

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN DI  
KELAS XI IPS SMAN GEDANGAN

**Yuni Eka Fitrianiingsih**

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

Email : [Yuniekafitrianiingsih@yahoo.com](mailto:Yuniekafitrianiingsih@yahoo.com)

**Eko Wahjudi**

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

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui proses pengembangan media CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan;(2) untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan;(3) untuk mengetahui respon siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan terhadap pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media pembelajaran CD interaktif menggunakan model pengembangan menurut teori dari Thiagarajan yang terdiri dari tahapan pengembangan yaitu *Define, Design, and Develop*;(2) kelayakan dari pengembangan media CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian memperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 84,34% dan validasi dari ahli media sebesar 95,40% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran CD interaktif tersebut layak untuk digunakan;(3) hasil respon siswa terhadap media pembelajaran CD interaktif mendapatkan presentase sebesar 85% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran CD interaktif tersebut baik digunakan untuk siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, CD Interaktif, Materi Ayat Jurnal Penyesuaian

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat menjadikan manusia yang berkualitas untuk kesejahteraan masyarakat. Pendidikan yang berkualitas manakala pendidikan itu memiliki tujuan yang jelas dan bisa dipertanggung jawabkan. Di Indonesia tujuan pendidikan dirumuskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN Tahun 2003) Bab II pasal 3 sebagai berikut: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis".

Keberhasilan proses pembelajaran oleh guru di kelas berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pendidikan yang sudah dirumuskan dalam UUSPN Tahun 2003 tersebut. Menurut Nasution (2003), seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi, paradigma pembelajaran di sekolah mengalami perubahan. Proses pelaksanaan pembelajaran yang

awalnya bersifat *behavioristic* menjadi *konstruktivistik* dimana pembelajaran semula hanya berpusat pada guru sekarang bergeser menjadi berpusat pada siswa.

Setiap anak memiliki gaya belajar dan kekuatan sendiri-sendiri dalam belajar. Guru wajib memberikan stimulus pada siswa untuk belajar agar mereka dapat mencapai tingkat yang maksimal dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebagai penanda hasil belajar. Stimulus yang dapat diberikan oleh guru bisa berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran dapat digunakan diberbagai cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah ilmu akuntansi yang didalamnya memuat kompetensi dasar yakni menyusun ayat jurnal penyesuaian pada standar kompetensi siklus akuntansi perusahaan jasa yang dipelajari oleh siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Gedangan.

SMAN 1 Gedangan merupakan sekolah pinggiran yang beralamat di Jalan Raya Sedati km.2 Gedangan Sidoarjo. Sekolah berstandart nasional dengan akreditasi A ini merupakan sekolah

pinggiran yang mempunyai prestasi akademik dan non akademik yang baik. Program penjurusan yang ada di SMAN ini dibagi menjadi dua yaitu program IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pada program IPS terdapat mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas XI IPS didapatkan hasil bahwa kebanyakan siswa kurang menguasai materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa yang dianggap materi tersulit dalam mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan nilai ulangan harian pada materi tersebut jumlah siswa yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu nilai 75 adalah sejumlah 6 siswa dari 35 siswa pada kelas XI IPS1 dan 8 siswa dari 36 siswa pada kelas XI IPS2. Media pembelajaran yang digunakan guru pada materi tersebut adalah media papan tulis dan *powerpoint*. Media *powerpoint* digunakan pada saat teori awal pembelajaran ayat jurnal penyesuaian sedangkan materi selanjutnya menggunakan media papan tulis yang menjadikan siswa kurang tertarik dan kurang memperhatikan materi tersebut. Sikap siswa yang beranggapan bahwa materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa adalah materi tersulit dalam mata pelajaran ekonomi dan media pembelajaran yang membosankan menyebabkan tidak banyak siswa kelas XI IPS yang menyukai mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka pembelajaran ayat jurnal penyesuaian pada siklus akuntansi perusahaan jasa memerlukan stimulus dari guru agar siswa tertarik dalam pembelajaran tersebut, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Menurut Adri dan Azhar (2008:10), penggunaan dan pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru agar peran serta dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

Untuk itu, peranan guru dalam membuat dan memilih media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah penting. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) secara implisit mengatakan bahwa: media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri dari buku, "taperecorder", kaset, "camera video", "video recorder", film, slide, foto, gambar, televisi dan "computer".

Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *Compact Disc* (CD) interaktif. CD interaktif dipilih karena sarana teknologi informasi yang mendukung proses

pembelajaran dengan skenario pembelajaran yang matang untuk mengundang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka dan media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. Pengembangan media pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan IPTEK serta sebagai penunjang pada pembelajaran ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa. Pembelajaran berbasis multimedia secara khusus dan unik yang mampu menginformasikan dan mengajarkan penguasaan indikator dari materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa. Adapun media disajikan dalam bentuk *puzzle* menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, mengatakan dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak akan tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk maupun ukuran. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana.

Terdapat juga, penelitian yang relevan mengenai pengembangan media CD interaktif dalam pembelajaran jurnal penyesuaian yaitu diantaranya: penelitian tentang jurnal penyesuaian dengan modul pembelajaran untuk siswa SMK Kelas X yang dilakukan oleh Noersasongko (2009), dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran jurnal penyesuaian berbasis multimedia interaktif dapat diterima oleh *user* dengan baik dan rata-rata nilai siswa menjadi lebih tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan ? (2) bagaimana kelayakan dari pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan ?(3)bagaimana respon siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan terhadap pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk

mengetahui proses pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gedangan;(2) mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gedangan;(3) mengetahui respon siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan terhadap pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian.

Menurut Sanjaya (2008), media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “pengantar”, yakni perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa belajar.

Menurut Sadiman (2011), ada 4 manfaat media interaktif pengajaran yaitu: untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad 2011), menyatakan bahwa, berdasarkan perkembangan teknologi media pendidikan terdiri atas: (1) media tradisional misalnya gambar, *slide* dan foto, dan (2) media teknologi mutakhir misalnya media PBK dan CD interaktif.

Menurut Arsyad (2011:75-76), kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria dalam memilih media yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, mendukung isi pelajaran, praktis, luwes, guru terampil dalam menggunakannya, pengelompokkan, sasaran dan media teknis.

Menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2011), makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Sedangkan media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi *video* rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat *video* dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan konsekuensi penyajian.

Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2011), mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media

teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misal *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis *mikroprosesor*, misal *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem *tutor intelejen*, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Menurut Samaldino (2005:7), CD interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Wahono (2006), CD interaktif dibuat agar siswa mampu belajar secara mandiri.

Salah satu jenis media adalah CD interaktif, Menurut Tay (2006:427), CD (*Compact Disc*) adalah: sebuah lapisan tipis bulat, kecil, dan mudah dibawa yang terbuat dari polimer (hampir sama ukurannya dengan *disket*), untuk perekaman elektronik, penyimpanan, dan pemutaran *audio*, *video* dan informasi lain dalam bentuk *digital* dengan lubang kecil di tengahnya. Diameter CD adalah 120 mm(4,75 inci), tebal 1,2/mm (0,05 inci). Data yang ada terekam dalam *track spiral* yang dimulai dari tengah dan berakhir di ujung terluar *disc*. *Track spiral* mampu menyimpan data sebesar 650 mb atau 5,5 milyar bit.

Menurut Sanjaya (2008), CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi animasi, *video*, grafis, dan *sound*.

Menurut Miarso (2004:458-460), Kelebihan CD Interaktif adalah sebagai berikut: (1) Mampu memberikan rangsangan kepada otak, (2) Memungkinkan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa, (3) Membangkitkan motivasi belajar, (4) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, (5) Memberikan kesempatan siswa.

Menurut Rubal (2011), *Game* disajikan sebagai alat yang dapat dinikmati dan mengasyikkan bagi setiap orang, tantangan dalam permainan akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Menurut Sadiman (2011), sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai kelebihan yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik yang memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung.

Menurut Tarigan (1986:234), Metode *puzzle game* adalah salah satu metode untuk menumbuhkan motivasi pada siswa melalui permainan karena pada dasarnya siswa menyukai permainan.

Menurut Priyanto (2011), *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan program ini mendukung penggunaan untuk media presentasi menjadikan media lebih interaktif.

