

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BERBASIS ADOBE FLASH CS5 SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF MATERI MENYUSUN REKONSILIASI BANK

Erlin Septiana Rahmawati

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

Susanti

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

Abstrak

Materi rekonsiliasi bank masih dianggap sulit siswa karena membutuhkan pemahaman teori untuk menyelesaikan soal hitungan. Dibutuhkan media yang tepat untuk menyampaikan materi yaitu dengan media pembelajaran *Puzzle*. Media *Puzzle* dapat menyajikan materi lebih jelas dan menarik dengan dapat meningkatkan daya ingat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memproduksi media *Puzzle*, mendeskripsikan kelayakan media, dan mengetahui respon siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Three D Models* berdasarkan teori Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terbatas pada tahap pengembangan. Media permainan ini diuji cobakan kepada 18 siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri di Surabaya yang telah menerima materi rekonsiliasi bank. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Puzzle* memenuhi kriteria sangat layak/ sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi rekonsiliasi bank untuk siswa kelas XI Akuntansi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, Adobe Flash CS5, Rekonsiliasi Bank

PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan ilmu yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan khususnya sekolah menengah baik itu sekolah menengah atas, sekolah kejuruan serta perguruan tinggi. Menurut Kurniasih (2012), sebagian besar pelajaran Akuntansi berupa perhitungan dari transaksi-transaksi yang terjadi dalam suatu periode yang digambarkan dengan angka, dan sebagiannya lagi berupa teori. Pada bagian materi tentang perhitungan diperlukan metode pembelajaran berupa latihan atau praktik. Tetapi untuk materi berupa teori diperlukan metode dan media yang berbeda untuk memberikan variasi dan kemudahan dalam memahami materi tersebut.

Upaya peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan yaitu dengan melakukan perbaikan dalam proses pendidikan. "Aspek-aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan diantaranya meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, strategi atau model pengajaran" (Purwantoko, 2010). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah – sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu

kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini. Berdasarkan angket pra penelitian yang disebar ke tiga kelas di masing-masing SMK Negeri di Surabaya berjumlah 116. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa, di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surabaya, sebanyak 71% siswa yang menganggap materi menyusun rekonsiliasi bank sulit. Di kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Surabaya, sebanyak 61% siswa yang menganggap materi menyusun rekonsiliasi bank sulit. Sedangkan di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 10 Surabaya, sebanyak 69% siswa yang menganggap materi rekonsiliasi bank sulit. Mata pelajaran akuntansi perbankan merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran cukup tinggi. Selain itu, waktu pembelajaran akuntansi perbankan yang cukup pendek membuat siswa sering mengalami kesulitan-kesulitan dalam mempelajari akuntansi perbankan" (Setyarini, 2011). Materi rekonsiliasi bank dianggap sulit karena membutuhkan pemahaman materi yang mendalam untuk menyelesaikan hitungan. Dalam penyampaian materi rekonsiliasi masih menggunakan media power point, buku teks, LKS dan papan tulis. Dari hasil observasi yang telah dilakukan dengan 3 guru pengajar materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi di SMK negeri di Surabaya, media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi rekonsiliasi bank adalah

power point, LKS, buku teks, dan papan tulis. Berdasarkan hasil observasi penggunaan *power point* dari segi tampilan, 79% siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surabaya menganggap kurang menarik dan membuat siswa cepat merasa bosan. Dari kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Surabaya, 57% siswa menganggap kurang menarik. Sedangkan dari kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 10 Surabaya, 72% siswa menganggap *power point* kurang menarik. Menurut Rahayu (2012), “adapun media yang biasa dipakai hanyalah *power point* yang masih dianggap kurang menarik karena sebagian besar hanya berisikan tulisan dan gambar”.

Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Walker & Hess (dalam Arsyad, 2011:175) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama, kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak pada siswa dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya.

