

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF PADA MATERI JURNAL KHUSUS KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI MOJOAGUNG

Aprilliyah

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: mahasiswaunesa2010@gmail.com

Eko Wahjudi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran modul interaktif pada materi jurnal khusus kelas X Akuntansi (2) Menguji kelayakan media pembelajaran modul interaktif yang dikembangkan (3) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran modul interaktif yang dikembangkan. Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*). Data yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ujicoba terbatas pada 20 siswa kelas X Akuntansi di SMKN Mojoagung serta data kualitatif yang berupa telaah media oleh ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis skor persentase menurut skala Likert sehingga diperoleh hasil 93,31% untuk penilaian ahli media, 83,19% untuk penilaian ahli materi, dan 96,63% untuk uji coba terbatas, sehingga secara keseluruhan diperoleh skor 91,04% dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Modul Interaktif, Jurnal Khusus

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang luas serta mampu memanfaatkan teknologi modern. Namun, dalam kenyataannya guru masih belum mampu menerapkan metode pembelajaran yang menarik. Seperti dilansir dalam *Harian Republika online* edisi 7 Juni 2010 yang menyatakan bahwa sebagian besar guru belum mampu menerapkan metode pengajaran yang interaktif agar siswa terlibat secara aktif di dalam

kelas. Sehingga siswa cepat merasa bosan serta tidak memahami materi yang disampaikan guru karena kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (*teacher center*).

Permasalahan di atas merupakan akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri Mojoagung menyatakan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran powerpoint yang dirasa siswa kurang menarik, guru masih menggunakan modul manual dimana modul tersebut tidak terdapat komponen interaktif, serta kebanyakan siswa kurang memahami mata pelajaran akuntansi, khususnya materi jurnal khusus. Serta berdasarkan penelitian Ginanjar (2010) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menjadi salah satu masalah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil penelitian dalam harian edukasi kompas *online* edisi 25 Mei 2010 "Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar-Mengajar" yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) awal tahun 2010 menunjukkan, 75 persen guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.

Upaya mengatasi masalah – masalah yang ada di SMK Negeri Mojoagung tersebut, perlu adanya alternatif media dimana penggunaan media ini di harapkan dapat membantu mengurangi resiko kegagalan dalam proses pembelajaran serta dapat menjadikan proses pembelajaran akuntansi lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan. Dewasa ini telah dikembangkan berbagai bentuk media yang berupaya untuk menghasilkan suatu media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan, tentunya dengan tidak meninggalkan tujuan utama dari penggunaan media yaitu sebagai alat bantu penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa sehingga mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran interaktif dirancang untuk dapat memotivasi dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan siswa karena media ini memiliki karakteristik menarik, interaktif, inovatif, dan variatif (Warsita, 2008). Hal itu diperkuat dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2011) yang

menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Serta pendapat Levie dan Levie (dalam Arsyad, 2011) yang menyatakan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran yaitu mengubah pola pembelajaran siswa menuju lebih efektif dengan meningkatkan pengetahuan serta menambah motivasi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media dapat digolongkan menjadi media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2011). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan materi yang diajarkan, hal itu agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media berbasis komputer memiliki kemampuan dalam menarik perhatian siswa serta dapat menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer adalah modul interaktif. Penggunaan modul interaktif sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu modul interaktif memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa, membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, serta modul interaktif memiliki komponen interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Mahdalena (2013) dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk modul interaktif ini sangat layak untuk digunakan, terbukti dengan adanya peningkatan sebesar 10,2% dari nilai sebelumnya sebesar 79,39% menjadi sebesar 89,62%. Dengan demikian, media pembelajaran berbentuk modul interaktif ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran akuntansi di SMK Kelas X.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Materi Jurnal Khusus Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri Mojoagung”.

METODE

Model Pengembangan

Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap: pertama, tahap pendefinisian (*define*), yaitu tahap yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan yang digunakan untuk merancang media: kedua, tahap perancangan (*design*), yaitu tahap perancangan prototipe perangkat pembelajaran: ketiga, tahap pengembangan (*develop*), yaitu tahap yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, tahap keempat tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan dana, tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain. Berikut ini prosedur pengembangannya :

Prosedur Pengembangan

Model ini terdiri dari 3 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan). Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian, dalam tahap ini peneliti akan menganalisa kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum merancang modul interaktif. Antara lain : analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perancangan, tahap ini bertujuan untuk merancang modul interaktif. Tahap ini dimulai dari menentukan ide cerita, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, story board, dan proses komputer. Tahap ketiga yaitu tahap

pengembangan, tahap ini bertujuan untuk menghasilkan modul interaktif yang sudah direvisi berdasarkan usulan para ahli. Adapun kegiatan dari tahap ini antara lain: telaah modul interaktif oleh ahli media dan ahli materi, revisi modul interaktif, validasi modul interaktif oleh ahli media dan ahli materi, uji coba terbatas. Analisis data validasi dan uji coba terbatas, dan penulisan laporan.

Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan saran maupun tanggapan melalui penilaian terhadap modul interaktif tersebut, kemudian dilakukan revisi untuk mencapai kelayakan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap desain uji coba media pembelajaran modul interaktif ini pengembang membuat suatu rancangan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pengembangan sesuai prosedur penelitian model 3-D yang telah dirancang.

Subjek dalam pengembangan media modul interaktif ini adalah 2 Ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam mata pelajaran akuntansi, 1 Ahli media selaku orang yang berkompetensi dalam bidang grafis. Siswa kelas X di SMKN Mojoagung yang di ambil 20 siswa untuk uji coba terbatas. Jenis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif untuk menganalisis data yang di peroleh dari saran dan komentar. Data kuantitatif di peroleh dari lembar validasi yang di berikan kepada ahli media, ahli materi, guru akuntansi dan pendapat siswa. Instrumen pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket terbuka dan angket tertutup.

Angket telaah ahli media dan ahli materi di analisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah di berikan sehingga kekurangan media terkait dengan format dan kualitas media, dan konsep /materi yang di gunakan dalam media pembelajaran dapat diperbaiki. Sedangkan Angket validasi oleh ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Presentase tersebut di peroleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert. Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Guttman. Berikut ini skor kelayakan untuk media pembelajaran modul interaktif :

Tabel 1 Intepretasi skor kelayakan Modul Interaktif

Skor rata-rata	Kriteria respon
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Tidak layak
0-20%	Sangat tidak layak

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Sekolah

SMK Negeri Mojoagung merupakan sekolah yang mempunyai akreditasi A unggul yang terletak di jalan Veteran No.66 Mojoagung. Sekolah ini mempunyai BKK (Burs Kerja Khusus) dimana BKK ini disediakan untuk siswa siswi serta alumni yang ingin mencari kerja. SMK Negeri Mojoagung mempunyai 49 kelas dengan 3 Kompetensi Keahlian yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, serta Pemasaran. Sekolah ini mendapat ISO 9001-2008, dimana ISO Ini merupakan penghargaan yang diberikan kepada sekolah yang mempunyai sistem manajemen sekolah yang rapi yang dijadikan sebagai salah satu indicator pemenuhan kinerja kunci tambahan (IKKT).

Media merupakan sebuah alat penyalur informasi antara guru dengan siswa, sehingga media mempunyai kedudukan penting dalam proses pembelajaran. Namun dalam praktek mengajar guru masih banyak yang belum menggunakan media, di SMK Negeri Mojoagung masih menggunakan modul manual dan *powerpoint* yang keduanya tidak memiliki komponen interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih tremotivasi dalam pembelajaran.

Penyajian Data

Penyajian hasil pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data-data yang akan disajikan merupakan serangkaian kegiatan/proses pengembangan modul interaktif, kelayakan modul interaktif yang dikembangkan dan respon siswa terhadap modul interaktif yang dikembangkan. Berikut penyajian hasil penelitian pengembangan modul interaktif.

Proses Pengembangan Modul Interaktif Pada Materi Jurnal Khusus Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri Mojoagung

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan (*define, design, dan develop*). Hasil pengembangan

modul interaktif Materi jurnal khusus di Kelas X Akuntansi adalah sebagai berikut: Tahap Pendefinisian, pada tahap ini terdapat 5 analisis yang dilakukan. Analisis yang pertama adalah analisis ujung depan: Analisis ini digunakan untuk mengetahui masalah awal yang ada disekolah yang dijadikan penelitian. Sehingga dapat diketahui masalah yang terdapat di SMK Negeri Mojoagung adalah guru masih menggunakan *powerpoint* dan masih menggunakan modul manual yang keduanya tidak memiliki komponen interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi untuk belajar. Analisis yang kedua yaitu analisis siswa: Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa yang dijadikan subyek ujicoba. Pemilihan siswa dilakukan secara *random sampling*, dimana pemilihan ini dilakukan secara acak dan tidak memephatikan tingkat kemampuan siswa. Subyek ujicoba yang dijadikan penelitian mempunyai tingkat kemampuan pada taraf pemahaman dimana siswa mampu menjelaskan pengetahuan yang telah didapat dengan menggunakan bahasanya sendiri. Analisis yang ketiga adalah analisis tugas: Dalam analisis tugas peneliti mempersiapkan tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa terkait dengan materi jurna khusus dan penggunaan media pembelajaran modul interaktif. Materi pada modul interaktif yang di kembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran dikelas X Akuntansi yang mengacu pada SK dan KD. Anaisis yang keempat adalah analisis konsep: Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis dengan merinci konsep-konsep yang relevan dalam materi menganalisis dokumen transaksi. Selanjutnya yaitu menentukan perumusan tujuan pembelajaran: Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang dilakukan dengan cara menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran yang digunakan.

