

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN

THE DEVELOPMENT OF DIGITAL LEARNING BOOK MEDIA ON THE BASIC OF COMPETENCE ADJUSTMENT JOURNAL

Oleh : **Cahaya Saccharosa**
Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
cahayusaccharosaa@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Buku Digital bagi siswa kelas X AK 2 SMK Koperasi Yogyakarta dengan materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital ditinjau dari 4 tahapan penilaian, diantaranya: penilaian ahli materi, penilaian ahli media, guru Akuntansi, dan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Media Pembelajaran Buku Digital dinilai kelayakannya oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 guru akuntansi, dan 29 siswa uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,50 termasuk dalam kategori Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,76 yang termasuk dalam kategori Baik, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,83 yang termasuk dalam kategori Baik. Penilaian kelayakan oleh siswa memperoleh rata-rata skor 4,22 yang termasuk kategori Sangat Baik..

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Buku Digital, ADDIE.

Abstrak

This research aimed to develop a Digital Learning Book Media for students of Class X Accounting SMK Koperasi Yogyakarta on the basic of competence adjustment journal. Find out the feasibility of Digital Learning Book media based on expert assessment material, media experts, teachers, and students. This research was the development of research or Research and Development (R&D) adapted from ADDIE model of development. At this stage of Development, a Digital Learning Book Media votes disqualified by 1 material expert lecturer, 1 Professor of media experts, 1 accounting teacher, 29 students at field trials. Data collection techniques in the research of this development through the questionnaire. Data acquired from the questionnaire analyzed in qualitative and quantitative descriptive. The results eligibility level Accounting Digital Learning Book Media based on assessment: 1) Material expert obtained an average score 3.5 which included in good, 2) Media experts obtained an average score 3.76 which included in the good, and 3) Accounting Teachers earned an average score of 3.83 which included in the category of good. Students earned an average score of 4.22 which included in the category of very good.

Keywords: accounting learning, Digital Book, ADDIE

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Pendidikan di sekolah-sekolah kita telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan dan penilaian.

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan (Depdiknas, 2008:4). Pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan tidak cukup membutuhkan bahan ajar yang instan atau tinggal pakai. Seorang pendidik dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses

pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Menurut Dina Indriana (2011:13), media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a reciever*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya. Menurut zainal Arifin (2012:125) peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Menurut Sadiman (2012:7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa. Dari pernyataan beberapa sumber tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk penyalur pesan yang dapat merangsang keauan belajar siswa dan mempermudah proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Manfaat media pembelajaran yaitu, Pengajaran akan lebih menarik akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya

sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dan Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain-lain.

Tidak semua materi akuntansi dapat dipahami oleh siswa dengan hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan guru yang terbatas pada pembelajaran di sekolah, siswa juga diharapkan dapat belajar secara mandiri dan mempunyai buku pendukung selain yang dipakai di sekolah agar siswa dapat memahami materi akuntansi. Pokok bahasan Jurnal Penyesuaian merupakan salah satu urutan dalam Siklus Akuntansi yang perlu dipahami oleh siswa sebelum menyusun laporan. Berdasarkan wawancara kebanyakan siswa sering kesulitan untuk memahami jurnal penyesuaian dan beranggapan bahwa jurnal penyesuaian adalah materi yang sulit, serta nilai ulangan kurang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional. Penggunaan bahan ajar di SMK Koperasi masih terbatas pada buku paket, LKS (LembarKegiatan Siswa), serta latihan soal yang diberikan oleh guru. Guru SMK Koperasi

menggunakan *slide powerpoint* dalam menjelaskan materi ajar yang akan disampaikan. Dalam *slide* tersebut berisi materi maupun contoh soal yang diambil dari buku teks akuntansi.

Berdasarkan keadaan tersebut perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi jurnal penyesuaian. Salah satu alternatifnya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa buku digital dengan menggunakan aplikasi adobe flash. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web 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 yang lainnya. Dengan menggunakan adobe flash ini buku digital bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan agar menarik dan efektif. Buku digital didesain berisi materi bahan ajar dan soal untuk latihan. Dengan adanya buku digital siswa akan merasa lebih ringan dalam melakukan aktivitas belajar.