Upaya untuk menambah pemahaman siswa dapat dilakukan dengan memberikan media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah pemahaman siswa setelah siswa mendapatkan materi tentang rekonsiliasi bank mengingat dalam pembelajaran akuntansi guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan ceramah dan menggunakan papan tulis dan LCD sebagai media belajar siswa. Media yang akan dikembangkan tersebut diharapkan dapat menjadi pengantar pesan yang baik, agar siswa dapat memahami dengan jelas materi yang disampaikan. Menurut Hamalik (Arsyad, 2011:26) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Selain itu, media pembelajaran merupakan unsur- unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif. Dewasa ini banyak media yang telah dipengaruhi perkembangan teknologi,

salah satunya media *Puzzle* interaktif dari program Adobe Flash. *Puzzle* dapat meningkatkan daya ingat dari pemasangan potongan *puzzle* yang dipasangkan, serta melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Lingin, 2012). Purwantoko (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP”, menunjukkan bahwa kemampuan dalam memahami materi meningkat dibuktikan dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas maka dipilih media *Puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Media ini dapat menampilkan materi lebih jelas dan menarik menggunakan konsep *Puzzle* yang berisi gambar, teks dan musik. Sehingga pesan dari materi tersebut dapat disampaikan kepada penerima pesan atau siswa. Menurut Sadiman, dkk (2011:29) gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.

Beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran *Puzzle* berbasis Adobe Flash CS5 diantaranya yaitu penelitian pertama dilakukan oleh Lingin Sahat Siagian (2012), hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi geografi mendapatkan respon positif siswa dalam kegiatan belajar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi geografi. Penelitian kedua dilakukan oleh Rofiqo Aroya dan Ali Yusuf (2011), hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan calistung pada pendidikan keaksaraan. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Puzzle* digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Akuntansi SMK pada materi menyusun rekonsiliasi bank berbasis Adobe Flash Professional CS5, (2) Untuk mendeskripsikan kelayakan media *Puzzle* berbasis Adobe Flash Professional CS5 yang menarik dan menyenangkan pada materi rekonsiliasi bank berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, dan (3) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Puzzle* berbasis Adobe Flash CS5 sebagai media interaktif pada materi menyusun rekonsiliasi bank.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berupa media Puzzle pada materi menyusun rekonsiliasi bank. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan model pengembangan 3-D (*three D Model*). Model ini terdiri dari 3 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, dan *develop* atau dimodifikasi menjadi model 3-P, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media *Puzzle* hanya sampai pada tahap pengembangan. Menurut Thiagarajan (dalam Trianto, 2011:189) terdapat 4 langkah pengembangan, yaitu (1) *Define* (Tahap Pendefinisian) yang terdiri dari empat langkah pokok yaitu : analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, (2) *Design* (Tahap Perancangan), (3) *Develop* (Tahap Pengembangan), dan (4) *Disseminate* (Tahap Penyebaran). Tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dilaksanakan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Pada *Define* (Tahap Pendefinisian), langkah awal yang dilakukan yaitu analisis ujung depan dengan menganalisis masalah dasar dan tuntutan dimasa depan. Pada langkah menentukan potensi masalah ini peneliti melakukan studi lapangan atau observasi untuk mengetahui kondisi guru dan siswa, media dan sumber belajar yang digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan observasi untuk mendukung pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan tingkat belajar siswa. Langkah selanjutnya yaitu analisis siswa, pada analisis ini, menganalisis umur siswa sehingga diketahui kemampuan kognitif siswa sesuai teori Piaget. Siswa kelas XI Akuntansi juga telah memperoleh materi rekonsiliasi bank.