Tahap Perancangan, tahap ini dilakukan dengan tahap pra produksi, produksi, dan finishing. Tahap pra produksi dilakukan dengan membuat alur pembuatan media, alur ini dimulai dengan menyiapkan materi, background, serta soal yang akan dimasukkan kedalam media. Setelah alur pembuatan media selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi ini dilakukan dengan memasukkan alur pembuatan media ke dalam program *adobe flash* sesuai dengan alur yang telah dibuat oleh pengembang. Tahap terakhir adalah tahap finishing, tahap ini dilakukan

dengan memindahkan media yang telah dibuat dengan *adobe flash* dipindahkan kedalam bentuk file *swf* dan *exe*.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran modul interaktif pada materi jurnal khusus untuk siswa SMK kelas X Akuntansi yang layak. Kualitas modul interaktif ini diukur melalui telaah berupa saran/masukan dan validasi para ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang mencakup komponen isi dan tujuan, komponen instruksional, serta komponen teknis. Sedangkan untuk keefektifan modul interaktif diukur melalui hasil pendapat siswa setelah menggunakan modul interaktif ini yang didapat dari pengisian angket melalui uji coba terbatas. Kemudian hasil validasi dan uji coba terbatas dianalisis dan direvisi untuk memperoleh media pembelajaran modul interaktif yang layak.

Telaah modul interaktif ini diperoleh dari dosen ahli media dan 2 ahli materi yaitu Bapak Fajar Arianto, M.Pd yang mempunyai kelifikasi/ahli dalam bidang multimedia. Beliau adalah dosen prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Serta dosen akuntansi yaitu Ibu Rochmawati, S.Pd., M.Ak selaku dosen Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan guru akuntansi Bapak Enggal Warso Adi N selaku guru akuntansi di SMK Negeri Mojoagung, yang mempunyai kualifikasi/ahli dalam bidang akuntansi.

Pada tahap analisis data dan revisi dilakukan analisis terhadap masukan yang diperoleh dari penelaah dan revisi terhadap media sesuai dengan masukan dari penelaah. Pada tahap ini dihasilkan

draft I. Berdasarkan data telaah I dan II, terdapat beberapa revisi yang dilakukan antara lain: Revisi menu scene, Revisi tampilan halaman games, revisi halaman materi, revisi halaman, dan revisi halaman soal evaluasi.

Kelayakan Komik Lipat pada Materi Menganalisis Dokumen Transaksi di Kelas X Akuntansi SMK yang dikembangkan

Kualitas modul interaktif yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi. Hasil validasi berupa skala penilaian dan saran perbaikan dari masing-masing validator. Saran-saran tersebut digabungkan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam revisi 2 dan editing komik lipat yang nantinya menjadi draft final.

Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk menilai draft akhir dari modul interaktif yang dikembangkan. Hasil validasi ini berupa data kuantitatif. Data ini digunakan sebagai dasar menentukan kualitas/kelayakan modul interaktif. Validasi draft 1 dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Fajar Arianto M.Pd, beliau adalah dosen teknologi pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh presentase sebesar 93,31% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”.

Untuk validasi draft 1 dilakukan oleh validator ahli materi yaitu oleh ahli materi yaitu satu dosen akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan satu guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri Mojoagung. Berdasarkan penilaian ahli materi, diperoleh presentase sebesar 83,19% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Berikut disajikan analisis validasi dari para ahli.

Tabel 2. Analisis Validasi Para Ahli

No.	Ahli	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	93,31%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	83,19%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		88,25%	Sangat Layak

Sumber: Data yang diolah peneliti (2014)

Keseluruhan hasil validasi modul interaktif dari para ahli diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,25%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan modul interaktif keseluruhan dikategorikan “sangat layak” .

Respon Siswa terhadap LKS Berbasis CTL pada Materi Jurnal Umum di Kelas X Akuntansi SMK yang dikembangkan.

Modul interaktif pada materi jurnal khusus ini dilakukan uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri Mojoagung pada bulan Mei 2014. Uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa.

Tabel 3. Analisis Angket Pendapat Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	97,14%	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	99.17%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	93,57%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		96,63%	Sangat Layak

Sumber: Data yang diolah peneliti (2014)

Keseluruhan analisis hasil uji coba terbatas modul interaktif dari pendapat siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,63%, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik lipat dinyatakan “sangat layak” dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi di kelas X.

Pembahasan

Pembahasan ini memaparkan keseluruhan dari hasil pengembangan secara rinci dan jelas. Pembahasan yang dipaparkan berupa proses, kelayakan, dan respon siswa terhadap pengembangan modul interaktif pada materi jurnal khusus di kelas X Akuntansi.

Proses Pengembangan Modul Interaktif Pada Materi Jurnal Khusus Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri Mojoagung.

