

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) JENIS DRILL AND PRACTICE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENUNJANG KURIKULUM 2013 PADA MATERI AKUNTANSI KAS KECIL KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 SURABAYA

Ken Yuanita Pamungkas

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : ken.yuanita@gmail.com

Dr. Agung Listiadi, S.Pd., M.Ak

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : agung_296@yahoo.com

Abstrak

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan oleh Pemerintah salah satunya yaitu pemberlakuan Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat guru untuk semakin kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman. Oleh karena itu dilakukan pengembangan media interaktif sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Akuntansi Kas Kecil. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan dan respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *Drill and Practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas XI Akuntansi 5 SMK Negeri 1 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar telaah, lembar validasi dan angket respon siswa. data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan kualitas isi dan tujuan sebesar 91% dengan kriteria sangat layak, kualitas instruksional sebesar 89% dengan kriteria sangat layak, dan kualitas teknis sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata ketiga komponen tersebut adalah 91% dengan kriteria sangat layak. Dan rata-rata persentase dari respon siswa sebesar 98% dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: media interaktif *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *Drill and Practice*, media pembelajaran, Kurikulum 2013, akuntansi kas kecil.

Abstract

The educational world is continuously growing, renewals are being developed in order to increase the quality of the education. One of the ways of doing so by government is the implementation of Curriculum 2013. In curriculum 2013 students are expected to be more active in the learning process. It is make the teachers to be more creative and innovative in creating learning media. Learning media is very needed to help students comprehend the materials taught more. For that purpose, interactive media development as media learning support curriculum 2013 petty cash accounting material. The purpose of this study was to determine the process of development, feasibility and students response to interactive media based *Computer Assisted Instruction (CAI)* Drill and Practice for learning support curriculum 2013 petty cash accounting material on eleventh-grade students of accounting in SMK Negeri 1 Surabaya.

This study is research and development using ADDIE development model. Tests conducted with 20 students of class XI Accounting 5 SMK Negeri 1 Surabaya. The data collection technique using study sheets, sheet validation and student questionnaire responses. Data were analyzes descriptively by percentage technique.

The result showed the quality of the content and objectives by 91% with a very decent criteria, quality instructional by 89% with a very decent criteria, and the technical quality by 92% with a very decent criteria. Average of three components is 91% with a very decent criteria. And the average percentage of students responses by 98% with a very well criteria.

Keyword: interactive media *Computer Assisted Instruction (CAI)* *Drill and Practice*, learning media, curriculum 2013, petty cash accounting.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama untuk membangun sebuah peradaban bangsa. Kesadaran akan arti penting pendidikan akan menentukan kualitas kesejahteraan lahir batin dan masa depan warganya. Oleh karena itu substansi pendidikan, materi pengajaran, metodologi pembelajaran, serta manajemen pendidikan yang akuntabel sudah seharusnya menjadi perhatian bagi para penyelenggara Negara. Hal ini terbukti bahwa seluruh bangsa yang berhasil mencapai tingkat kemajuan kebudayaan dan teknologi tinggi pasti disangga oleh kualitas pendidikan yang sangat kokoh. Namun, dunia pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan diantaranya keterbatasan akses pada pendidikan, rendahnya kualitas guru, rendahnya prestasi siswa dan rendahnya kualitas sarana dan prasarana. Untuk membantu mengatasi kendala serta memperkokoh dasar pendidikan Indonesia saat ini, maka Kemendikbud memberlakukan sistem pendidikan yang baru yaitu sistem pendidikan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan alamiah (kontekstual), karena berfokus pada hakekat siswa untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan kompetensinya masing – masing. Kurikulum 2013 juga menitikberatkan penilaian siswa pada tiga hal, yaitu penilaian sikap, penilaian keterampilan dan penilaian pengetahuan. Siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses pembelajaran serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Selain itu, di dalam Kurikulum 2013 proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*), yaitu standar proses yang terdiri dari 5M diantaranya Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Mengasosiasi dan Mengkomunikasi. Sehingga secara langsung siswa bekerja dan mengalami berdasarkan kompetensi tertentu, bukan transfer pengetahuan. Untuk itu maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk belajar lebih aktif secara individu.