Kekurangan dan kelebihan *Adobe flash* menurut Azza (2010), *adobe flash* mulai banyak digunakan dalam media pembelajaran karena kelebihanannya yaitu meliputi: menghasilkan animasi, suara dan gambar konsisten dan fleksibel, kualitas gambar terjaga, dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan software lain, seperti *swf, html, gif, jpg, png, exe, mov* dan lain sebagainya.

Menurut Walker dan Hees (dalam Arsyad, 2011), memberikan kriteria dalam mereview kelayakan perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas. Komponen utama untuk mengetahui kualitas

suatu media pembelajaran meliputi:

Kualitas isi dan tujuan merupakan penilaian media pembelajaran yang dilihat dari segi materi yang terdapat pada media. Aspek untuk mengetahui kualitas isi dan tujuan dari media pembelajaran yang digunakan yaitu: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat, keadilan dan kesesuaian dengan situasi siswa.

Kualitas instruksional merupakan penilaian media pembelajaran akan kemudahan dalam penggunaan media serta dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Aspek yang terdapat pada kualitas instruksional yaitu : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi, memberi dampak bagi siswa, membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya

Kualitas teknis merupakan penilaian terhadap tampilan atau tayangan pada media pembelajaran. Aspek untuk menilai kualitas teknis yaitu : keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan atau tayangan, kualitas penanganan program, dan kualitas pendokumentasian.

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang disarankan oleh Thiagarajan,

Semmel, dan Semmel (dalam Ibrahim, 2001), adalah model 4-D (*Four D Models*). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu:

Tahap I: *Define* (Pendefinisian)

(1) Analisis ujung depan yang bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media; (2) Analisis siswa yaitu telaah tentang karakteristik siswa yang berkaitan dengan topik pembelajaran, format media; (3) Analisis konsep untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi; (4) Analisis tugas untuk mengidentifikasi dan menganalisis keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti; (5) Perumusan tujuan pembelajaran yang berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas.

Tahap II: *Design* (Perancangan)

Empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: penyusunan standar tes, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, pemilihan format dan membuat rancangan awal sesuai format media.

Tahap III: *Develop* (Pengembangan)

Tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, kemudian uji coba pengembangan.

Tahap IV: *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna.

Menurut Habibi (2008), Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan nilai akun-akun setiap buku besar yang belum mencerminkan jumlah (saldo) yang sebenarnya yang bertujuan untuk menunjukkan jumlah yang sebenarnya pada akhir periode di setiap rekening riil, dan menunjukkan pendapatan dan beban yang seharusnya diakui dalam suatu periode.

Akun-akun yang lazim disesuaikan pada akhir periode akuntansi untuk perusahaan jasa adalah sebagai berikut: (1) Beban dibayar di muka; (2) Pendapatan diterima di muka; (3) Piutang pendapatan; (4) Beban yang masih harus dibayar; (5) Pemakaian aktiva tetap; (6) Pemakaian perlengkapan; (7) Kerugian Piutang; (8) Penghapusan Piutang.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model

pengembangan yang terdiri dari tahapan pengembangan yaitu *Define, Design, and Develop*, yang diadaptasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel dalam Ibrahim,(2001). Model ini dipilih karena tahapan pengembangannya tersusun secara sistematis sehingga mempermudah peneliti dalam pelaksanaan untuk masing-masing langkah pengembangan dapat terkontrol dengan baik.

#### **Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran CD interaktif sebagai produk penelitian. Untuk mengembangkan produk, rancangan penelitian yang digunakan adalah model pengembangan dari Thiagarajan yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (Perancangan) dan tahap *develop* (Pengembangan).

#### **Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan efisiensi dari produk yang dihasilkan melalui penilaian terhadap media CD interaktif tersebut. Dalam pelaksanaan uji coba produk secara terbatas perlu dilakukan lima tahap yaitu :

##### **Desain Uji Coba**

Melalui tiga tahapan yaitu uji siswa perseorangan, uji kelompok kecil sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa kelas IX IPS 1 dan 10 siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo, dan uji lapangan yaitu observasi langsung dengan siswa uji coba.

