugas mencakup analisis prosedural yang dilakukan untuk mengidentifikasi kegiatan yang perlu dilakukan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.



Gambar 1. Bagan Alir Analisis Tugas Metode Harga Pokok Pesanan dan Proses

Analisis konsep dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan

dipelajari pada materi metode harga pokok pesanan dan proses oleh siswa.



Gambar 2. Bagan Alir Analisis Konsep Metode Harga Pokok Pesanan Proses

Spesifikasi tujuan dilakukan untuk menggabungkan hasil analisis ujung depan dan analisis konsep untuk menjadi tujuan pembelajaran. Hal ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan soal praktikum dan substansi media praktikum berbasis *software* yang dikembangkan.

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang Media Praktikum Berbasis *Software* yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi tiga langkah pokok, yaitu Penyusunan Model, Pemilihan Model dan Format, dan Desain Awal.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan Media Praktikum Berbasis *Software* pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan dan Proses yang layak. Kelayakan Media Praktikum Berbasis *Software* diukur melalui telaah yang berisi komentar/ saran dan validasi/ penilaian dari para ahli, yaitu 2 Ahli Media dan 2 Ahli Materi. Sedangkan keefektifan Media Praktikum Berbasis *Software* diukur melalui hasil pendapat siswa yang diperoleh dari pengisian angket respons siswa pada saat uji coba terbatas.

Telaah Ahli Media dilakukan oleh Dosen Informatika Universitas Negeri Surabaya Andi Iwan Nurhidayat, S.Kom., M.T. dan Manajer PPIC PT Kingjim Indonesia Ahmad Zamroni Bahtiar, ST. yang sudah berpengalaman di bidang *Visual Basic* dan sistem. Revisi sudah dilakukan setiap kali ada perubahan dasar yang akan disesuaikan dengan konsep.

Telaah Ahli Materi dilakukan oleh Dosen Akuntansi Universitas Negeri Surabaya Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. dan Guru Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo Dra. Hj. Mistiani, MM..

Kelayakan Media Praktikum Berbasis *Software* yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru. Hasil validasi berupa angket tertutup yang menggunakan penilaian skala Likert untuk mendapatkan ketegasan jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada Angket Validasi. Persentase dari data angket diperoleh berdasarkan perhitungan skala Likert.

Berdasarkan penilaian dari para ahli media, diperoleh kelayakan Kualitas Teknis media praktikum

berbasis *software* yang dikembangkan, yaitu sebesar 83,68% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan teknis media praktikum berbasis *software* masuk ke dalam Kriteria “Sangat Layak”. Dari para ahli materi, kelayakan Kualitas Isi dan Tujuan media praktikum berbasis *software* yang dikembangkan, yaitu sebesar 98,75% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan isi dan tujuan media praktikum berbasis *software* masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” dan kelayakan Kualitas Instruksional media praktikum berbasis *software* yang dikembangkan, yaitu sebesar 98,57%. Jumlah keseluruhan kelayakan para ahli materi sebesar 98,67% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga diperoleh hasil bahwa rata-rata persentase untuk keseluruhan aspek kelayakan adalah 91,18% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil respons siswa dari uji coba terbatas pada 20 siswa SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo kelas XII Akuntansi tentang media praktikum berbasis *software* yang dikembangkan berdasarkan angket respon siswa dinilai melalui komponen Kualitas Isi dan Tujuan diperoleh persentase sebesar 93,00% dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada Kualitas Instruksional diperoleh persentase sebesar 94,00% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dan pada Kualitas Teknis diperoleh persentase sebesar 100,00% dengan kriteria “Sangat Baik”, sehingga rata-rata keseluruhan persentase komponen mendapatkan hasil sebesar 95,00% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Pembahasan

Tahap Pendefinisian (*Define*), Pertama, analisis diawali dari kurikulum yang diterapkan pada SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yaitu Kurikulum 2013. Selanjutnya, mengidentifikasi mata pelajaran apa saja yang terdapat dalam program keahlian akuntansi dan menetapkan pokok bahasan atau materi. Setelah itu, menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran yang dicapai pada pembelajaran tersebut. Kedua, siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo berapa pada rentang umur 17-18 tahun dan telah mendapatkan pengetahuan tentang Materi Metode Harga Pokok Pesanan dan Proses. Ketiga, mengidentifikasi tugas yang harus dikerjakan siswa pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan dan Proses dalam bentuk praktikum. Keempat, mengidentifikasi konsep umum yang dipelajari pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan dan Proses oleh siswa. Kelima, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KI, KD, dan Indikator sehingga menghasilkan tujuan penggunaan Media Praktik Berbasis *Software*.