Tahap *Design* (Tahap Perancangan) peneliti melakukan tahap pra produksi yaitu penyusunan materi, soal evaluasi dan skrip program yang nantinya akan dibuat pada program Adobe Flash CS5. Tahap produksi yaitu memproduksi media dari skrip yang telah dibuat, tahap finishing yaitu mengemas media dalam bentuk *Compact Disc* (CD). Pada *Develop* (Tahap Pengembangan) , langkah awal yang dilakukan yaitu membuat desain media pembelajaran *Puzzle* (Draft I). Selanjutnya desain media tersebut ditelaah oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi media sehingga dihasilkan media *Puzzle* Draft II. Draft II kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi media sehingga dihasilkan media yang termasuk dalam kriteria sangat baik/ sangat layak untuk di uji cobakan di lapangan. Uji coba ini merupakan uji coba terbatas pada 18 siswa, yaitu 6 siswa XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surabaya, 6 siswa XI Akuntansi 3 SMK Negeri 4

Surabaya dan 6 siswa XI Akuntansi 3 SMK Negeri 10 Surabaya yang diambil secara acak yang sudah mendapatkan materi tentang pasar barang. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon siswa selama kegiatan uji coba media berlangsung.

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket, lembar validasi para ahli, dan respon siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar telaah oleh para ahli mengenai media *Puzzle* yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar telaah media oleh ahli media dan ahli materi, angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, lembar pengamatan aktivitas siswa. Lembar telaah digunakan untuk memperoleh penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kualitas media. Lembar penilaian ini ditinjau dari beberapa komponen kelayakan, yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan uji coba dan untuk mendukung hasil respon siswa. Sedangkan lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran *Puzzle*.

Metode telaah ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat dan masukan para ahli terhadap kelayakan media *Puzzle*. Metode angket digunakan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada tahap studi pendahuluan dan digunakan untuk mengetahui hasil respon siswa setelah menggunakan media *Puzzle*. Kelayakan media *Puzzle* ditinjau berdasarkan komponen kelayakan Walker & Hess (Arsyad, 2011:175) yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Media pembelajaran *Puzzle* dikatakan layak secara teoritis sebagai media pembelajaran jika, skor rata-rata dari validasi sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2012). Perhitungan persentase menurut Riduwan yaitu

$$\text{Persentase \%} = \frac{\text{Jumlah skor total (X)}}{\text{Skor maksimal (Xi)}} \times 100\%$$

Hasil respon siswa yang diperoleh melalui angket respons siswa dan dikategorikan baik sebagai media pembelajaran, jika skor penilaian berdasarkan respon siswa sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2012).

Data hasil observasi aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yaitu memberikan penilaian tentang aktifitas siswa saat menggunakan media, dengan teknik persentase. Analisis dilakukan dengan menggunakan skala Guttman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan dengan cara observasi di tiga SMK Negeri di Surabaya, yaitu SMK N 1 Surabaya, SMK N 4 Surabaya, dan SMK N 10 Surabaya. Observasi yang dilakukan meliputi studi pendapat siswa mengenai materi rekonsiliasi bank dan media belajar yang digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa masih menganggap sulit materi rekonsiliasi bank dan membutuhkan waktu lama dalam memahami soal hitungan, namun berdasarkan hasil observasi dengan guru ekonomi didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Guru masih menggunakan media power point dimana dari segi tampilan menurut siswa masih kurang menarik dan membosankan, sehingga media interaktif yang berbasis Adobe Flash menjadi media pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan siswa agar siswa lebih tertarik dalam proses belajar mengajar.

