

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK SURABAYA

Anis Nur Wahyuni

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

Susanti

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

Abstrak

Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa produk media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya.. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan teori pengembangan *3-D Models (three D models)* yang dimodifikasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari tiga tahapan diantaranya: *define, design, develop*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan skor 79,58% dari validasi ahli materi, 95,33% dari validasi ahli media, dan 93,06% dari uji coba terbatas. Sehingga secara keseluruhan didapatkan skor persentase sebesar 89,32% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya sangat layak digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Ayat Jurnal Penyesuaian
Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

PENDAHULUAN

Pelajaran akuntansi wajib diajarkan di sekolah-sekolah menengah tingkat atas maupun sekolah menengah kejuruan. Akuntansi merupakan mata diklat produktif yang diberikan kepada siswa sekolah menengah kejuruan jurusan akuntansi. Materi pelajaran akuntansi mencakup kemampuan memahami konsep-konsep akuntansi dan kemampuan dalam aspek sosial skill yang berbentuk keterampilan. Sehingga dalam mempelajari materi akuntansi diperlukan kedua standar penguasaan baik konsep maupun keterampilan. Oleh sebab itu perlunya pemahaman yang cukup bagi peserta didik dalam mempelajari akuntansi.

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

hitungan, sementara apa yang dihitung adalah sesuatu yang bersifat abstrak dan jumlahnya yang besar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK Negeri Surabaya menyatakan bahwa materi yang sulit di pelajari oleh siswa adalah ayat jurnal penyesuaian. Hal ini juga didukung dengan obeservasi yang telah dilakukan di kelas X akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surabaya, sebanyak 69% siswa menganggap materi ayat jurnal penyesuaian itu sulit, di kelas X akuntansi 1 SMK Negeri 4 Surabaya sebanyak 63% siswa menganggap materi ayat jurnal penyesuaian itu sulit. Sedangkan di kelas X akuntansi 2 SMK Negeri 10 Surabaya sebanyak 67%. Kebanyakan siswa belum bisa menerapkan konsep-konsep akuntansi yang ada dalam pembelajaran lebih lanjut. Terutama pada materi akuntansi ayat jurnal penyesuaian, hal ini dikarena siswa mengalami kesalahan dan kesulitan dalam menangkap bahasa atau konsep, dan keliru dalam perhitungan dalam menyelesaikan soal-soal materi ayat jurnal penyesuaian. Misalnya siswa disuruh mengidentifikasi penyesuaian akun beban dan pendapatan yang diterima dimuka ataupun sewa yang dibayarkan dimuka. Selain itu siswa juga sulit memahami kapan menggunakan pendekatan neraca atau pendekatan laba rugi pada transaksi penyesuaian tertentu.

Ayat penyesuaian dapat diajarkan dengan mudah dan benar kepada siswa apabila guru juga memahami dan menguasai konsep-konsep dasar akuntansi yang diajarkan. Dengan memahami dan menguasai konsep-konsep dasar ayat penyesuaian yang akan diajarkan, maka guru dapat menjelaskan sifat serta metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, dkk (2013) bahwa faktor yang menyebabkan kesulitan dalam mempelajari ayat jurnal penyesuaian adalah dari faktor eksteren dan intern. Faktor ekstern berasal dari guru dalam hal ini adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang dapat diterima oleh siswa dan media yang digunakan kurang menarik. Sedangkan faktor intern berasal dari siswa dalam hal ini adalah tentang cara belajar mereka yang kurang sesuai dalam mempelajari materi ayat jurnal penyesuaian.

Berdasarkan fenomena yang terjadi maka salah satu upaya untuk membantu permasalahan kesulitan pemahaman konsep serta penguasaan prinsip-prinsip dasar dalam akuntansi yang akan diberikan kepada siswa diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif, praktis, menarik untuk dipelajari, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik. Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membantu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Selama ini penerapan media pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya berupa papan tulis dan powerpoint dengan penjelasan yang sangat minim serta didukung dengan LCD. Siswa merasa jenuh dengan penjelasan dari guru karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan timbul kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran akuntansi terutama dalam memahami materi ayat penyesuaian.