Siswa merupakan inti dari kegiatan belajar mengajar sedangkan guru melakukan

kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa seoptimal mungkin, sehingga siswa mampu mengubah tingkah lakunya menjadi lebih baik dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Partisipasi merupakan wujud tingkah laku siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mendorong mereka memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan belajar yang diharapkan yaitu tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan rendahnya motivasi berprestasi siswa adalah permasalahan umum yang dihadapi banyak sekolah di Indonesia termasuk SMK Koperasi, khususnya untuk mata pelajaran akuntansi pada siswa SMK Koperasi Yogyakarta kelas X AK 2

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan referensi penelitian relevan diantaranya, Nina Risnawati (2015), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital Untuk Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kelas XI Jurusan Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang.” Hasil penelitian tersebut didapatkan rata-rata skor dari ahli materi, ahli media dan siswa didapatkan penilaian 89,10% dalam kategori sangat layak. Persamaan dari penelitian terletak pada pengembangan media dalam bentuk

digital. Perbedaan terletak pada materi, waktu, dan tempat penelitian.

Hector Fernandes (2012), melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS 3 pada Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Tempel”, menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan buku digital berdasarkan pengujian para ahli dan pendapat siswa termasuk dalam kategori cukup baik dengan presentase yang dicapai 84,86%. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media dalam bentuk digital. Perbedaannya terletak pada materi, waktu, dan tempat penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Melihat kenyataan tersebut penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dari

model pengembangan ADDIE (Endang Mulyatiningsih, 2013:200).

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Kapas I No 5 Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Februari 2016 sampai dengan bulan Juni 2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh Siswa Kelas X Ak 2 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 29 siswa, sedangkan objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan Buku Digital sebagai media pembelajaran siswa kelas X.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013: 200). Prosedur penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dari rangkuman aktivitas model ADDIE dalam Endang Mulyatiningsih (2013: 201-202).

Berikut ini tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan model ADDIE, sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis (*Analysis*)
- b. Tahap Desain (*Design*)
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)
- d. Tahap Implementasi (*Implementation*)
- e. 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 siswa.

Teknik Analisis Data

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

1. Data proses pengembangan produk
Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa kritik, saran dan masukan yang digunakan sebagai acuan dalam revisi produk.
2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli
Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran

Akuntansi. data tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan.
- b. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

- c. Mengubah secara kualitatif jumlah rata-rata skor menggunakan kategori.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200) yaitu 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Peneliti hanya membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis ini merupakan tahap awal pengembangan multimedia. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan-pertimbangan dalam penyusunan multimedia. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan siswa

Setelah melakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang berbeda dan bervariasi yang bisa membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton. Media tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b. Analisis kurikulum

Penyesuaian isi materi media pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas. Sehingga siswa tidak hanya terpacu dengan apa yang di berikan guru di dalam kelas saja.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan yang kedua dari pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan

informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang di buat. Informasi tersebut antara lain :

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang media pembelajaran berawal dari *storyboard*. Materi yang akan disampaikan pada multimedia ini diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK Koperasi Yogyakarta. Materi yang digunakan pada media ini adalah materi yang di sajikan dalam beberapa pertemuan pada kompetensi dasar membukukan jurnal penyesuaian. Peneliti mencari buku akuntansi untuk referensi dalam pembuatan materi dan soal-soal yang dimasukkan dalam media pembelajaran.

b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Pada tahap ini Materi, soal, dan kunci jawaban yang ada di dalam multimedia ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan dibagi ke dalam tiga sub bagian materi yang tertera pada kompetensi dasar. Materi 1: Menjelaskan pengertian Jurnal Penyesuaian. Materi 2 : Menjelaskan dasar pencatatan jurnal penyesuaian 3 : Menjelaskan transaksi yang memerlukan jurnal penyesuaian.

c. Perangkat

Pembuatan objek multimedia pembelajarana dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

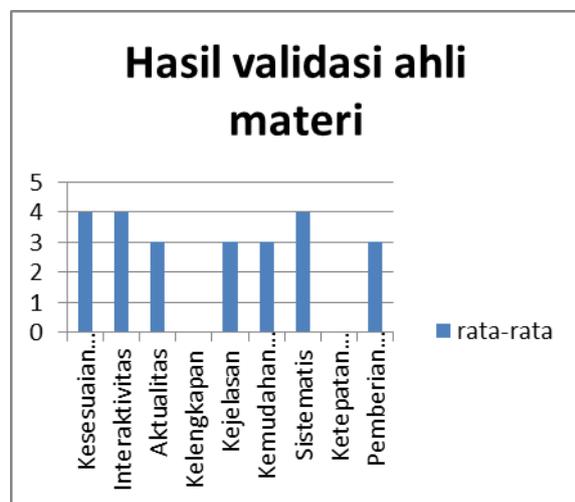
Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini adalah dengan membuat *cover*. Pada *cover* ini berisi nama media pembelajaran serta menu petunjuk, profil, *cover*, sk kd, panah untuk ke halaman berikutnya atau sebelumnya, materi, soal, dan *back cover, volume*.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Ibu RR. Indah Mustikawaati, SE. Akt., M. Si. Validasi dilakukan terkait dengan aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Disamping penilaian kelayakan, Ahli Materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan

dalam tabel berikut ini. Berdasarkan Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,50 terletak pada rentang $X > 3,41$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.