Setelah diketahui permasalahan yang timbul maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis karakteristik siswa melalui umur yang didapatkan rata-rata siswa kelas XI berumur 16-17 tahun dimana sudah dapat berpikir logis dan abstrak yang nantinya mempengaruhi media yang dibutuhkan siswa. Selain itu, siswa kelas XI Akuntansi dari tiga SMK Negeri di Surabaya telah mendapatkan materi rekonsiliasi bank. Tahap selanjutnya yaitu analisis tugas, berdasarkan standart kompetensi mengelola administrasi kas bank dan kompetensi dasar menyusun laporan rekonsiliasi bank, ada beberapa indikator yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran menggunakan media Puzzle. Analisis konsep berisi peta konsep materi yang terdapat dalam media Puzzle. materi telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Perumusan tujuan pembelajaran, berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar ada tujuan dari segi aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran menggunakan media Puzzle. Setelah diketahui syarat-syarat pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan dimana mulai pra produksi, langkah awal pra produksi adalah merumuskan konsep materi dan soal evaluasi yang akan dimasukkan dalam media. Selain itu merancang skrip program yang berupa konsep media yang akan dibuat yang berisi halaman pendahuluan, isi, dan penutup. Tahap produksi yaitu mulai memproduksi media menggunakan program adobe flash. Finishing yaitu mengemas media dalam bentuk Compact Disc (CD) dan format SWF atau EXE. Tahap perancangan menghasilkan media draft I.

Pada tahap pengembangan, setelah desain media Puzzle draft I selesai, maka dilakukan telaah media dengan tujuan untuk mengetahui kelemahan dan

kekurangan media yang dibuat dengan memberikan saran dan masukan dari 3 penelaah (1 dosen kimia (ahli media), 1 dosen ekonomi (ahli materi), dan 1 guru akuntansi (ahli materi)) untuk kesempurnaan media pembelajaran Puzzle yang dibuat. Hasil telaah diperoleh beberapa saran yaitu (1) musik yang diberikan sebaiknya diberikan pilihan, tidak hanya satu jenis musik, (2) pada halaman menu utama pada tiga tombol utama diberikan nama tombol agar siswa sudah mengetahui fungsi tombol tersebut dari awal, (3) background gambar halaman yang bertema bawah laut yang terlalu ramai, diganti dengan gambar bawah laut yang polos karena lebih dominan, (4) background Puzzle juga diganti dengan gambar yang sesuai tema yaitu akuntansi dan agar sesuai dengan umur siswa, (5) pada halaman petunjuk penggunaan ditambah lagi petunjuknya agar menjadi lebih jelas dan lengkap, (6) pada halaman jawab soal evaluasi ditambah tombol soal agar siswa lebih mudah untuk melihat soal kembali. Hasil telaah media oleh ahli materi didapatkan (1) nama PT yang terdapat pada kolom bentuk rekonsiliasi bank diganti dengan nama PT ADI KARYA, (2) diberikan umpan balik kepada siswa melalui penyediaan soal evaluasi dan halaman jawaban agar siswa mengetahui sejauh mana kemampuan dalam menguasai materi. Dari hasil telaah yang diperoleh maka dilakukan revisi media, media ini direvisi sesuai saran dan masukan yang diperoleh dari para penelaah.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Puzzle, media yang sudah direvisi kemudian divalidasi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Puzzle yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 validator (1 dosen kimia (ahli media), 1 dosen akuntansi (ahli materi) dan 1 guru akuntansi (ahli materi)) yang menilai kelayakan media dari tiga komponen kelayakan yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Masing-masing komponen tersebut terdapat indikator yang harus dinilai.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Dari Ahli Media

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	95	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	95	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	99	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		96,33	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli media, kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 95%.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle memenuhi kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Aspek yang dinilai dalam komponen kualitas isi dan tujuan ini ada 4 aspek. Keempat aspek tersebut adalah ketepatan yang memperoleh persentase 100%, kepentingan memperoleh 100%, keseimbangan memperoleh 80% dengan kriteria layak, dan kesesuaian memperoleh 100% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012).

Media pembelajaran Puzzle pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari kualitas instruksionalnya, hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk kelayakan kualitas instruksional sebesar 95% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 4 aspek, yaitu memberikan kesempatan belajar memperoleh penilaian sebesar 100% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012), memberikan bantuan belajar memperoleh penilaian sebesar 80% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2012), kualitas memotivasi memperoleh penilaian sebesar 100% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012), fleksibilitas instruksionalnya memperoleh penilaian sebesar 100% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012).