Dalam materi ayat jurnal penyesuaian diperlukan visualisasi mengenai penyesuaian akun-akun yang terjadi. Visualisasi ini bisa ditampilkan dengan animasi melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2011:03) melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat dikongkritkan. Sehingga dengan penggunaan media secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, Felton, et al (dalam Asyhar, 2013:15)

Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa multimedia interaktif yang melibatkan jenis media dan

peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011:171) multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Penggunaan multimedia merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Munir, 2013:142). Sehingga dengan multimedia penyampaian komunikasi serta informasi dalam pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan salah satu media grafis yang dapat menampilkan visualisasi atas materi yang perlu dibarengi dengan gambar ilustrasi dan animasi seperti materi jurnal penyesuaian. Menurut (Munir, 2013:110) multimedia interaktif adalah suatu tampilan yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user) dalam mengontrol penggunaan media tersebut. Beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung dengan multimedia interaktif antara lain: 1) pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena tersaji secara kasat mata, 2) merangsang berbagai indera dan terjadi interaksi, 3) dengan visualisasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik, 4) proses pembelajaran lebih mobile, (Munir, 2013:114).

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia interaktif. Dengan demikian, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan dalam belajar akuntansi, serta dapat termotivasi untuk menyenangi pelajaran yang diajarkan sehingga terdorong untuk mempelajari lebih lanjut.

Masalah yang dirumuskan dari penelitian ini adalah 1) bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa, 2) bagaimana kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa, 3) bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah 1) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran akuntansi berbasis

multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa, 2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 3-D (*three D models*) yang dimodifikasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Trianto, 2009). Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*). Prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, tahap penyebarluasan (*Desseminate*) tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

Subjek uji coba meliputi ahli materi selaku orang yang berkompotensi dalam bidang akuntansi (satu orang dosen akuntansi dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi), ahli media selaku orang yang berkompotensi dalam bidang media (satu orang dosen FMIPA), 6 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya, 6 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya, 6 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya yang diambil untuk uji coba terbatas, karena menurut Sadiman (2012) bahwa uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka, sedangkan penelitian kuantitatif data penelitian berupa angka-angka (Sugiyono, 2010). Data kualitatif didapatkan dari angket telaah para ahli, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi berupa angket lembar validasi yang diberikan kepada para ahli dan angket respon siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.

Dalam penelitian ini terdapat tiga instrumen penelitian yang digunakan, yaitu: 1) lembar telaah, 2) lembar angket validasi, dan 3) lembar angket respon siswa. Lembar telaah dan lembar validasi diberikan kepada dua ahli materi dan satu ahli media. Angket tertutup atau angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert (Riduwan, 2012) dengan

keterangan skala penilaian untuk validasi ahli yaitu “4” bernilai sangat baik, “3” bernilai baik, “2” bernilai tidak baik, dan “1” bernilai sangat tidak baik.

Angket tertutup mengenai respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman (Riduwan, 2012) dengan keterangan skala penilaian untuk pendapat siswa yaitu “Ya” dengan nilai satu dan “Tidak” dengan nilai nol. Dari hasil analisis angket respon siswa dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa bahan ajar dianggap layak untuk digunakan bila interpretasinya $\geq 61\%$.

Hasil perhitungan nilai dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi skor kelayakan Modul

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

Diadaptasi dari Riduwan (2012)

Berdasarkan kriteria tersebut, Lembar kegiatan Siswa dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 3-D (*three D models*) yang dimodifikasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Trianto, 2009). Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*). Tahap Pendefinisian (*Define*), pada tahap ini ditetapkan dan didefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Ada lima langkah dalam tahap ini yang terdiri dari analisis ujung depan, analisis siswa (karakteristik siswa), analisis tugas (tugas-tugas dalam media), analisis konsep (peta konsep), dan analisis tujuan pembelajaran (perumusan tujuan pembelajaran).

Tahap perancangan (*Design*), Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya. Secara garis besar, tahap perancangan ini meliputi Tahap perancangan ini meliputi rancangan desain media yang akan di terapkan dalam program *adobe flash CS6*. Struktur ini meliputi menyusun halaman pembuka (*opening*), halaman judul, halaman

menu utama (*home*), halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman evaluasi, halaman penutup.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya. Kelayakan modul ini diukur melalui telaah berisi saran atau masukan dan validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Keefektifan modul diukur melalui hasil respon siswa setelah menggunakan media yang diperoleh dari pengisian angket pada saat ujicoba terbatas. Telaah media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif dilakukan untuk memperoleh masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan pada media berdasarkan masukan dari ahli materi antara lain: 1) gambar buku pada media sebaiknya diganti dengan gambar neraca; 2) Terdapat kesalahan konsep pada penulisan kata “penyusutan aktiva tetap”, konsep yang benar yaitu penyusutan asset tetap; 3) soal subyektif sebaiknya ditambah; 4) penulisan rpd menjadi Rp; 5) sebaiknya dalam soal subyektif harus memunculkan untuk tiap-tiap item akun penyesuaian; dan 6) sebaiknya soal disesuaikan dengan kondisi.