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh guru baik berupa media cetak maupun media elektronik. Menurut Hamalik (2013:51), fungsi media pembelajaran adalah untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, mencapai tujuan pembelajaran, membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru, serta mempertinggi mutu pendidikan. Seorang guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diantaranya adalah media interaktif berbasis komputer atau CAI (*Computer Assisted Instruction*), yaitu suatu media pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai pembantu atau

tambahan dalam belajar. Pemanfaatan dari media interaktif CAI ini meliputi penyajian video ilustrasi, materi pelajaran, latihan soal serta penilaian. Penelitian terdahulu oleh Herman Dwi Surjono (2015:98) membuktikan bahwa apabila dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, CAI sangat efektif dan efisien. Siswa dapat belajar secara mandiri atau individu, belajar lebih cepat, menguasai materi pelajaran lebih banyak dan mengingat lebih banyak dari apa yang sudah dipelajarinya.

Salah satu jenis dari media interaktif berbasis CAI ini adalah jenis *drill and practice*. Program CAI jenis *drill and practice* ini merupakan suatu program untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui berbagai latihan dan praktek yang diberikan. Jadi, program CAI jenis *drill and practice* lebih difokuskan pada latihan kemudian praktek. Latihan soal diberikan setelah pembahasan materi dan dilanjutkan dengan praktek mengerjakan soal secara berulang. Latihan yang terus menerus maka akan menanamkan kebiasaan dan menambah kecepatan siswa dalam mengerjakan soal. Selain itu program CAI jenis *drill and practice* ini juga dapat memberikan umpan balik hingga penilaian atas pekerjaan siswa, sehingga siswa dapat melihat tingkat kemampuan dirinya melalui hasil penilaian tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, SMK Negeri 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kota Surabaya. Sekolah ini juga dilengkapi dengan fasilitas multimedia yang cukup memadai. Namun para guru Akuntansi belum memanfaatkan fasilitas tersebut secara maksimal. Para guru akuntansi masih terbiasa menggunakan pendekatan pembelajaran secara tradisional yaitu dengan metode ceramah dan menggunakan bahan ajar seperti handout yang dibuat oleh guru masing-masing mata pelajaran dan belum berbasis Kurikulum 2013, soal-soal latihan yang berbentuk lembar fotocopy, serta penggunaan *whiteboard* sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi secara terus menerus, sehingga kurang mampu untuk menunjang proses pembelajaran pada Kurikulum 2013. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada siswa melainkan pada guru. Selain itu, jam pelajaran yang diberikan untuk mata pelajaran produktif memang lebih panjang daripada mata pelajaran yang lain, keadaan ini membuat siswa akan merasa lebih cepat bosan dengan materi yang diajarkan apabila proses pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton atau kurang menarik. Akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak kondusif dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu mata pelajaran produktif akuntansi dalam Kelas XI adalah mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan materi awal Akuntansi Kas Kecil. Berdasarkan hasil wawancara terbuka dengan beberapa siswa akuntansi Kelas XI, ternyata masih banyak siswa yang kurang memahami materi Akuntansi Kas Kecil secara keseluruhan. Hal ini harus menjadi perhatian lebih bagi para guru agar mampu membuat siswa dapat lebih

memahami materi tersebut dengan baik. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu menunjang pelaksanaan Kurikulum 2013 di dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dan media pembelajaran tersebut adalah media interaktif berbasis CAI jenis *drill and practice*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis Drill and Practice* sebagai Media Pembelajaran Penunjang Kurikulum 2013 pada Materi Akuntansi Kas Kecil Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya".

Rumusan masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya? 2) Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya? 3) Bagaimana respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya, 2) Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya, 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014:35), "media interaktif merupakan media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video, tetapi juga memberikan respon yang aktif".