Kelayakan media Puzzle dari komponen kualitas teknis ini mendapatkan persentase sebesar 99%, artinya media puzzle ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Beberapa aspek yang digunakan untuk menilai kualitas teknis pada media Puzzle, yaitu keterbacaan memperoleh penilaian sebesar 100% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012), mudah digunakan memperoleh penilaian sebesar 100% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012), kualitas tampilan/tayangan memperoleh penilaian sebesar 96% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012), kualitas pengelolaan programnya memperoleh penilaian sebesar 100% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012).

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	79	Layak
2	Kualitas Instruksional	80	Layak
3	Kualitas Teknis	86,25	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		81,75	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli materi, kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 79%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle memenuhi kriteria layak (Riduwan, 2012). Aspek yang dinilai dalam komponen kualitas isi dan tujuan ini ada 5 aspek. Kelima aspek tersebut adalah ketepatan yang memperoleh persentase 85% yang tergolong kriteria sangat layak (Riduwan, 2012), kepentingan memperoleh 80% yang tergolong layak (Riduwan, 2012), kelengkapan memperoleh 80% yang tergolong layak (riduwan, 2012), keseimbangan memperoleh 70% dengan kriteria layak (Riduwan, 2012), dan kesesuaian memperoleh 80% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2012).

Media pembelajaran Puzzle pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan juga telah memenuhi kelayakan dari kualitas instruksionalnya, hal ini ditunjukkan dengan persentase keseluruhan untuk kelayakan kualitas instruksional sebesar 80% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2012). Penilaian dalam kualitas instruksional ini didasarkan pada 4 aspek, yaitu memberikan kesempatan belajar memperoleh penilaian sebesar 80% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2012), memberikan bantuan belajar memperoleh penilaian sebesar 80% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2012), kualitas memotivasi memperoleh penilaian sebesar 70% yang tergolong dalam kriteria layak (Riduwan, 2012), fleksibilitas instruksionalnya memperoleh penilaian sebesar 90% yang tergolong dalam kriteria sangat layak (Riduwan, 2012).

Kelayakan media Puzzle dari komponen kualitas teknis ini mendapatkan persentase sebesar 86,25%, artinya media puzzle ini mendapatkan kriteria sangat layak (Riduwan, 2012). Beberapa aspek yang digunakan untuk menilai kualitas teknis pada media Puzzle, yaitu keterbacaan memperoleh penilaian sebesar 85% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012), mudah digunakan memperoleh penilaian sebesar 80% yang tergolong dalam kategori layak (Riduwan, 2012), kualitas tampilan/tayangan memperoleh penilaian sebesar 90% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012), kualitas pengelolaan programnya memperoleh penilaian sebesar 90% yang tergolong dalam kategori sangat layak (Riduwan, 2012).

Uji coba produk dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas pada 18 siswa kelas XI Akuntansi yang diambil secara acak dari tiga SMK Negeri di Surabaya masing-masing sekolah diambil 6 siswa. Pada kegiatan uji coba terbatas ini, kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu menjelaskan tentang media Puzzle yang telah dikembangkan, Kegiatan selanjutnya yaitu guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi menggunakan

media Puzzle, diikuti siswa juga berinteraksi langsung dengan media melalui laptop yang dipegang oleh siswa. Pada kegiatan penerapan media Puzzle ini aktivitas siswa diamati oleh pengamat. Terdapat 2 aspek yang harus diamati oleh pengamat yaitu (1) mengetahui ketertarikan siswa terhadap media Puzzle aktivitas siswa yang diamati adalah siswa merasa semangat mengikuti kegiatan belajar dan siswa merasa senang dan tertarik menggunakan media Puzzle.

Hasil persentase untuk aspek ini sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat baik (Riduwan, 2012), (2) mengetahui kemampuan siswa menggunakan dan memahami media untuk mengetahui aspek ini aktivitas siswa yang diamati adalah siswa dapat memahami petunjuk dalam media. Aspek ini mendapatkan persentase sebesar 94%, yang masuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012), (3) siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media. Persentase yang didapatkan dalam aspek ini yaitu sebesar 94% yang termasuk kategori sangat baik (Riduwan, 2012), (4) siswa terlihat mempelajari seluruh tampilan media. Aspek ini mendapatkan persentase sebesar 100% yang termasuk kategori sangat baik (Riduwan, 2012), (5) siswa tidak bertanya tentang soal evaluasi. Hasil persentase aspek ini sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012), dan (6) siswa hanya bermain dengan media dan tidak mempelajari media. Persentase yang didapatkan dalam aktivitas ini yaitu sebesar 89%, termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012). (7) Siswa mengerjakan semua soal pada media. Persentase yang didapatkan dalam aktivitas ini yaitu sebesar 100%, termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012). (8) siswa menguasai dan memahami media dengan sangat baik. Persentase yang didapatkan dalam aktivitas ini yaitu sebesar 96%, termasuk dalam kategori sangat baik (Riduwan, 2012)

Setelah guru menjelaskan mater, siswa diberikan angket respon siswa terhadap media Puzzle. Hasil angket respon siswa dari 13 indikator pertanyaan menunjukkan respon yang positif. Respon positif siswa terdiri dari beberapa komponen yaitu kualitas isi dan tujuan, yang terdiri dari aspek ketepatan dan kesesuaian. Kualitas instruksional, yang terdiri dari aspek memberikan bantuan belajar dan kualitas memotivasi. Kualitas teknis, terdiri dari aspek keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, dan kualitas pengelolaan program. Untuk kualitas isi dan tujuan, aspek ketepatan mendapatkan persentase sebesar 94%, aspek kesesuaian mendapatkan persentase sebesar 86%. Pada kualitas instruksional, aspek memberikan bantuan belajar mendapatkan persentase sebesar 89%, aspek kualitas memotivasi mendapatkan persentase sebesar 92,33%. Pada kualitas teknis, aspek keterbacaan mendapat

persentase 94%, aspek mudah digunakan mendapatkan persentase sebesar 94%, aspek kualitas tampilan/tayangan mendapatkan persentase sebesar 91,5%, dan aspek kualitas pengelolaan programnya mendapatkan persentase sebesar 89%. Adapun rekapitulasi hasil penilaian pengembangan media pembelajaran Puzzle dapat disajikan pada tabel 3 berikut

Tabel 3 Hasil Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle

Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Media	96,33%	Sangat layak
Ahli Materi	81,54%	Sangat layak
Respon Siswa	91,71%	Sangat layak
Rata – rata Kelayakan	89,86%	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media telah memenuhi aspek kelayakan dan respon siswa sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI Akuntansi pada materi rekonsiliasi bank.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan (Four D Models). Terdapat empat tahap, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Pada tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Pada tahap pendefinisian, masalah yang terjadi yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami materi rekonsiliasi bank dan media yang digunakan yaitu power point masih dianggap kurang menarik. Tahap perancangan, menyusun konsep materi dan soal evaluasi serta membuat skrip program Puzzle yang terdiri dari halaman pendahuluan, isi dan penutup dan memproduksi media puzzle menggunakan adobe flash dan dikemas dalam CD. Tahap pengembangan, media pembelajaran Puzzle sebelum digunakan untuk uji coba, maka harus diuji kelayakannya terlebih dahulu oleh para ahli. Tahap uji kelayakan media Puzzle yang sudah didesain ini meliputi telaah, revisi dan kemudian dilakukan validasi, ketiga tahap ini sudah dijelaskan di hasil penelitian. Hasil validasi media oleh ahli media untuk semua kriteria kelayakan media Puzzle memperoleh persentase sebesar 96,33% yang termasuk dalam kriteria sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran menurut kriteria Riduwan (2012). Hasil validasi media dari ahli materi memperoleh persentase

81,54% yang termasuk kriteria sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran menurut kriteria Riduwan (2012). Hasil respon siswa memperoleh persentase 91,71% yang termasuk sangat baik terhadap media Puzzle menurut Riduwan (2012).