Tahap Perancangan (*Design*), Diawali dengan perancangan penyusunan model. Selanjutnya perancangan pemilihan model dan format. Desain awal disesuaikan dengan penyusunan model dan pemilihan

model dan format yang meliputi pembuatan *Software*, Soal Praktikum, dan Petunjuk Penggunaan.

Tahap Pengembangan (*Develop*), Diawali dengan telaah dari para ahli yaitu Ahli Media dan Ahli Materi terhadap *Draft* I yang dihasilkan dari tahap perancangan sebelumnya, yang menghasilkan *Draft* II. *Draft* II divalidasi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba terbatas dengan 20 siswa Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo untuk mengetahui keefektifan media.

Kualitas kelayakan Media Praktik Berbasis *Software* pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan Dan Proses yang dikembangkan diukur dari lembar validasi ahli dan angket respons siswa dari uji coba terbatas. Validator ahli terdiri dari 2 validator Ahli Media yaitu Dosen Teknik Informatika dan Manajer PPIC PT Kingjim Indonesia dan 2 validator Ahli Materi yaitu Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan Guru Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, dan uji coba terbatas pada dua puluh siswa Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Hasil Uji Validasi Ahli Media dari Variabel Kualitas Teknis diperoleh persentase kelayakan sebesar 83,68%. Persentase sebesar $\geq 81,00\%$ termasuk dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2013: 15). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Praktik Berbasis *Software* pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan Dan Proses yang dikembangkan memiliki kriteria “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan dengan persentase kelayakan $83,68\% \geq 81,00\%$ (Sangat Layak).

Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Guru dari Variabel Kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase kelayakan sebesar 98,75% dan Variabel Kualitas instruksional diperoleh kelayakan sebesar 98,57%. Hasil keseluruhan Variabel diperoleh persentase sebesar 98,67%. Persentase sebesar $\geq 81,00\%$ termasuk dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2013: 15). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Praktik Berbasis *Software* pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan Dan Proses yang dikembangkan memiliki kriteria “Sangat Layak” pada Variabel isi dan tujuan, kriteria “Sangat Layak” pada Variabel instruksional, dan kriteria “Sangat Layak” pada keseluruhan Variabel digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi materi yang disajikan dengan persentase kelayakan Variabel isi dan tujuan $98,75\% \geq 81,00\%$ (Sangat Layak), Variabel instruksional $98,57\% \geq 81,00\%$ (Sangat Layak), dan keseluruhan Variabel $98,67\% \geq 81,00\%$ (Sangat Layak).

Hal ini juga didukung dengan penelitian terdahulu yaitu Tesis oleh Sumarsih Universitas Negeri Yogyakarta (2013) yang menunjukkan hasil penelitian dengan kategori layak ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, dan media. Skripsi oleh Ari Kresna Wisnu Neggar Universitas Negeri Yogyakarta (2013) yang menunjukkan hasil validasi Ahli Materi memperoleh persentase keseluruhan sebesar 79,35% dengan kriteria penilaian layak dan hasil validasi Ahli Media memperoleh persentase keseluruhan sebesar 83% dengan kriteria penilaian sangat layak.

Kualitas kelayakan Media Praktikum Berbasis *Software* pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan Dan Proses yang dikembangkan diukur dari hasil uji coba terbatas yang terdiri dari 20 siswa Kelas XII Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Hasil Uji Coba Terbatas dari Variabel Kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase respons siswa sebesar 93,00%, Variabel Kualitas instruksional diperoleh persentase respons siswa sebesar 94,00%, dan Variabel teknis diperoleh persentase respons siswa sebesar 100,00%. Hasil keseluruhan variabel diperoleh persentase respons siswa sebesar 95,00%. Persentase sebesar $\geq 81,00\%$ termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2013: 15). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Praktikum Berbasis *Software* pada Materi Metode Harga Pokok Pesanan Dan Proses yang dikembangkan memiliki kriteria “Sangat Baik” pada Variabel isi dan tujuan, kriteria “Sangat Baik” pada Variabel instruksional, kriteria “Sangat Baik” pada Variabel teknis, dan kriteria “Sangat Baik” pada keseluruhan Variabel digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi materi yang disajikan dengan persentase kelayakan Variabel isi dan tujuan $93,00\% \geq 81,00\%$ (Sangat Baik), Variabel instruksional $94,00\% \geq 81,00\%$ (Sangat Baik), Variabel teknis $100,00\% \geq 81,00\%$ (Sangat Baik), dan keseluruhan Variabel $95,00\% \geq 81,00\%$ (Sangat Baik).