Menurut Herman D Surjono (2015:104), istilah *Computer Assisted Instruction (CAI)* umumnya menunjuk

pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada peserta didik baik berupa informasi maupun latihan soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan pembelajar melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer".

Menurut Patterson and Strickland (dalam Sigit, 2008:29), "*drill and practice* merupakan salah satu tipe atau jenis *Computer Assisted Instruction (CAI)* yang menyajikan materi pelajaran untuk dipelajari secara berulang.

"Media pembelajaran adalah segala bentuk penyalur pesan yang dapat merangsang kemauan belajar siswa dan mempermudah proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai" (Nina Risnawati, 2015:29)

Menurut Kemendikbud (2013:11), "kurikulum 2013 adalah langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya sebanyak 20 siswa. Sedangkan jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan ahli media yang berupa saran atau masukan untuk produk yang dikembangkan dan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket terbuka dan angket tertutup. Lembar angket terbuka terdiri dari lembar telaah ahli materi dan ahli media sedangkan lembar angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa serta menganalisis kualitas tes berupa validitas dan reliabilitas dan kualitas butir soal berupa taraf kesukaran dan daya pembeda.

Lembar telaah ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan lembar validasi ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan skala menurut Skala Likert, dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

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

Sumber: Riduwan (2015:13)

Sedangkan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan Skala Guttman, dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

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

Sumber: Riduwan (2015:15).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENGEMBANGAN

Proses Pengembangan Media Interaktif

Pengembangan media interaktif pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya terbatas dilakukan sampai tahap *Implementation* (implementasi).

Pertama adalah tahap analisis. Pada tahap analisis terdapat tiga langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan sebuah solusi. Selanjutnya analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara guru mata pelajaran untuk mencari informasi terkait dengan kebutuhan yang diperlukan, dan yang terakhir yaitu perumusan tujuan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang akan digunakan.

Kedua adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain, yaitu pra produksi dan penyusunan rancangan naskah. Kegiatan pra produksi diantaranya adalah perumusan video ilustrasi, perumusan butir materi dan perumusan alat pengukur keberhasilan. Sedangkan pada kegiatan penyusunan rancangan naskah, peneliti mulai melakukan penyusunan media interaktif yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pembuka berisi halaman pembuka, menu utama, petunjuk

dan pendahuluan, bagian isi berisi video ilustrasi, materi Akuntansi Kas Kecil, contoh soal dan penyelesaian, latihan soal, program remedial dan evaluasi, dan bagian penutup berisi profil peneliti serta ucapan terima kasih.

Ketiga adalah tahap pengembangan. Langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan yaitu penyusunan media interaktif, telaah para ahli, dan validasi para ahli. Penyusunan media interaktif dilakukan sesuai dengan tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Jadi pada tahap pengembangan ini peneliti mulai melakukan produksi untuk media interaktif. Setelah media selesai diproduksi maka dilakukan telaah kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan saran atau masukan terhadap produk yang sudah diproduksi, lalu peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran atau masukan yang sudah diberikan oleh para ahli, dan kemudian dilakukan validasi terhadap produk yang sudah selesai direvisi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang sudah diproduksi.

Keempat adalah tahap implemementasi. Setelah produk selesai divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk secara terbatas pada subjek uji coba, yaitu 20 siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang sudah dikembangkan yaitu media interaktif berbasis CAI.