##### **Subjek Uji Coba**

Subjek untuk uji coba penelitian pengembangan ini adalah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa kelas IX IPS 1 dan 10 siswa kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Gedangan yang menggunakan KTSP yang mendapatkan materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa.

##### **Jenis Data**

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2006:14), data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, skema dan gambar. Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil telaah media oleh ahli materi, ahli media, dan siswa yaitu berupa angket telaah media yang digunakan untuk memberikan kritik dan masukan untuk kesempurnaan media tersebut.

Sedangkan menurut Sugiyono (2006:14), data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka yang kemudian dianalisis dengan teknik persentase. Dalam penelitian ini

data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, dan ahli media. Data tersebut berupa skor penilaian kelayakan media dari ahli materi dan ahli media.

#### **Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Riduwan (2011),instrumen adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data secara cermat, lengkap, dan sistematis sekaligus mudah diolah dengan hasil yang lebih baik. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi melalui lembar observasi dan kuesioner melalui lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan tertutup.

Observasi dilakukan pada waktu siswa melakukan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran CD interaktif yang dikembangkan. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui keefektifitasan pembelajaran ayat jurnal penyesuaian dengan menggunakan media CD interaktif.

Sedangkan angket menurut Riduwan (2011), angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Sedangkan angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Angket tertutup sudah disediakan alternatif jawaban sehingga jawaban dari responden sesuai dengan batasan yang disediakan.

##### **Angket Terbuka**

###### **a. Angket Telaah Ahli Materi**

Instrumen penelitian ini diisi oleh dua orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran komputer di SMAN 1 Gedangan dan dosen UNESA untuk memperoleh pendapat dan masukan tentang draft awal media CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian sehingga didapatkan media yang lebih baik.

###### **b. Angket Telaah Ahli Media**

Instrumen penelitian ini diisi oleh dua orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Gedangan dan dosen akuntansi di UNESA untuk memperoleh pendapat dan masukan tentang draft awal media CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian berdasarkan kriteria kesesuaian materi dengan standar

kompetensi dasar yang berlaku sehingga didapatkan media yang lebih baik.

c. Angket Telaah Untuk Siswa

Instrumen penelitian ini diisi oleh 20 orang siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Gedangan untuk memperoleh pendapat dan masukan tentang draft awal media CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian berdasarkan kriteria kesesuaian materi dengan standar kompetensi dasar yang berlaku sehingga didapatkan media yang lebih baik.

Angket Tertutup

a. Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen ini diisi oleh ahli materi setelah mencoba media CD interaktif yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian.

b. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen ini diisi oleh ahli media setelah mencoba media CD interaktif yang dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian.

**Teknik Analisis Data**

Data yang dianalisis adalah data angket yang terdiri dari :

a. Angket telaah ahli materi dan ahli media dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan sehingga kekurangan media terkait dengan format dan kualitas media, dan konsep materi yang digunakan dalam media CD interaktif.

b. Angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara kuantitatif. Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran diadaptasi dari Walker dan Hees (dalam Arsyad, 2011) yang berdasarkan tiga aspek yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Prosentase tersebut diperoleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Riduwan (2011) dalam skala likert

Untuk menghitung persentase kelayakan dari setiap indikator, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase dari angket validasi diinterpretasikan ke dalam skor. Kriteria interpretasi skor yang digunakan diadaptasi dari Riduwan (2011), yaitu persentase 0%-20% masuk dalam kategori sangat tidak layak, persentase 21%-40% masuk dalam kategori tidak layak, 41%-60% masuk dalam kategori kurang layak, 61%-80% masuk dalam kategori layak dan 81%-100% masuk dalam kategori sangat layak.

Angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif. Penilaian media berdasarkan aspek format media, kualitas media dan ketertarikan siswa. Persentase tersebut diperoleh dengan berdasarkan perhitungan skala guttman menurut Riduwan (2010), yaitu untuk jawaban ya mendapatkan nilai 1 dan untuk jawaban tidak mendapatkan nilai 0.

Data hasil angket validasi dan uji coba terbatas kemudian dianalisis dengan cara :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan :

K= Presentase kriteria kelayakan

F= jumlah jawaban responden

N= Skor tertinggi dalam angket

I= Jumlah pertanyaan dalam angket

R= Jumlah responden

Hasil perhitungan persentase dari angket respon siswa diinterpretasikan ke dalam skor. Kriteria prosentase respon yang digunakan diadaptasi dari Riduwan (2011), yaitu persentase 0%-20% masuk dalam kategori sangat tidak layak, persentase 21%-40% masuk dalam kategori tidak layak, 41%-60% masuk dalam kategori kurang layak, 61%-80% masuk dalam kategori layak dan 81%-100% masuk dalam kategori sangat layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Objek Penelitian

#### Profil Sekolah

SMAN 1 Gedangan merupakan sekolah pinggiran yang beralamat di Jalan Raya Sedati km.2 Gedangan Sidoarjo. Sekolah berstandart nasional dengan akreditasi A ini merupakan sekolah pinggiran yang mempunyai prestasi akademik dan non akademik yang baik. NSS 301050216078. SMA Negeri 1 Gedangan mempunyai visi yaitu unggul dalam prestasi, beretos kerja tinggi, berakhlak mulia, dan berwawasan kebangsaan dan mempunyai misi yaitu melaksanakan dan mengembangkan pendidikan. Program penjurusan di SMAN ini dibagi menjadi dua yaitu program studi IPA dan IPS.

#### Media Pembelajaran yang Digunakan di Sekolah

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas XI IPS didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi ekonomi pada materi tersebut adalah media papan tulis dan *powerpoint*.

Media *powerpoint* digunakan pada saat teori awal pembelajaran ayat jurnal penyesuaian sedangkan materi selanjutnya menggunakan media papan tulis yang menjadikan siswa kurang tertarik dan kurang memperhatikan materi tersebut. Sikap siswa yang beranggapan bahwa materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa adalah materi tersulit dalam mata pelajaran ekonomi dan media pembelajaran yang membosankan menyebabkan tidak banyak siswa kelas XI IPS yang menyukai mata pelajaran tersebut.

#### Proses Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan

Pengembangan media pembelajaran CD interaktif ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*). Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut :

##### Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian dilakukan dengan menganalisis tujuan dalam batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan.

Ada 5 langkah pokok di dalam tahap ini, yaitu :

##### Analisis Ujung Depan

Tujuan analisis ujung depan adalah untuk memunculkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam analisis ujung depan diantaranya :

Kesulitan siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan dalam pemahaman materi ayat jurnal penyesuaian yaitu pada konsep materi ayat jurnal penyesuaian yang bersifat abstrak dan media pembelajaran papan tulis dan *powerpoint* yang digunakan oleh guru dianggap kurang menarik dan membosankan bagi siswa.

Tantangan dan tuntutan di masa depan adalah siswa diharapkan menjadi pembelajar yang mandiri dengan kompetensi yang dimiliki. Alternatif penyelesaian masalah dan untuk menghadapi tuntutan tersebut yaitu diperlukan adanya pengembangan terhadap media pembelajaran pada materi ayat jurnal penyesuaian yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa, harapannya agar pengembangan media tersebut dapat menunjang proses pembelajaran pada materi tersebut salah satunya dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran CD interaktif .

##### Analisis Siswa

Siswa yang menjadi sasaran uji coba media adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gedangan. Rata-rata usia siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gedangan adalah 16-18 tahun, dimana perkembangan kognitif siswa pada tahap operasi formal yakni dapat berfikir secara logis. Berdasarkan nilai ulangan harian didapatkan siswa yang nilainya tuntas KKM sebanyak 14 siswa pada kelas XI IPS 1, dan 16 siswa pada kelas XI IPS 2. Maka didapatkan hasil bahwa siswa kelas XI IPS mengalami kesulitan pada materi ayat jurnal penyesuaian tersebut.

Selain itu siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gedangan juga telah mampu mengoperasikan komputer secara aktif. Pelajaran TIK (Teknologi Informatika Komputer) telah didapatkan siswa sejak berada di bangku kelas X sehingga pada

kelas XI siswa telah mampu mengoperasikan komputer.

#### Analisis Tugas

Analisis tugas ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator ketuntasan.