Tahap pendefinisian, dalam tahap ini pada mulanya peneliti melakukan analisis ujung depan yakni menganalisis permasalahan dasar yang terjadi di sekolah yang dijadikan tempat penelitian. Masalah dasar yang terjadi di SMKN Mojoagung adalah guru masih menggunakan media *powerpoint* serta modul manual yang keduanya tidak memiliki komponen interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kedua, peneliti melakukan analisis siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa, dimana kemampuan kognitif siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri Mojoagung terdapat pada tingkat pemahaman (*comprehension*). Ketiga analisis tugas analisis tugas ini dilakukan untuk mengetahui rincian semua isi materi pembelajaran. Tahap keempat yaitu analisis konsep, analisis konsep ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep yang akan digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap kelima yaitu perumusan tujuan pembelajaran, tahap ini dilakukan untuk menjadi dasar pembelajaran dalam mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. dari kelima analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran

modul interaktif yang dibuat dengan menggunakan program *adobe flash*.

Tahap Perancangan, tahap ini dimulai dari penyusunan desain awal perangkat yang hasil akhirnya berupa konsep awal. Dalam penyusunan desain awal, langkah – langkah yang ditempuh meliputi: menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat skenario, pembuatan skenario, proses komputer dan pencetakan. Setelah itu akan menghasilkan konsep awal yang nantinya akan disempurnakan untuk menghasilkan draft I.

Tahap Pengembangan, Tahap pengembangan ini diawali dengan telaah oleh ahli materi, ahli media untuk mendapatkan masukan atau saran dari para penelaah agar media yang dikembangkan lebih baik lagi. Kemudian media direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari penelaah maka muncullah Draft I. Draft I yang telah direvisi maka akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta di ujicoba terbatas kepada 20 siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung. Tahap pengembangan yang terakhir adalah revisi dari draft I berdasarkan masukan dari validasi dan ujicoba terbatas sehingga menjadi draft final. Tahap pengembangan ini tidak muncul draft II (setelah ujicoba), karena pada saat telaah siswa juga memberikan masukan atau saran terhadap konsep awal media.

Kelayakan Modul Interaktif pada materi Jurnal Khusus Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri Mojoagung

Hasil penilaian kelayakan media modul interaktif jurnal khusus oleh ahli media, ahli materi, dan pendapat siswa menyatakan bahwa modul interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan mendapat kelayakan dari ahli media sebesar 93,32%, menurut Riduwan (2013) persentase sebesar 93,32% termasuk dalam kriteria sangat layak. Ahli materi sebesar 83,19%, menurut Riduwan (2013) persentase sebesar 83,19% termasuk dalam kriteria sangat layak. Pendapat siswa sebesar 96,63%, menurut Riduwan (2013) persentase sebesar 96,63% termasuk dalam kriteria

sangat layak. Sehingga dapat diperoleh rata-rata dari ketiga komponen tersebut sebesar 91,05%, menurut Riduwan (2013) persentase sebesar 91,05% termasuk kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul interaktif sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi SMK kelas X pada materi jurnal khusus.

Respon Siswa terhadap Modul Interaktif Pada Materi Jurnal Khusus Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri Mojoagung.

Berdasarkan validasi hasil respon siswa terhadap modul interaktif akuntansi yang dikembangkan maka secara keseluruhan, siswa berpendapat bahwa modul interaktif akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi jurnal khusus mendapatkan kategori sangat layak dengan presentase 96,63%. Menurut Riduwan presentase 96,63% termasuk kategori sangat layak, sehingga modul interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi jurnal khusus SMK kelas X.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Produk yang dihasilkan adalah modul interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi SMK materi jurnal khusus. Prosedur pengembangan media pembelajaran modul interaktif ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*). Kelayakan media pembelajaran modul interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta respon siswa menyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi di SMK Negeri Mojoagung pada materi jurnal khusus.

Saran

Penelitian pengembangan ini diharapkan tidak hanya berhenti sampai tahap pengembangan, tetapi dilanjutkan dengan penelitian mengenai efektifitas penggunaan modul interaktif ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Serta penelitian ini diharapkan dapat dilakukan pada materi lain seperti jurnal umum, jurnal penyesuaian, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, dkk. 2010. Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tanjungkarang. (online), (<http://s2tp.fkip.unila.ac.id>, diakses 22 April 2014)

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

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

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Ginjar, Anton. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik. (Online), (<http://library.uns.ac.id>, diakses 16 Maret 2014)

Harti, Dwi. 2006. *Modul Akuntansi Untuk SMK Dan MAK*. Jakarta: Erlangga

Haryati, Mimin. 2010. *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Cv.alfabeta.

Sadiman, A. S,dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada..

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

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV.alfabeta

Susilana, Riyana,dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.

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

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.