Kelayakan Media Interaktif

Kelayakan media interaktif yang dikembangkan diketahui dari hasil validasi para ahli dengan mengisi lembar validasi. Berikut adalah skala penilaian yang digunakan:

Tabel 3 Skala Penilaian

Skor	Kriteria
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Sedang
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2015:13)

Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Akuntansi dan Lusi Rizki Wulandari, S.Pd selaku guru Akuntansi di SMKN 2 Kediri. Sedangkan untuk validator ahli media adalah Fajar Arianto, M.Pd selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Unesa. Hasil pengisian lembar validasi para ahli tersebut kemudian diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media:

Tabel 4 Hasil Validasi Para Ahli

No.	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	91%	Sangat layak
2	Kualitas Instruksional	89%	Sangat layak
3	Kualitas Teknik	92%	Sangat layak
Rata-rata		91%	Sangat layak

Sumber : Data diolah peneliti (2017)

Respon Siswa Terhadap Media Interaktif

Pengisian angket respon siswa dilakukan melalui uji coba media interaktif secara terbatas pada 20 siswa kelas XI Akuntansi 5 di SMK Negeri 1 Surabaya yang telah ditunjuk oleh guru mata pelajaran serta mempunyai tingkat kemampuan secara heterogen. Siswa diminta untuk mengamati media interaktif lalu memberikan penilaian terhadap media interaktif dengan mengisi angket respon siswa yang telah disediakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengisian angket yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Respon Siswa

No.	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	98%	Sangat layak
2	Kualitas Instruksional	99%	Sangat layak
3	Kualitas Teknik	98%	Sangat layak
Rata-rata		98%	Sangat layak

Sumber : Data diolah peneliti (2017)

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Interaktif

Dalam proses pengembangan media interaktif, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Namun tahapan yang dilaksanakan hanya terbatas sampai pada tahap implementasi. Berikut ini merupakan tahapan proses pengembangan media interaktif:

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran di SMKN 1 Surabaya belum maksimal, kebanyakan para guru menggunakan *whiteboard* dan *powerpoint* serta belum sesuai dengan pelaksanaan Kurikulum 2013, karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat menunjang pelaksanaan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran. Maka selanjutnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti mulai merumuskan tujuan pembelajaran yang

sesuai Kurikulum 2013 dengan menganalisis SK, KD dan Indikator.

Setelah perumusan tujuan pembelajaran selesai dilakukan maka selanjutnya peneliti mulai merancang sebuah media pembelajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tersebut. Perancangan media pembelajaran ini dilakukan perumusan video ilustrasi sebagai pengamatan, perumusan butir-butir materi dan perumusan alat pengukur keberhasilan. Setelah isi dari media pembelajaran selesai dirumuskan maka langkah selanjutnya peneliti mulai menyusun rancangan naskah (*storyboard*) media yang terdiri dari bagian pembuka, bagian isi dan bagian penutup.

Berdasarkan hasil *storyboard* tau desain yang telah disusun oleh peneliti, maka tahap selanjutnya peneliti mulai merealisasikan desain tersebut menjadi sebuah produk media pembelajaran. Setelah produk selesai diproduksi maka produk harus ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Telaah dan validasi dilakukan agar produk yang telah dikembangkan mendapatkan saran atau masukan demi kesempurnaan media dan kemudian dinyatakan layak oleh para ahli untuk diujicobakan ke lapangan.

Setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli maka tahap yang terakhir adalah implementasi atau uji coba produk secara terbatas kepada subjek uji coba yang telah dipilih yaitu siswa kelas XI Akuntansi 5 SMK Negeri 1 Surabaya sebanyak 20 siswa. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *drill and practice*.

Kelayakan Media Interaktif

Kelayakan media interaktif yang telah dikembangkan diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media berdasarkan kriteria kelayakan yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Ketiga kriteria tersebut diadaptasi dari Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014)

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa untuk variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan persentase sebesar 91% dengan kriteria "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif yang telah dikembangkan memenuhi aspek ketepatan, kelengkapan, keseimbangan dan kesesuaian dengan situasi siswa dan konsep media interaktif sebagai penunjang Kurikulum 2013. Pada variabel kualitas instruksional diperoleh persentase 89% dengan kriteria "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada dalam media interaktif dapat memberikan bantuan dan kesempatan belajar siswa serta memotivasi siswa untuk belajar Akuntansi Kas Kecil. Pada variabel kualitas teknik

diperoleh persentase 92 % dengan kriteria “sangat layak” . hal ini menunjukkan bahwa media interaktif sudah memenuhi aspek keterbacaan, mudah digunakan, disajikan secara menarik dan penyampaian lebih interaktif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan Riduwan (2013) yaitu $\geq 91\%$ (sangat layak).