Sedangkan perbaikan yang dilakukan pada modul berdasarkan masukan dari ahli media, antara lain: 1) Sebaiknya audio/music ditambahkan beberapa pilihan; 2) Sebaiknya animasi text pada media diperlambat agar siswa bisa lebih memahami penjelasannya; 3) perlu ditambahkan cek pemahaman pada setiap akun-akun penyesuaian; 4) warna pada soal lebih diterangkan dan *background* digelapkan; 5) pilihan jawaban soal subyektif di drag/digesar

Kelayakan media akuntansi yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi para ahli. Hasil validasi dapat berupa skala penilaian dan saran perbaikan dari masing-masing validator. Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk menilai media setelah direvisi berdasarkan telaah ahli. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas atau kelayakan media.

Tabel 2. Analisis Validasi Para Ahli Materi dan Media

No	Variabel	%	Kriteria Kelayakan	%	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	81,25%	Sangat Layak	90%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	80%	Layak	100%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	77,5%	Layak	96%	Sangat Layak
Persentase		238,75%	-	286%	-
Rata-Rata Persentase		79,58%	Layak	95,33%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan Tabel 2 rata-rata keseluruhan persentase kelayakan media menurut ahli materi dari segi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik media yang dikembangkan adalah 79,58% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dinyatakan ” Layak“. Sedangkan rata-rata keseluruhan persentase kelayakan menurut ahli media dari segi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik media yang dikembangkan adalah 95,33% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian ahli media dinyatakan ” Sangat Layak“.

Ujicoba terbatas bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa. Angket respon siswa berisi tiga kriteria diantaranya kesesuaian dengan pembelajaran kontekstual dan nilai karakter, penyajian fisik, dan bahasa.

Tabel 3. Analisis Angket Respon Siswa

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	92,6%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	95,33%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknik	94,4%	Sangat Layak
Persentase		279,2%	-
Rata-Rata Persentase		93,06%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan angket respon siswa, pendapat siswa mengenai kualitas isi dan tujuan adalah 92,6%, kualitas instruksional adalah 95,33%, dan kualitas teknik adalah 94,4%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan multimedia interaktif berdasarkan respon siswa dengan rata-rata persentase 93,06% dikategorikan ” Sangat Layak“.

Pembahasan

Proses pengembangan media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit yang telah dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan dengan modifikasi model pengembangan 3-D yaitu melalui tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*). Pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja karena keterbatasan waktu dan biaya.

Tahap yang pertama adalah tahap pendefinisian. Dalam pelaksanaan tahap ini, pertama, peneliti melakukan analisis ujung depan yaitu analisis kurikulum dengan menetapkan kurikulum yang akan digunakan pada bahan ajar yang dikembangkan, dimana kurikulum

tersebut adalah kurikulum 2013 dan untuk materi yang dianggap sulit yaitu ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa.

Kedua, peneliti melakukan analisis siswa yaitu kelas X Akuntansi. Pada kelas X Akuntansi semester 1 siswa telah mendapatkan materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa sehingga siswa dapat membantu peneliti dalam penyusunan media yang dikembangkan.

Ketiga, analisis tugas yang terdapat di dalam multimedia interaktif ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang ada dalam soal evaluasi. Dalam soal evaluasi terdapat soal obyektif sebanyak 10 dan subyektif sebanyak 2 soal. Adanya analisis tugas di dalam multimedia interaktif ini diharapkan siswa bisa mengerjakan latihan soal mengenai materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa dengan baik dan benar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Keempat, analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, dengan membuat peta konsep yang akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Analisis konsep dapat dilihat dalam silabus yang terperinci mengenai KI dan KD.

Kelima, analisis tujuan pembelajaran yaitu merumuskan penyusunan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum tentang suatu konsep materi.

Tahap kedua adalah perancangan. Tahap perancangan dimulai dengan membuat rancangan awal yang meliputi konsep awal media dan desain sebelum ditelaah oleh para ahli. Konsep awal media yaitu penerapan materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa dengan desain awal halaman pembuka, halaman judul, halaman menu utama (*home*), halaman tujuan pembelajaran, halaman materi dan evaluasi.

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mengumpulkan data dari tanggapan para ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas. Tahap pengembangan dimulai dengan mengajukan rancangan media untuk ditelaah oleh para ahli. Telaah dari para ahli didapat menggunakan angket terbuka. Setelah ditelaah rancangan media direvisi sesuai dengan masukan dari para ahli sehingga menjadi media setelah direvisi. Kemudian media direvisi sesuai telaah ahli langkah selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif sebelum dilakukan uji coba terbatas. Validasi dari para ahli didapat menggunakan angket terbuka. Ketika media dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 18 siswa SMK di Surabaya.

Kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif diukur dari lembar validasi ahli. Data-data yang disajikan di atas dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang

terdiri dari analisis data validasi dari ahli materi, data validasi ahli media dan data uji coba terbatas. Analisis data dilakukan pada setiap variabel dan total keseluruhan variabel.

Analisis validasi ahli materi dapat dilihat dari hasil analisis terhadap angket validasi oleh ahli materi. Pada variabel kualitas isi dan tujuan media diperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas instruksional diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Pada variabel kualitas teknik diperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kriteria layak. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 79,58%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan dari segi materi sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2012) yaitu $\geq 61\%$ (layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sodikin, dkk (2009).

Analisis validasi ahli media dapat dilihat dari hasil analisis terhadap angket validasi oleh ahli media. Pada variabel kualitas isi dan tujuan media diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas instruksional diperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas teknik diperoleh persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 95,33%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan dari segi media pembelajaran yang disajikan sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2012) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sodikin, dkk (2009).

Analisis hasil uji coba terbatas (pengguna) menunjukkan bahwa Pada variabel kualitas isi dan tujuan media diperoleh persentase sebesar 92,6% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas instruksional diperoleh persentase sebesar 95,33% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas teknik diperoleh persentase sebesar 94,4% dengan kriteria sangat layak. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,06%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan dari segi pendapat siswa dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2012) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sodikin, dkk (2009).

Analisis keseluruhan hasil uji validasi dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 79,58%, hasil uji validasi ahli media diperoleh nilai rata-

rata persentase sebesar 95,33% dan hasil uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,06%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,32%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi kelas X akuntansi di sekolah menengah kejuruan pada materi ayat jurnal penyesuaian. Sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2012) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak) dan didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sodikin, dkk (2009).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, simpulan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya, yaitu: (1) pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan hasil modifikasi dari Thiagarajan Semmel dan Semmel yaitu model 3D (*Three D Models*) yang terdiri dari: tahap pendefinisian (*Define*), tahap pendesainan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*). (2) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dinyatakan layak, dan hasil validasi ahli media menyatakan sangat layak., (3) hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa dinyatakan sangat layak.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain: (1) pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Oleh karena itu, perlu dilakukan lebih lanjut pada tahap penyebaran (*dessiminate*), (2) penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif ini hanya sebatas menguji kelayakan media yang di tentukan berdasarkan penilaian angket dari validasi ahli media dan ahli materi serta pendapat siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang kelayakan media sampai dengan hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan, (3) penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif ini hanya terbatas pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa. Oleh

karena itu, perlu dilakukan pengembangan media lebih lanjut pada materi akuntansi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra . 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Eliza, Fivia. 2013. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif mata kuliah gambar listrik yang menggunakan autocad pada program studi pendidikan teknik elektro FT UNP. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, (Online), Vol 6 No. 2, (<http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/8-Vol6No2Sep2013-Fivia-Eliza.pdf>, diakses 10 Februari 2014).

Harti, Dwi. 2011. *Modul Akuntansi Jilid 1 B*. Jakarta: Erlangga.

Indrawan, I Made, dkk. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Pembelajaran Komputer Grafis bagi Siswa Desain Komunikasi visual SMK. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ghanesa*, (Online), Vol 3, (<http://www.google.com/url.pasca.undiksha.ac.id>, diakses 10 Februari 2014).

Khamidah Annisatul. 2012. "*Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi SMK Berbasis Animasi Interaktif Menggunakan Program Macromedia Flash Pada Materi Pengelolaan kartu Aset Tetap*". Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Pendidikan Akuntansi. UNESA.

Munir. 2013. *Multimedia konsep & aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

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

Sadiman, Arief S dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Setyarini. 2012. "*Pengembangan Media Pembelajaran video game materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan dagang di SMA Negeri 1 Bojonegoro*". Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Pendidikan Akuntansi. UNESA.

Sodikin, dkk, 2009. Jurnal penyesuaian dengan modus pembelajaran untuk siswa SMK kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi*, (Online), Vol. 5, No. 2, (<http://research.pps.dinus.ac.id>, diakses 10 Februari 2014).

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.

Tanti, Novi Arias. 2014. “*Pengembangan Pengembangan Game Chem-Chiken Pada Materi Pokok Tata Nama Senyawa Kelas X SMA*”. Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Pendidikan Kimia. UNESA.

Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: University Press.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wahyuni, Anis. dkk. 2013. *Analisis Penyebab Kesulitan Siswa dalam Mengerjakan Ayat Jurnal Penyesuaian dan Solusinya (Studi Kasus Pada Siswa SMK di Surabaya)*”. Laporan Penelitian BOPTN tidak dipublikasikan. Surabaya.: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Unesa.