Tugas siswa yakni membuka program pembelajaran yang terdapat dalam media CD interaktif, Mempelajari materi pembelajaran dan contoh soal yang terdapat pada media tersebut dan mengerjakan latihan soal pada media tersebut.

#### Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan kegiatan identifikasi terhadap konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis dengan merinci konsep yang relevan yang disajikan ke dalam peta konsep materi.

#### Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran materi pokok jurnal penyesuaian perusahaan jasa dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Kognitif
  - a. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan tujuan dari jurnal penyesuaian.
  - b. Siswa dapat menyebutkan akun-akun yang perlu disesuaikan.
  - c. Siswa dapat menyusun ayat jurnal penyesuaian dengan benar.
2. Psikomotor  
Siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran CD interaktif
3. Afektif  
Siswa dapat tertarik untuk belajar materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa menggunakan media pembelajaran CD interaktif

#### Tahap Perancangan

Penyusunan materi dan latihan soal objektif yang meliputi pengertian dari ayat jurnal penyesuaian, menjelaskan tujuan dari dilakukannya penyesuaian, menyebutkan apa sajakah yang harus disesuaikan pada akhir periode, dan menjelaskan cara menyusun jurnal penyesuaian.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk media pembelajaran berbasis multimedia yang disajikan dalam bentuk permainan *puzzle* dan diintegrasikan ke dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang menggunakan *software adobe flash CS5.5* digunakan sebagai sarana pembantu

dalam proses pembelajaran ekonomi khususnya materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa.

Pada format media CD interaktif terdapat menu petunjuk umum, menu pembuka yang meliputi SK, KD, indikator ketuntasan, tujuan pembelajaran dan motivasi belajar, menu materi, contoh soal, menu latihan soal dan penutup.

#### Tahap Pengembangan

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini diawali dengan telaah dari para ahli kemudian menghasilkan revisi sesuai dengan masukan telaah para ahli. Selanjutnya, dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba terbatas.

#### Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan

##### a. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

Validasi media oleh (i) 2 orang ahli materi yaitu oleh Ibu Sri Mulia, S.Pd selaku guru bidang studi ekonomi di SMAN 1 Gedangan dan Ibu Rochmawati, S.Pd. M.Ak selaku dosen program studi pendidikan akuntansi di UNESA. Hasil validasi media tersebut tersajikan dalam tabel berikut:

**Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Teknik	81,76%	Sangat Layak
2	Isi dan Tujuan	85%	Sangat Layak
3	Instruksional	86,25%	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>253,01%</b>	<b>-</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>84,34%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber :Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil validasi media oleh ahli materi yaitu aspek teknik sebesar 81,76%, aspek isi dan tujuan sebesar 85%, dan aspek instruksional sebesar 86,25%, maka nilai rata-rata presentase media CD interaktif oleh ahli materi sebesar 84,34% apabila diinterpretasikan menurut Riduwan (2011), dalam skala likert persentase sebesar > 81% termasuk dalam kriteria sangat layak.

##### a. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Validasi media oleh (ii) 2orang ahli media yaitu oleh Bpk. Achmad Rodi, S.St selaku guru

bidang studi TIK (Teknologi Informatika Komputer) di SMAN 1 Gedangan dan Bpk. Elok Sudibyo, M.Pd selaku dosen di UNESA.

**Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media**

No	Aspek	Persen-tase	Kategori
1	Teknik	92,94%	Sangat Layak
2	Isi dan Tujuan	97%	Sangat Layak
3	Instruksional	96,25%	Sangat Layak
<b>Total</b>		286,19%	-
<b>Rata-rata</b>		<b>95,40%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber :Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil validasi media oleh ahli media yaitu aspek teknik sebesar 92,94%, aspek isi dan tujuan sebesar 97%, dan aspek instruksional sebesar 96,25%, maka nilai rata-rata presentase media CD interaktif oleh ahli media sebesar 95,40% apabila diinterpretasikan menurut Riduwan (2011), dalam skala likert persentase sebesar > 81% termasuk dalam kriteria sangat layak.

#### **Respon Siswa Kelas XI IPS SMAN Gedangan Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Materi Jurnal Penyesuaian**

Setelah melakukan uji coba terbatas, siswa diminta memberikan pendapat atau respon terhadap pembelajaran ayat jurnal penyesuaian dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif yang telah dilakukannya. Hasil respon siswa tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel Rekapitulasi Hasil Respon Siswa**

No	Aspek	Persen tase	Kriteria Kelayakan
1	Format Media	82%	Sangat Layak
2	Kualitas Media	87%	Sangat Layak
3	Ketertarikan Siswa	86%	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>293%</b>	-
<b>Rata-rata</b>		<b>85%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber:Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil respon siswa terhadap media CD interaktif oleh 20 siswa kelas XI IPS yaitu format media sebesar 82%, kualitas media sebesar 87%, dan ketertarikan siswa sebesar 86%, maka nilai rata-rata presentase media CD interaktif oleh siswa sebesar 85% apabila diinterpretasikan menurut Riduwan (2011), dalam skala likert persentase sebesar > 81% termasuk dalam kriteria sangat layak.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan dari hasil pembahasan diatas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah (1)proses pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan menggunakan model pengembangan menurut teori Thiagarajan dalam Ibrahim (2001), yang terdiri dari tahapan pengembangan yaitu *Define, Design, and Develop*;(2)kelayakan dari pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran;(3)respon siswa kelas XI IPS SMAN Gedangan terhadap pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian termasuk dalam kategori sangat baik atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### **Saran**

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka saran dalam penelitian ini adalah (1)media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*). Oleh karena itu, perlu dilakukan lebih lanjut pada tahap penyebaran (*Dessiminate*);(2)penelitian pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian ini hanya sebatas menguji kelayakan media yang di tentukan berdasarkan penilaian angket dari validasi ahlimateri dan ahli media serta pendapat siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang kelayakan media sampai pada hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan;(3)penelitian pengembangan media pembelajaran CD interaktif ini hanya terbatas pada materi jurnal penyesuaian. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media lebih lanjut pada materi akuntansi yang lainnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adenan. 1989. *Metode Puzzle and game.* (Online),([http://Ervia.com/Metode\\_Puzzle-and-game.html](http://Ervia.com/Metode_Puzzle-and-game.html), diakses 20 Febuari 2014).
- Adri, M. 2008. *Strategi Pengembangan Multimedia Design.* (Online), (<http://ilmukomputer.com/wp-content/uploads/2008/01/adri-strategi->

- [multimedia-instr-desig.pdf](#), diakses 20 Februari 2014).
- Azza. 2010. *Adobe Flash: Kelebihan & Kekurangan*. (Online), (<http://azza.com> cell.com/kumpulan.artikel/2010/11/adobe-flash-kelebihan-kekurangan.html, diakses 15 april 2014)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah dan Zain Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Habibi, Maksum. 2008. *Ekonomi Untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Piranti Darma Kalokatama.
- Ibrahim. 2001. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi*. Jakarta: Kencana.
- Munir. 2012. *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Noersasongko, Edi dkk. 2009. *Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa SMK Kelas X*. Jurnal diterbitkan. Semarang: Pascasarjana Magister Teknik Informatika Udinus, Vol.5 No.2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. 2009. Jakarta: Depdiknas.
- Priyanto. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika.
- Radiana, dkk. 2012. *Pengembangan CD Interaktif Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Kelas VIII SMP*. Tesis diterbitkan. Pontianak: Pascasarjana Teknologi Pendidikan UT.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rubal, Maria. 2011. *E-learning Game Yang Mengasikkan*. (Online), (<http://MariaRubal.com/E-Learning-Game-yang-Mengasikkan.html>, diakses 22 Februari 2014).
- Sadiman, A.S.dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan. 1986. *Metode Puzzle Game Dalam Pembelajaran Siswa*. (Online), ([http://Novianti.com/Pengertian-Metode-Puzzle-Game-Dalam Pembelajaran-Bagi-Siswa.html](http://Novianti.com/Pengertian-Metode-Puzzle-Game-Dalam-Pembelajaran-Bagi-Siswa.html), diakses 20 Februari 2014).
- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim Penyusun Pedoman Skripsi. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2012. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahono. 2006. *Adobe Flash CS 5 Untuk Membuat Animasi Kartun*. Yogyakarta: Andi Komputer.