Respon Siswa Terhadap Media Interaktif

Respon siswa diperoleh dari hasil uji coba produk yang telah dilakukan oleh peneliti kepada subjek uji coba, yaitu 20 siswa kelas XI Akuntansi 5 di SMK Negeri 1 Surabaya. Uji coba produk dilakukan setelah media ditelaah dan divalidasi oleh para ahli, selanjutnya siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media interaktif dengan mengisi angket respon siswa yang telah disediakan oleh peneliti.

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan persentase sebesar 98% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif sudah memenuhi aspek ketepatan dan kesesuaian. Pada variabel kualitas instruksional diperoleh persentase 99% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat memberikan bantuan belajar dan motivasi bagi siswa dalam mempelajari materi Akuntansi Kas Kecil dan siswa merasa senang serta termotivasi untuk belajar Akuntansi Kas Kecil dengan menggunakan media tersebut. Pada variabel kualitas teknis diperoleh persentase 99% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif sudah memenuhi aspek keterbacaan yaitu bahasa yang digunakan dalam media sangat mudah dipahami, aspek mudah digunakan, aspek kualitas tampilan atau tayangan serta aspek kualitas pengelolaan programnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan Riduwan (2013) yaitu $\geq 98\%$ (sangat baik).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pengembangan media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang

terdiri dari lima tahap kegiatan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

2. Media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi dalam proses pembelajaran.
3. Respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* jenis *drill and practice* sebagai media pembelajaran penunjang Kurikulum 2013 pada materi Akuntansi Kas Kecil menunjukkan hasil yang sangat baik, terbukti dari hasil angket respon siswa dalam uji coba media yang dikembangkan.

Saran

1. Untuk peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.
2. Pembuatan desain soal evaluasi siswa masih bersifat sederhana, sehingga perlu dilakukan variasi desain agar lebih menarik dan siswa termotivasi untuk mengerjakan soal evaluasi.
3. Terdapat variasi atau pilihan untuk *background* media interaktif, sehingga siswa tidak mudah bosan dan media interaktif tidak bersifat monoton dengan satu *background* saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2013. *Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Arif S. Sadiman, dkk. 2012 *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dilek Cekikler, Zaynep Aksan. 2011. “The effect of Computer Assisted Instruction in Teaching 10nic Compound On Pre-service Elementary Science Teacher’ Academic Achievement and Permanent Learning”. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 28. 547 – 552
- Hasan. 2013. *Informasi Kurikulum 2013*. Bandung: Universitas Pendidikan

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Jenis Drill and Practice Sebagai Media Pembelajaran Penunjang Kurikulum 2013 Pada Materi Akuntansi Kas Kecil Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Surabaya

- Hakan Sevki Ayvaci, Yasemin Devocioğlu. 2010. "Computer-Assisted Instruction to Teach Concepts in Pre-school Education". *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2. 2083-2087
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Heri Prasetyo, Nurhayati. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis CAI Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Di SMKN 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 4 (1): hal. 103-108
- H. Asnawir. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena
- Latuheru. 2008. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdiknas
- Risnawati, Nina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital Untuk Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kelas XI Jurusan Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FE Universitas Negeri Yogyakarta
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 69. 2013. *Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali
- Pribadi, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Roestiyah, N.K. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sigit, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah, Universitas Negeri Semarang
- Soemarso. 2009. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H. 2015. Pengembangan Computer-Assisted Instruction (CAI) Untuk Pelajaran Elektronika. *Jurnal Kependidikan*. No 2: hal. 95-106
- Tanyanti. 2016. *Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, ayat 19
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara