

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

THE DEVELOPMENT OF ADOBE FLASH-BASED INTERACTIVE MODULS ACCOUNTING LEARNING MEDIA FOR INCREASING LEARNING MOTIVATION

Oleh: **Lita Aprilia Sutopo**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
litasutopo.ls@gmail.com

Isroah

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* bagi siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta 2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan siswa, serta mengetahui peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui angket. Hasil penelitian yaitu berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,92 termasuk kategori Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4 termasuk kategori Layak, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,18 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Peningkatan motivasi belajar sebesar dari 2,99 menjadi 3,50.

Kata Kunci: Modul Interaktif, *Adobe Flash*, Motivasi Belajar

Abstract

This research aims to 1) develop a Adobe Flash-based Interactive Moduls Accounting Learning Media for students of Class X Accounting SMK Negeri 1 Yogyakarta 2) find out the feasibility of Adobe Flash-based Interactive Moduls Accounting Learning Media based on expert assessment material, media experts, teachers, and students; as well as knowing the increase in student learning motivation. This research is Research and Development (R&D) adapted from ADDIE model of development. Data collection techniques in the research of this development through the questionnaire and the questionnaire analyzed in qualitative and quantitative descriptive. The results: 1) Material expert obtained an average score 3.92 which included in good, 2) Media experts obtained an average score 4 which included in the good, and 3) Accounting Teachers earned an average score of 4.18 which included in the category of very good.. Based on the analysis of the learning. Motivation increase from 2.99 to 3.50.

Keywords: Interactive Moduls, *Adobe Flash*, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia ini sendiri masih diselimuti problematika yang belum terpecahkan dari masa ke masa. 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.

Peran media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas

proses pembelajaran.

Permasalahan biasanya timbul akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Ada beberapa alasan kenapa multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif solusi sebagai media pembelajaran, diantaranya multimedia mampu mengkombinasikan atau mengintegrasikan berbagai media seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), sehingga penyajiannya dapat lebih menarik dan memotivasi belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami atau menginstruksi materi yang disampaikan kedalam konstruksi berpikirnya. Multimedia mampu mempertajam pesan, kelebihan multimedia yang lain adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 1 Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Kemitiran Kidul No.35 Yogyakarta, sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah memang sudah optimal namun pemanfaatannya masih belum optimal khususnya pada jurusan Akuntansi. Fasilitas seperti *LCD* yang terpasang di dalam kelas masih belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal. Media yang sering digunakan masih berkuat pada lembar kerja siswa, buku cetak, buku modul, sedangkan *LCD* dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Masalah tersebut memberikan gagasan kepada peneliti untuk mengembangkan suatu media alternatif yang dapat membantu guru dalam pemanfaatan fasilitas yang sudah ada secara optimal. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *LCD* dan laboratorium komputer ini juga dapat membantu sekolah sesuai misinya yaitu pembenahan kualitas tenaga pendidik dan pengoptimalan sarana prasarana sekolah.

Berdasarkan hasil survey lapangan di SMK Negeri 1 Yogyakarta, diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi guru dengan berbagai macam media pembelajaran, diantaranya *LCD*, *Projector*, dan komputer. Bahkan tidak jarang sekolah telah menyediakan laboratorium khusus komputer bagi guru dan siswa untuk lebih menunjang proses

pembelajaran. Fasilitas-fasilitas tersebut telah disediakan oleh sekolah, tetapi ternyata belum banyak dimanfaatkan guru secara optimal. Dari beberapa media tersebut, komputer memiliki kemampuan interaktif paling bagus. Hasil observasi kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Yogyakarta, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran yang terjadi masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional hanya menggunakan metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak dinamis. Meskipun sesekali menggunakan media komputer, tetapi sifatnya satu arah, hanya pemaparan dari guru yang dibantu dengan menampilkan *slide power point presentation* melalui *projector*.

Untuk itu penggunaan Multimedia Interaktif dalam kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang multimedia interaktif pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian. Untuk itu, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk media pendidikan, yaitu multimedia interaktif pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian. Dengan kondisi yang telah disebutkan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Lee dan Owen, 2000: 3)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas SMK Negeri 1 Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan secara bertahap mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian kurun waktu bulan November 2015 sampai bulan Maret 2016.

Target/Subjek Penelitian

Subjek uji coba adalah satu orang ahli materi yaitu Ibu RR. Indah Mustikawati, S.E.Akt.,M.Si., satu orang ahli media yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E.,M.Sc., praktisi pembelajaran yaitu guru Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta dan siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta. Objek penelitian adalah motivasi belajar.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

a) Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi serta siswa berupa koreksi dan masukan.

