

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA BY COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) USING ADOBE FLASH

Oleh: **Putri Ayu Dyah Vitaloka**
Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
putriayudyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan aplikasi *Adobe Flash* pada materi akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta dan mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Penelitian ini merupakan pengembangan (*Research and Development*) yang di adaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,075 yang termasuk kategori Layak; 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,635 yang termasuk kategori Layak; 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) diperoleh rata-rata skor 4,045 yang termasuk kategori Layak; dan 4) Siswa diperoleh rata-rata skor 4,45 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Computer Based Instruction* (CBI), *Adobe Flash*, ADDIE

Abstract

This research aimed to develop the interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) with Adobe Flash application on accountancy's material of commerce enterprise for the year X Class accountancy students of SMK Koperasi Yogyakarta and to test the feasibility of interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) based on the assessment from material and media experts, accountancy teaching practitioner (Teacher) and Students. This research was a development (Research and Development) adapted from ADDIE's development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yet only carried out up to implementation phase. The research results showed that the feasibility rank of interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) based on assessment of: 1) material experts earned the average score of 4,075 which is included in proper category; 2) Media Experts earned the average score of 3,635 which is included in proper category; 3) Accountancy Teaching Practitioner (Teacher) earned the average score of 4,045 which is included in proper category; and 4) Students earned the average score of 4,45 which is included in very proper category. Thereby the interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) which being developed was proper to be used as accountancy learning media of commerce enterprise.

Keywords: Learning Multimedia, *Computer Based Instruction* (CBI), *Adobe Flash*, ADDIE

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, manusia dituntut untuk mengetahui informasi yang berkembang sehingga kemampuan masyarakat dalam menerima informasi secara cepat akan menjadikan sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi era globalisasi. Salah satu cara untuk mempersiapkan dan mencetak sumber daya yang berkualitas adalah sistem proses pendidikan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan program pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap (2001) dalam Sugihartono, dkk (2007: 3) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya. Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan

negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Sebelumnya adanya teknologi seperti sekarang ini, siswa beranggapan bahwa sumber belajar hanyalah guru. Guru selalu dianggap tahu akan segalanya. Hal itu sudah tidak terjadi lagi dengan ditemukannya teknologi. Sumber belajar sekarang ini tidak hanya bersumber pada guru. Siswa sekarang dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, banyak sekolah yang menyediakan fasilitas penunjang untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Diharapkan dengan adanya fasilitas tersebut guru mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih baik dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu teknologi canggih yang ditemukan adalah komputer. Komputer

mampu hampir mempermudah setiap unsur kehidupan manusia dari berbagai bidang. Pemanfaatan komputer di dalam dunia pendidikan adalah salah satunya dengan membuat multimedia pembelajaran untuk proses pembelajaran di sekolah.

Peran guru dalam mengembangkan potensi siswa sangat penting. Seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Dengan adanya komputer guru diminta mampu memanfaatkannya, tidak hanya mampu menggunakan atau mengoperasikannya saja tapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMK Koperasi Yogyakarta. Pada setiap ruang kelas di SMK Koperasi telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki laboratorium komputer.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMK Koperasi masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan spidol, papan tulis, serta buku teks sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Padahal sudah disediakan

LCD projector di dalam kelas tapi kurang dimanfaatkan secara optimal. Guru kebanyakan menggunakan media *powerpoint* saja dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menjadi bosan atau kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan bahwa sebagian dari siswa lebih memilih berbicara dengan teman sebangku dari pada mendengarkan penjelasan dari guru.

Pemanfaatan buku teks di SMK Koperasi Yogyakarta sebagai bahan ajar juga sangat tidak efisien karena mereka hanya diperbolehkan meminjam buku pelajaran pada waktu pembelajaran pelajaran di perpustakaan. Hal itu disebabkan karena siswa tidak diperkenankan membawa pulang buku teks tersebut, karena buku teks tersebut jumlahnya terbatas dan bergantian penggunaannya dengan kelas lain. Waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran juga tidak efektif karena waktu yang terbangun untuk mengambil buku di perpustakaan.