Observasi yang dilakukan pada uji coba media pembelajaran Puzzle pada materi rekonsiliasi bank di kelas XI Akuntansi dari tiga SMK Negeri di Surabaya merupakan observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Pengamat ini bertugas untuk mengamati setiap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media Puzzle. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa rata-rata hasil observasi aktivitas siswa secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 94% yang termasuk dalam kriteria sangat baik menurut Riduwan (2012). Hasil ini tidak mempengaruhi kelayakan media Puzzle sebagai media pembelajaran, karena hasil ini hanya digunakan untuk mendukung hasil angket respon siswa.

Untuk menganalisis kelayakan media Puzzle berdasarkan respon siswa, maka digunakan angket respon siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa persentase keseluruhan respon siswa terhadap penggunaan media Puzzle sebesar 91,71%. Persentase tersebut diperoleh dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Hasil persentase tersebut jika diinterpretasikan akan memperoleh kategori dengan kriteria sangat baik (Riduwan, 2012). Kategori tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle sangat direspon baik sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi rekonsiliasi bank.

Hasil respon siswa juga didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa yang mendapatkan persentase sebesar 94%. Persentase tersebut jika diinterpretasikan akan memperoleh kategori sangat baik (Riduwan, 2012). Kesenambungan hasil keduanya menunjukkan terdapat hubungan yang sesuai antara angket respon siswa dengan hasil observasi aktivitas siswa. Jadi berdasarkan pembahasan di atas, media Puzzle yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI pada materi rekonsiliasi bank.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media Puzzle ini mengacu pada model pengembangan Thiagarajan, yang terdiri dari tiga tahap, tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Pada tahap penyebaran tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Media puzzle berbasis adobe flash cs 5 yang dikembangkan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi pada materi menyusun rekonsiliasi bank.

Dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan, respon siswa sangatlah baik terhadap media Puzzle berbasis adobe flash cs5 sebagai media interaktif pada materi menyusun rekonsiliasi bank di SMK Surabaya.

Saran

Pengembangan media diharapkan dapat dilanjutkan pada tahap penyebaran dengan mengadakan seminar dan sosialisasi mengenai media pembelajaran puzzle di sekolah-sekolah lain secara meluas.

Pada saat pelaksanaan uji coba masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran khususnya penambahan laptop dan observer agar hasil respon siswa lebih baik. Dapat diadakan penelitian lebih lanjut yaitu untuk mengetahui keefektifan media melalui penelitian eksperimen.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dan uji coba terbatas yang dilakukan, masih ditemukan beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan kesempurnaan media pada draf selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aroya, Yusuf. 2011. Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. (online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/4394> diakses 26 September 2013)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya
- Kurniasih, Farida. 2012. Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. (Online). (<http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/1547/44>, diakses 15 Februari 2014)

Khamidah, Anissatul.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi SMK Berbasis Animasi Interaktif Menggunakan Program Macromedia Flash Pada Materi Pengelolaan Kartu Aset Tidak Tetap*.Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya

Lingin, Siagian. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. (Online) (<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-25753-2-SAHAT%20SIAGIAN%20-%20LINGIN-9.pdf>, diakses 6 November 2013)

Purwantoko. 2010. Kefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika* (Online). (<http://journal.unnes.ac.id>, diakses tanggal 14 Februari 2014)

Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Setyarini, Kartika Dwi. 2011. Perilaku Siswa Kelas XI KU 2 selama Proses Pembelajaran Akuntansi Perbankan di SMK Muhammadiyah 5 Kepanjen. *Karya Ilmiah* (Online). (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/akuntansi/article/view/16489>, diakses 6 April 2014)

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.