b) Data Penilaian Kelayakan Produk Oleh

Ahli

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

c) Data Respon atau Pendapat Siswa

Tabel 1. Pedoman konversi nilai motivasi belajar

Nilai	Rentang	Klasifikasi
5	4,21-5,00	Sangat layak
4	3,41-4,20	Layak
3	2,61-3,40	Kurang layak
2	1,81-2,60	Tidak layak
1	0-180	Sangat tidak layak

d) Data Peningkatan Motivasi Belajar

Tabel 2. Pedoman konversi nilai peningkatan motivasi belajar

Nilai	Rumus	Klasifikasi
5	$\bar{x} > 3,4$	Sangat Tinggi
4	$2,8 < \bar{x} \leq 3,4$	Tinggi
3	$2,2 < \bar{x} \leq 2,8$	Sedang
2	$1,6 < \bar{x} \leq 2,2$	Rendah
1	$\bar{x} \leq 1,6$	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. Penelitian meliputi lima tahap yaitu:

1. Tahap Analisis, Tahap analisis pengembang melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran Akuntansi khususnya materi akuntansi semester

genap untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menetapkan Kompetensi Dasar beserta jumlah indikator yang akan dikembangkan dalam satu kompetensi dasar.

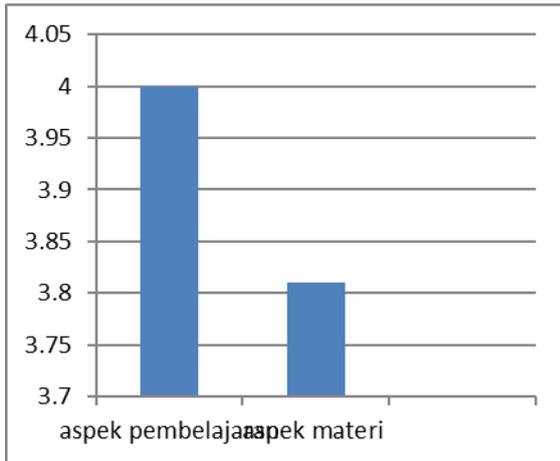
2. Tahap Perancangan meliputi perancangan desain produk, pengumpulan objek rancangan, pembuatan kisi-kisi instrumen angket.

3. Tahap Pengembangan meliputi pembuatan media dan validasi. Pada tahap pengembangan media akan dikembangkan:

- a) Pembuatan produk
- b) Validasi produk I
- c) Revisi produk I
- d) Validasi tahap II
- e) Revisi produk II

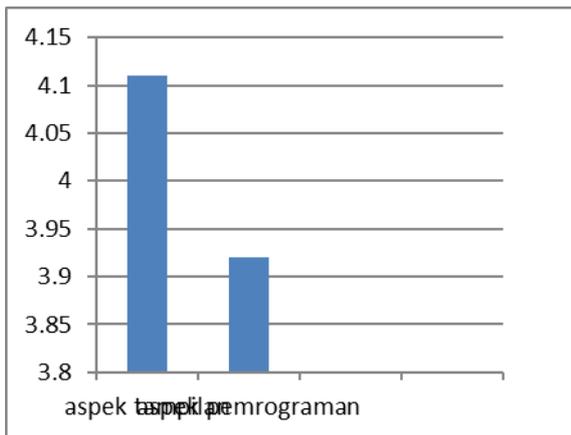
Pada tahap validasi meliputi:

- a) Validasi oleh ahli materi yang mendapatkan rata-rata skor 3, 92 dengan kategori Layak.



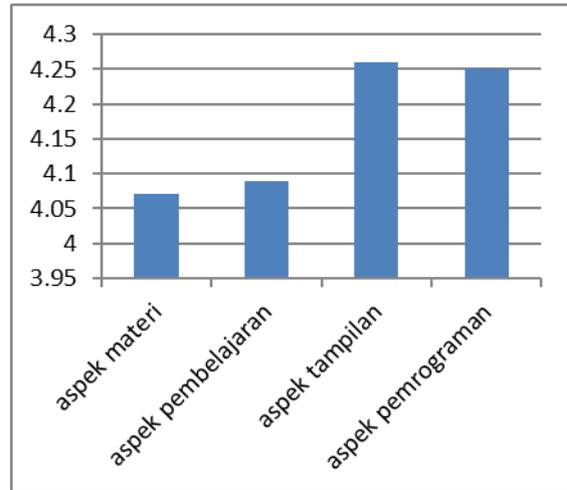
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

b) Validasi oleh ahli media mendapat rata-rata skor 4 yang termasuk dalam kategori kategori Layak.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

c) Validasi oleh guru akuntansi mendapat rata-rata skor 4,18 kategori Sangat Layak.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Guru Akuntansi

Tahap terakhir dari pengembangan yaitu revisi produk sesuai saran para ahli yaitu:

a) Revisi ahli materi yaitu Revisi siklus akuntansi akhir periode, membenah siklus akuntansi akhir periode ini sepenuhnya sesuai dengan saran ahli materi.