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu siswa kurang mandiri dalam belajar. Hal ini terlihat saat guru memberikan materi baru atau pendidik mereview pembelajaran sebelumnya, hanya 10 siswa dari 27 siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Siswa jarang mengulang materi yang disampaikan guru di sekolah dikarenakan mereka kurang

tertarik membaca buku catatan mereka kembali di rumah.

Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi di kelas X adalah pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. Materi ini dikatakan sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dalam materi tahap pencatatan transaksi akuntansi perusahaan terutama sub materi jurnal khusus perusahaan dagang. Dalam memahami materi Akuntansi perusahaan dagang yang begitu kompleks dan saling berhubungan antara materi yang satu dengan yang lainnya, pendidikpun mengatakan bahwa materi Akuntansi disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau ceramah dan tidak menggunakan media. Biasanya guru menjelaskan materi atau konsep terlebih dahulu kemudian siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan agar siswa terbiasa dengan jenis soal tersebut.

Guru Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta belum mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan siswa mudah mengerti setiap materi yang disampaikan dan antusias

mengikuti proses pembelajaran karena adanya suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila penyampaian materi tersampaikan kepada siswa, maka akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Multimedia pembelajaran merupakan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan atau informasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berupa dokumen yang hidup, dapat dilihat di komputer dan dapat didengar suaranya serta dilihat gerakannya (video atau animasi). Dengan penggunaan multimedia, materi pelajaran yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh siswa karena disajikan dengan menarik. Dengan multimedia pembelajaran interaktif siswa menjadi fokus mengikuti proses pembelajaran karena siswa lebih aktif.

Pembelajaran berbasis komputer atau yang sering disebut *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dipahami dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Menurut Rusman (2011: 98) *Computer Based Instruction*

(CBI) atau pembelajaran berbasis komputer adalah suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai alat atau piranti sistem pembelajaran individual. Dengan demikian siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja didesain atau dirancang oleh guru. Diharapkan dengan penggunaan multimedia ini siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, antusias dalam proses pembelajaran, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Multimedia pembelajaran *CBI* ini dikembangkan dengan menggunakan *software*. *Software* yang digunakan yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam pembuatan gambar vektor dan animasinya. Susunan dari gambar dan animasi tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) karena program ini sangat andal dan populer dikalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunanya. Dengan *software* ini maka pengembangan multimedia pembelajaran

interaktif yang menjelaskan tentang materi akuntansi perusahaan dagang akan mudah dipahami, sehingga siswa dengan mudah pula menggunakan media tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Di SMK Koperasi Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa 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 Maret 2016.

Target/Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah seluruh Siswa Kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 yang

berjumlah 27 siswa, sedangkan objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) sebagai media pembelajaran Akuntansi 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

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Koperasi Yogyakarta. Kegiatan observasi ini dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas X, dan tahap kedua mengamati lingkungan sekolah dan ketersediaan fasilitas dalam mendukung proses pembelajaran.

- b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum ini mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP). Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah akuntansi perusahaan dagang yang merupakan materi untuk siswa SMK kelas X.

2. Tahap Desain

Tahap yang kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Intruction* (CBI). Informasi tersebut antara lain:

- a. Perancangan desain produk

Penyusunan ini berupa desain tampilan multimedia yang meliputi bagian intro (pembuka), bagian isi, dan bagian penutup.

- b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Pada tahap ini, dasar pemilihan materi yaitu Akuntansi Perusahaan Dagang. Materi tersebut dipilih bersama guru akuntansi kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Menurut guru akuntansi kelas X Ak 1, materi akuntansi perusahaan dagang merupakan materi yang sulit dan cakupannya banyak.

- c. Perangkat

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

3. Tahap Pengembangan

- a. Pembuatan produk

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan multimedia ini adalah dengan membuat *intro* sebelum masuk ke menu utama pada multimedia ini. Pada *intro* tersebut termuat nama multimedia pembelajaran dan nama pembuatan.



Gambar 1. Halaman *intro*

Setelah halaman *intro*, masuk ke halaman selanjutnya dengan menekan tombol skip, akan muncul halaman sebagai berikut:



Gambar 2. Halaman Awal

Untuk masuk ke menu utama klik simbol ►. Menu utama seperti gambar berikut:



Gambar 3. Halaman Menu

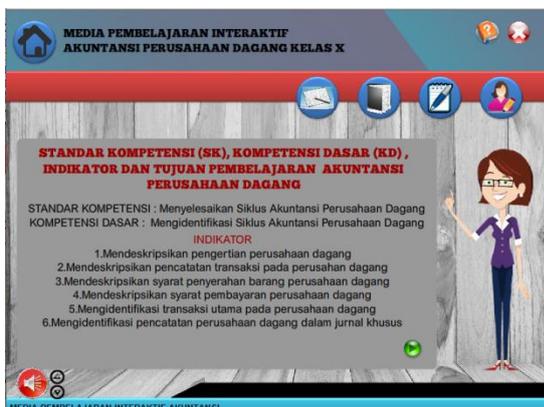
Pada menu utama ini terdiri dari lima menu yaitu 1) petunjuk; 2) SK/KD; 3) Materi; 4) Evaluasi; 5) Profil.

Pada menu pertama yaitu petunjuk, yaitu mengenai pengertian penggunaan simbol-simbol yang terdapat multimedia tersebut. Jika klik akan muncul sebagai berikut:



Gambar 4. Halaman Petunjuk

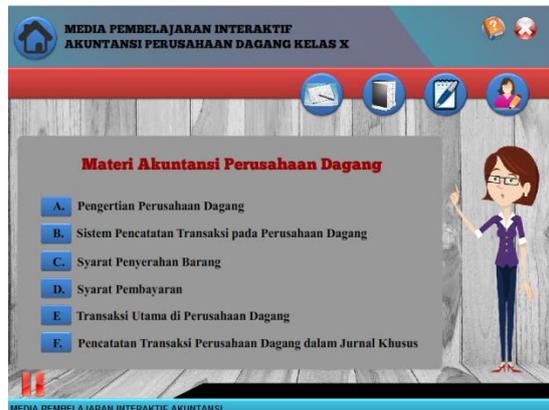
Pada menu kedua yaitu SK/KD, yaitu mengenai penjabaran Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang. Tampilannya sebagai berikut:



Gambar 5. Halaman SK/KD

Pada menu ketiga yaitu materi. Pembuatan isi pada materi dalam

multimedia pembelajaran diambil dari beberapa referensi buku. Tampilannya sebagai berikut:



Gambar 6. Halaman Materi

Pada menu keempat yaitu evaluasi. Pada menu ini siswa diminta untuk mengisikan identitas diri terlebih dahulu sebelum mengerjakan latihan soal/evaluasi.



Gambar 7. Halaman Evaluasi

Pada menu kelima yaitu profil. Menu profil ini memberikan informasi mengenai profil pembuat atau peneliti.



Gambar 8. Halaman Profil

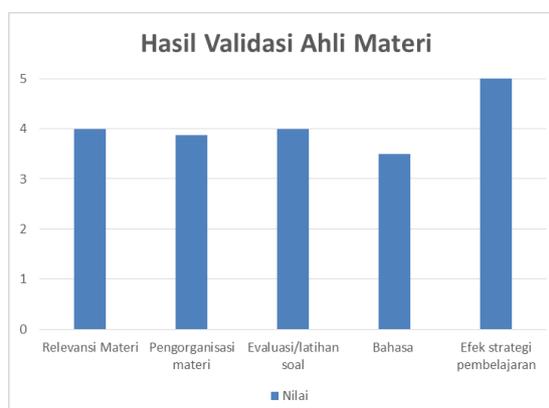
Setelah semuanya jadi kemudian di *save* atau disimpan dengan format .fla dengan bentuk .fla tersebut file masih bisa di edit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan format .fla di eksport ke format .swf melalui *Adobe Flash*. Format .swf sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan jika komputer sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash* atau *web browser*. Untuk memudahkan maka dari format .swf diconvert ke .exe. dalam format .exe ini multimedia pembelajaran ini bisa dijalankan hanya dengan *double klik* pada *icon* multimedia tersebut.

b. Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Menurut hasil penilaian ahli materi konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 4,075 terletak pada rentang $3,40 < X < 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Rekapitulasi hasil validasi

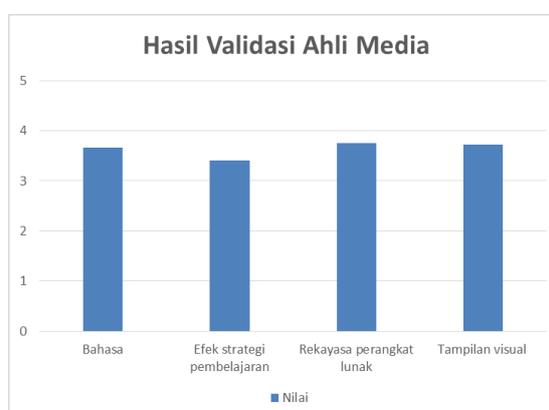
Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

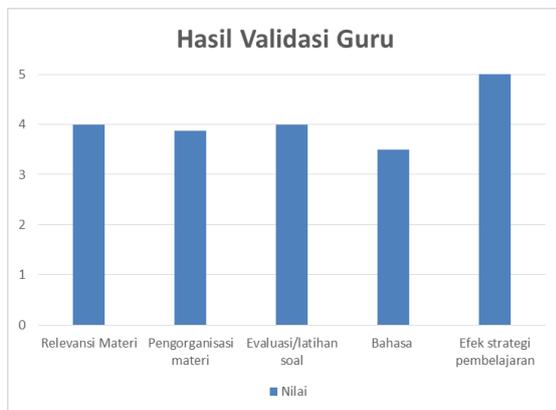
Menurut hasil penilaian ahli media konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) 3,635 terletak pada rentang $3,40 < X < 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Rekapitulasi hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

Menurut hasil penilaian praktisi pembelajaran akuntansi konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,075 terletak pada rentang $3,40 < X < 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Hasil Guru

c. Revisi I

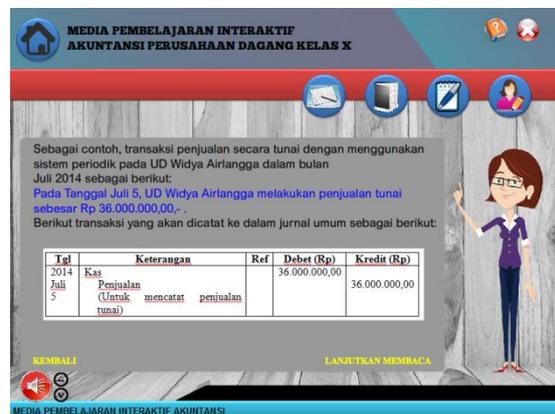
Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru).

1) Revisi Ahli Materi

- a) Terdapat kesalahan penulisan rupiah dan tanggal pada setiap contoh soal.