Hal ini juga didukung dengan penelitian terdahulu yaitu Tesis oleh Sumarsih Universitas Negeri Yogyakarta (2013) yang menunjukkan hasil penelitian uji coba terbatas yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Skripsi oleh Ari Kresna Wisnu Neggar Universitas Negeri Yogyakarta (2013) yang menunjukkan hasil uji coba lapangan memperoleh persentase keseluruhan sebesar 81,80% dengan kriteria penilaian sangat layak. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, memotivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran terhadap siswa, selain itu juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan

penafsiran data serta memadatkan informasi. Respon siswa juga dilihat dari ekspresi yang senang dan timbul banyak pertanyaan terkait dengan media setelah penggunaan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan Media Praktikum Berbasis *Software Visual Studio Community 2013* menggunakan model penelitian pengembangan (Design Research atau Research and Development) dalam bentuk model prosedural yang mengacu pada Model 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) atau diadaptasikan menjadi model 4-P (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran) oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Penelitian hanya menggunakan model sampai tahap ke-tiga, yaitu tahap Develop atau Pengembangan karena keterbatasan waktu dan tenaga. Kelayakan Media Praktikum Berbasis *Software Visual Studio Community 2013* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media praktikum. Kelayakan media ini dinilai para ahli berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis dengan persentase 91,18% sehingga memenuhi kriteria sangat layak. Hasil respons siswa terhadap Media Praktikum Berbasis *Software Visual Studio Community 2013* yang dikembangkan memperoleh persentase 95,00% sehingga memenuhi kriteria sangat baik.

Saran

Saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

Bagi guru, dapat meningkatkan peran Media Praktikum Berbasis *Software Visual Studio Community 2013* agar siswa termotivasi dalam pembelajaran akuntansi. Untuk penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan Media Praktikum Berbasis *Software* dengan cakupan indikator yang lebih lanjut. Dapat memperluas subjek uji coba dengan menggunakan Media Praktikum Berbasis *Software Visual Studio Community 2013* yang dikembangkan. Dapat menggunakan *Software Visual Studio Community 2015* yang terbaru dalam mengembangkan media praktikum untuk peningkatan hasil produk.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Jonathan. 2010. *ICT Transforming Education: A Regional Guide*. Bangkok: UNESCO. (Online), (<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216E.pdf>, diunduh 31 Maret 2015 16.12 WIB).

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Cet. 17. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Carter, William K.. 2012. *Akuntansi Biaya*. Ed. 14 -- Buku 1. Jakarta: Salemba Empat.
- Hartojo dan Wikono. 2004. *Akuntansi Perusahaan Jasa (Edisi Kedua)*. Surabaya: Perum Percetakan Negara RI Surabaya.
- Jhonson dan Hamonangan Tambunan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual Basic dan Smoothboard pada Matematika*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Vol 1 (1). Medan: Universitas Negeri Medan. (Online), (<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/1873/1519>, diunduh 2 Maret 2015 13.32 WIB).
- Jubilee Enterprise. 2013. *Visual Basic 2013 untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jubilee Enterprise. 2015. *Mengenal Pemrograman Database*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Munir. 2009. *Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan di Era Globalisasi Pendidikan Indonesia*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK). Vol. 2 (2). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Online), (http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_TIK/Jurnal_Pend_TIK_Vol_2_No_2/KONTRIBUSI_TEKNOLOGI_INFORMASI_DAN_KOMUNIKASI_%28TIK%29_DALAM_PENDIDIKAN_DI_ERA_GLOBALISASI_PENDIDIKAN_INDONESIA.PDF, diunduh 31 Maret 2015 16.03 WIB).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.
- Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Cet. 10. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal Kreano. Vol. 3 (1). Semarang: Universitas Negeri Semarang. (Online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=136826&val=5678&title=Desain%20Model%20Pengembangan%20%20Perangkat%20Pembelajaran%20Matematika>, diunduh 27 Mei 2015 14.36 WIB).
- Sadiman, Arief S., (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Ed. 1 -- Cet. 17. Jakarta: Rajawali Pers.
- Somantri, Hendi. 2011. *Akuntansi SMK Bidang Studi Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Studi Keahlian Akuntansi: Seri C (Penghitungan dan Pencatatan Biaya Produksi: Metode Harga Pokok Pesanan dan Metode Harga Pokok Proses)*. Bandung: Armico.
- Sumarsih. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Biaya Metode Harga Pokok Pesanan (AB-MHPP) bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Cet. 4. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945: Pembukaan. Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Wikipedia. 2015. *Microsoft Visual Studio*. (Online), (en.wikipedia.org/Microsoft_Visual_Studio, diakses 17 Pebruari 2015 19.51 WIB).
- Wikipedia. 2015. *Visual Basic .NET*. (Online), (en.wikipedia.org/Visual_Basic_.NET, diakses 17 Pebruari 2015 19.55 WIB).
- Yulian, Rully. 2014. *Pemrograman Dasar Visual Basic 2013*. Jakarta: Elex Media Komputindo.