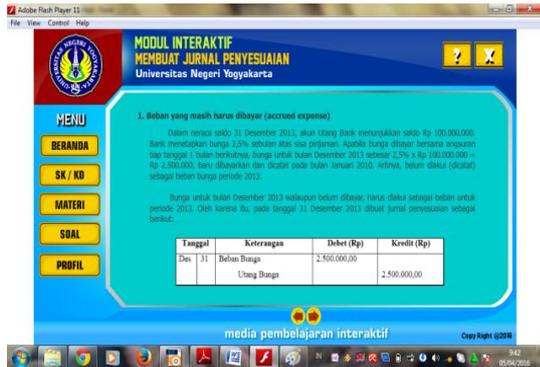


Gambar 4. Tampilan siklus akuntansi akhir periode sebelum revisi

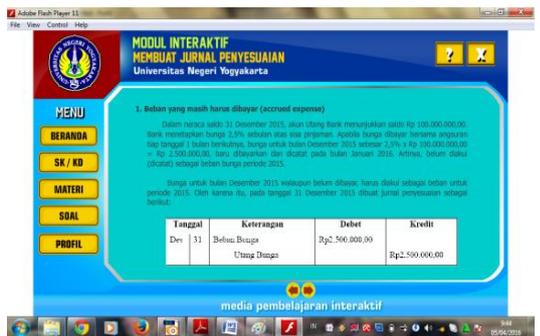


Gambar 5. Tampilan siklus akuntansi akhir periode sesudah revisi

b) Pada contoh atau latihan, penulisan angka rupiah sebaiknya menggunakan ketentuan penulisan rupiah yang benar. Revisi dilakukan sepenuhnya sesuai dengan saran ahli materi.



Gambar 6. Tampilan sebelum revisi



Gambar 7. Tampilan sesudah revisi



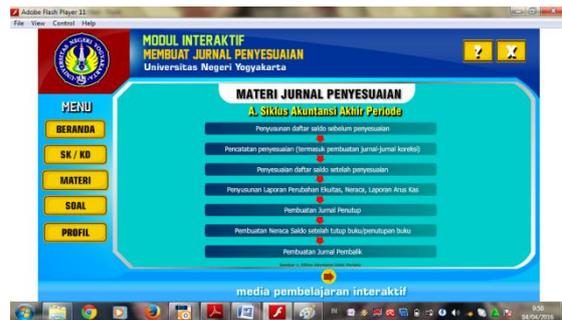
Gambar 6. Tampilan opening



Gambar 7. Tampilan beranda



Gambar 8. Tampilan SK/KD



Gambar 9. Tampilan Materi



Gambar 10. Tampilan kotak nama pengguna



Gambar 11. Tampilan soal

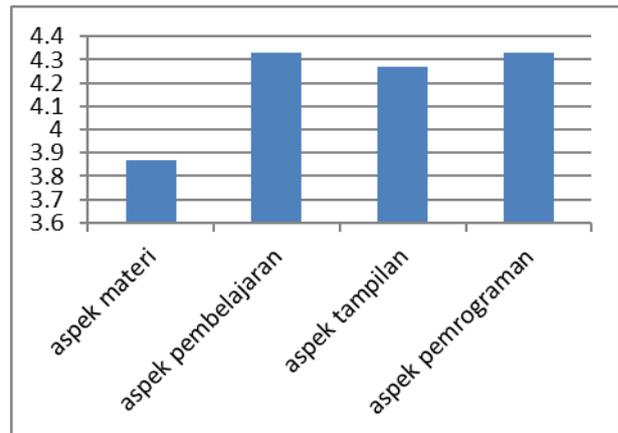


Gambar 12. Tampilan profil



Gambar 13. Tampilan petunjuk

4. Tahap Implementasi, Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2016. Tahap implementasi ini merupakan uji coba lapangan di kelas yang sesungguhnya dijadikan bahan penelitian. Uji coba lapangan dilakukan kepada 31 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta. Sebelum media pembelajaran diujicobakan, peneliti memberitahukan terlebih dahulu kepada siswa-siswa untuk membawa laptop ke sekolah. Laptop tersebut digunakan saat mata pelajaran Membuat Jurnal Penyesuaian. Setelah itu pembelajaran dilakukan seperti biasa di dalam kelas dengan bantuan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* dengan cara mengcopykan media ke laptop para siswa.



Gambar 14. Grafik diagram batang penilaian respon/pendapat siswa

5. Tahap Evaluasi, Pada tahap evaluasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Analisis data dari validasi produk
Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
- Analisis data dari siswa
Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon siswa terhadap kelayakan media.
- Produk Akhir
Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi “Membuat Jurnal Penyesuaian”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* melalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
- b. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,92 kategori **Layak**; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 4 kategori **Layak**; dan penilaian dari guru Akuntansi mendapat skor rata-rata 4,18 kategori **Sangat Layak**.
- c. Pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,1. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
- d. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta dinyatakan meningkat terbukti nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,99 kategori “Tinggi” naik menjadi 3,50 kategori “sangat tinggi”.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah
Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasan.
Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran.
- b. Bagi Guru
Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Akuntansi yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu sumber referensi sebagai bahan ajar namun guru dapat menyediakan sumber belajar lain seperti media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya
Dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif lagi dengan berbagai *software* yang menarik.
Untuk penelitian selanjutnya media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas tidak terbatas pada satu materi saja.
Untuk penelitian selanjutnya diharapkan sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.
Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian eksperimen untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan produk.

Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.

Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Raja Grafindo Persada.

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

Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Lee, William W, & Owens, Diana L. (2003). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Josey-Bass/Pfeiffer.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: PPs UNY. Tidak diterbitkan.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V.Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.