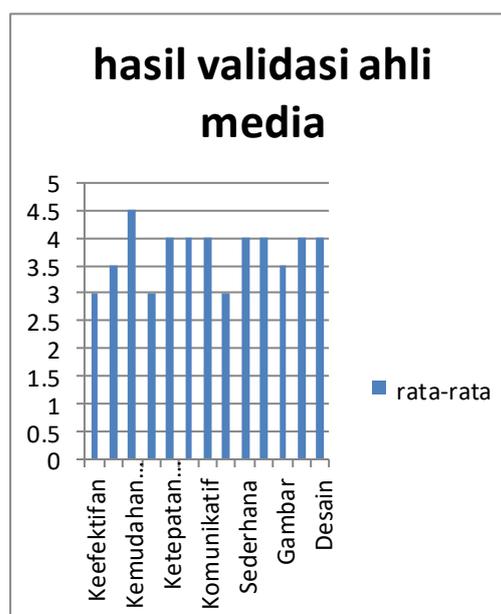


Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc. Validasi dilakukan terkait

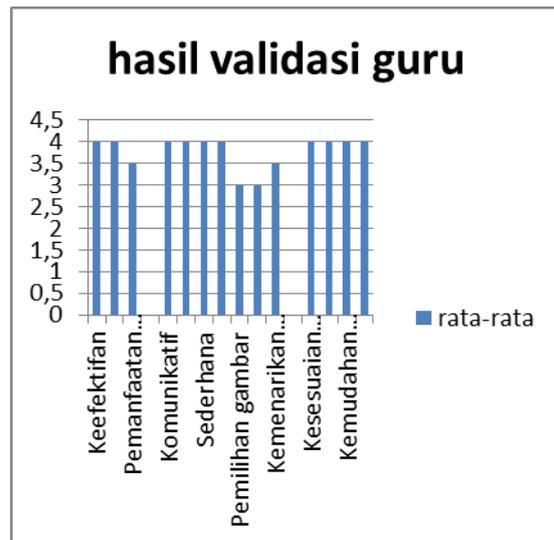
dengan aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Disamping penilaian kelayakan, Ahli Media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Penilaian Ahli Media terhadap produk ini adalah “B” dengan kategori “Layak” sesuai tabel 8. yaitu rata-rata skor (X) 3,76 terletak pada rentang $X > 3,41$. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual layak untuk diujicobakan sesuai komentar dan saran tersebut di atas. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Validasi Praktisi Pembelajaran akuntansi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yang mengajar mata pelajaran Akuntansi yaitu Ratri Rahmawaty S.Pd. Validasi yang dilakukan dengan validasi dari pengisian angket berskala 1-5. Disamping penilaian kelayakan, Guru memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berdasarkan konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,83 terletak pada rentang $X > 3,61$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Hasil validasi oleh Guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek rekayasa media, aspek visual, aspek pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



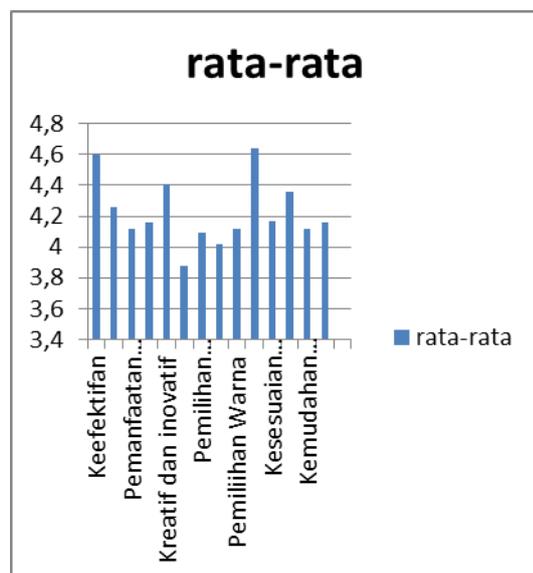
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Guru

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilaksanakan jumlahnya ada 29 siswa pada tanggal 8 April 2016 yang di khususkan pada kelas X AK 2 SMK Koperasi Yogyakarta.

Penilaian siswa dibutuhkan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran akuntansi jurnal penyesuaian sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Dari hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Media Buku Digital yang dikembangkan, berdasarkan aspek rekayasa media, aspek visual, dan aspek pembelajaran mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak” yaitu rata-rata skor (X) 4,22 terletak pada rentang $X > 4,21$. Rekapitulasi Hasil validasi siswa jika

disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Persusahaan Jasa

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan prosedur pengembangan produk tersebut dengan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200) yaitu : 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*).

Pelaksanaan penelitian mengenai media yang dikembangkan ini dilakukan melalui observasi didalam kelas terlebih dahulu sehingga peneliti mengetahui apa saja yang dibutuhkan didalam kelas untuk menunjang proses belajar mengajar agar siswa tidak merasakan kejenuhan dalam belajar akuntansi khususnya pada kompetensi dasar persediaan Membuat Jurnal Penyesuaian untuk kelas X SMK Koperasi Yogyakarta. Dalam menunjang pembelajaran tersebut maka peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran akuntansi khususnya pada materi Jurnal Penyesuaian. Siswa sangat antusias dengan adanya media pembelajaran yang menurutnya dapat merubah cara belajar mereka yang setiap harinya monoton sehingga terkesan jenuh dalam belajar. Dengan terciptanya media tersebut siswa terlihat aktif untuk belajar didalam pembahasan mengenai materi materi yang disajikan dan evaluasi soal-soal yang dibuat oleh peneliti. Media tersebut memberikan dampak positif pada siswa untuk belajar lebih giat lagi, contohnya dalam penggunaan media tersebut sebagai sarana belajar siswa mampu memecahkan soal dengan media pembelajaran. Hal tersebut membuat suatu peningkatan pada diri siswa untuk merubah pola pikirnya dalam belajar itu tidak hanya menggunakan buku yang disediakan oleh guru. Dalam pelaksanaan

penelitian, peneliti menggunakan prosedur pengembangan produk tersebut dengan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200) yaitu : 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi, peneliti membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dibahas sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Observasi pada tahap pertama dilakukan di kelas X AK 2 pada saat pembelajaran akuntansi perusahaan Jasa. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Guru baru menggunakan buku pelajaran sebagai sumber untuk menyampaikan materi kepada siswanya.

Observasi yang kedua mengamati fasilitas di sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dari observasi yang dilakukan di dalam kelas sudah terpasang LCD proyektor sebagai media guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Di

sekolah juga terdapat laboratorium komputer yang memadai dan di dalamnya juga terdapat LCD proyektor. Laboratorium tersebut menunjang penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang membuat siswa tidak jenuh dan menyenangkan serta mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa tidak merasa bosan selama proses belajar mengajar sedang berlangsung. Media pembelajaran ini dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa menjadi semangat dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

- a. Analisis kebutuhan siswa
- b. Analisis kurikulum

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan yang kedua dari pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media

pembelajaran yang di buat. Informasi tersebut antara lain :

- a. Perancangan desain produk
 - b. Menyusun kompetensi dasar, materi, soal, dan kunci jawaban
 - c. Perangkat
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini adalah dengan membuat *cover*. Setelah halaman *cover*, masuk ke halaman selanjutnya dengan menekan tombol panah atau menggeser media buku digital dengan menekan mouse dan menggeser. Pada menu pertama yaitu petunjuk, yaitu mengenai pengertian penggunaan simbol-simbol yang terdapat media tersebut. Pada menu kedua yaitu profil bersis data pengembang. Pada menu ketiga, Pada menu ini berisikan kompetensi dasar dan standar kompetensi, kompetensi dasar yaitu, menyusun laporan keuangan perusahaan jasa. Standar kompetensi yaitu, membukukan Jurnal Penyesuaian Pada menu keempat yaitu Materi, Yang berisi tentang penjabaran materi 1) pengertian jurnal penyesuaian 2) dasar pencatatan jurnal penyesuaian 3) transaksi yang memerlukan jurnal penyesuaian beserta contoh soal. Pada menu kelima yaitu soal. Menu tersebut mengenai soal berisikan 20 soal pilihan ganda

diakhir menu ini skor akan muncul. Setelah semuanya jadi kemudian di *save* dengan format *.fla*, dengan bentuk *.fla* tersebut file masih bisa di edit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan format *.fla* di eksport ke format *.swf* melalui *Adobe Flash*. Format *swf* sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan jika komputer sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash*. Untuk memudahkan maka dari format *.swf* diconvert ke *.exe*. Dalam format *.exe* ini Media Pembelajaran ini bisa dijalankan hanya dengan *double* klik pada icon media yang ada pada satu folder dengan isinya yang berupa video.

Kelayakan Buku Digital sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.

Kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital diketahui melalui tahap validasi oleh para Ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari dosen Ahli Materi, Ahli Media, dan satu praktisi pembelajaran (guru) Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 1-5. Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh rata-rata 3,69 dengan kategori **Layak** berdasarkan

Skala Likert. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.,. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Media dinilai dari aspek pembelajaran, dan aspek materi. Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran.

1) Kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital ditinjau dari aspek pembelajaran nilai tertinggi yaitu pada aspek pembelajaran mendapat rata-rata skor (X) 3,50 terletak pada rentang $X > 3,41$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai **“B”** dengan kategori **“Layak”** menurut Skala Likert untuk kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital. Dengan demikian Media Pembelajaran Buku Digital pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki pengertian beban dibayar di muka dan pendapatan diterima di muka.

b. Ahli Media

Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E.,M.Sc.,. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Media dinilai dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran.

1) Kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital ditinjau dari dua aspek yaitu aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Untuk aspek rekayasa media mendapat rata-rata skor yaitu 3,73 dan aspek komunikasi visual mendapatkan rata-rata skor 4,08. Berdasarkan penilaian ahli media, Media Pembelajaran Buku Digital ini adalah **“B”** dengan kategori **“Layak”** yaitu rata-rata skor (X) 3,76 terletak pada rentang $X > 3,41$ dan layak untuk diujicobakan.

2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Media. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu menambahkan tombol petunjuk dan volume.

c. Guru Akuntansi

Guru Akuntansi yang dipilih sebagai validator media adalah Ibu Ratri Rahmawaty S.Pd. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan aspek rekayasa

media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Pada aspek rekayasa media mendapat rata-rata skor 3,83 sehingga termasuk dalam kategori layak untuk diaplikasikan pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian.

Aspek komunikasi visual mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,64 yang termasuk dalam kategori layak, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 4,00 yang termasuk dalam kategori layak. Rata-rata skor validasi (X) 3,83 terletak pada rentang $X > 3,61$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Dengan demikian Media Pembelajaran Buku Digital pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

d. Pendapat Siswa tentang Buku Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian

Subjek uji coba lapangan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital adalah siswa kelas X AK 2 SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Respon siswa terhadap lembar penilaian kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital berdasarkan aspek rekayasa media, aspek

komunikasi visual, dan aspek pembelajaran.

Berdasarkan penilaian siswa uji coba lapangan, penilaian siswa pada aspek rekayasa media yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,32. Skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak. Untuk aspek komunikasi Visual mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,18. Skor tersebut termasuk dalam kategori Layak. Aspek Pembelajaran memperoleh rata-rata skor sebesar 4,20 yang termasuk dalam kategori Layak.

Berdasarkan penilaian siswa dapat diketahui secara keseluruhan bahwa Media Pembelajaran Buku Digital memperoleh rata-rata skor 4,22 dengan kategori **Sangat Layak**. Dengan demikian Media Pembelajaran Buku Digital pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

Selain siswa memberikan penilaian, siswa juga memberikan komentar/saran antara lain :

1. Media buku digital sangat menarik sehingga dapat mempermudah dan tidak merasa jenuh saat proses belajar dikelas.
2. Media buku digital kreatif dan inovatif.

3. Media yang dibuat sangat bagus serta bisa menambah siswa semangat untuk belajar.
4. Materi sudah jelas dan baik.
5. Media buku digital mudah dipahami.
6. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang peneliti menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun penelitian hanya membatasi sampai tahap implementasi saja.
- b. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa, ditinjau berdasarkan validasi penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,50 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh

rata-rata skor 3,76 dengan kategori Layak.

- c. Berdasarkan hasil penelitian tingkat kelayakan Media Pembelajaran Buku Digital Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa, ditinjau berdasarkan Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor 3,88 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 4,22 dengan kategori “Sangat Layak”. Dan bisa diambil kesimpulan semua layak digunakan untuk media pembelajaran akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan kualitas media atas produk yang dibuat, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut :

- a. Media Pembelajaran Akuntansi Jurnal Penyesuaian sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan menambah antusias belajar siswa.
- b. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran.

- c. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya selain mengukur kelayakan dari media pembelajarannya juga menghitung tingkat efektivitas penggunaan media pembelajarannya.
- d. Media Pembelajaran tersebut perlu dikembangkan pada *smartphone* karena sekarang semua sudah mengenal dan banyak yang menggunakan *smartphone*.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. *Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Eko Putro Widoyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen*.

Endang Mulyaningsih. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Hector Fernandes. (2012). "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS 3 pada Pelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Tempel." *Skripsi*. Yogyakarta: FBS UNY.

Nina Risnawati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital Untuk Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kelas XI Jurusan Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.