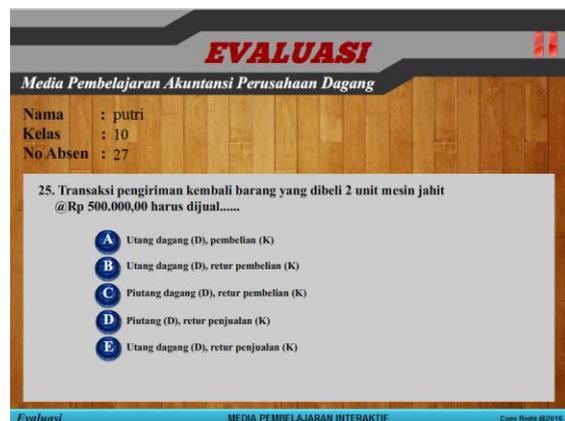


Gambar 12. Penulisan Rupiah dan Tanggal Contoh Soal Sebelum Revisi

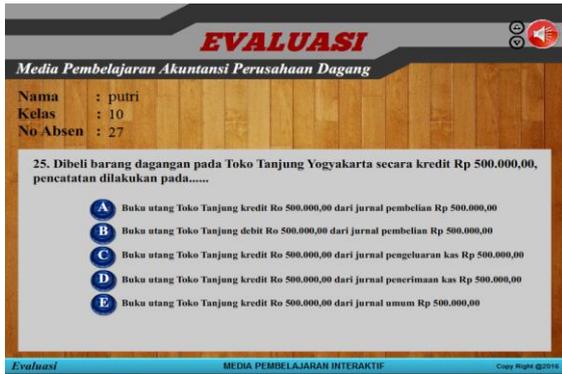


Gambar 13. Penulisan Rupiah dan Tanggal Contoh Soal Sesudah Revisi

- b) Merevisi soal untuk latihan yang diberikan dalam media.



Gambar 14. Latihan Soal Sebelum Revisi



Gambar 15. Latihan Soal Sesudah Revisi

2) Revisi Ahli Media

- a) Ahli media memberi saran untuk menambahkan pengaturan pada volume agar dapat dibesarkan atau dikecilkan.



Gambar 16. Pengaturan Volume Sebelum Revisi



Gambar 17. Pengaturan Volume Sesudah Revisi

- b) Menambahkan pembahasan pada evaluasi soal.



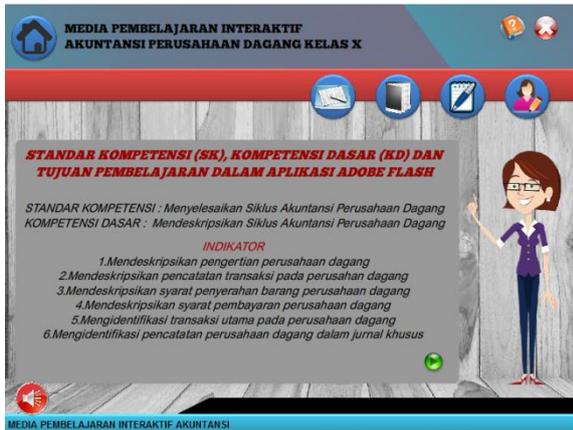
Gambar 18. Pembahasan Evaluasi



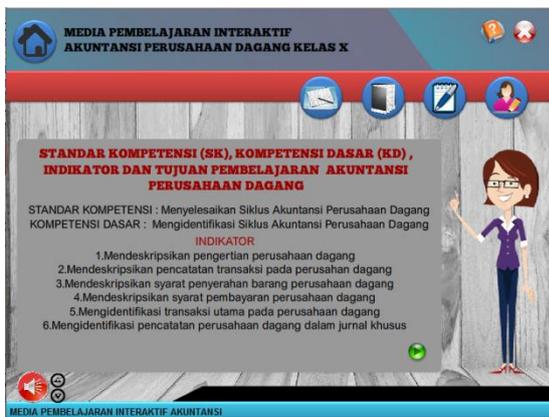
Gambar 19. Pemabahasan Evaluasi

3) Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

- a) Penggunaan jenis huruf sebaiknya tidak miring atau *italic*.



Gambar 20. Penulisan Huruf Sebelum Revisi



Gambar 21. Penulisan Huruf Sesudah Revisi

b) Untuk materi yang panjang penjelasannya, sebaiknya dibuat perslide agar siswa tidak terlalu kesulitan untuk menaik atau menurunkan (*scroll*).



Gambar 22. Penyajian Materi Sebelum Revisi



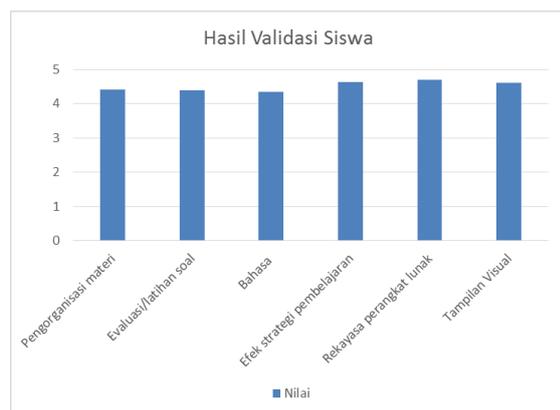
Gambar 23. Penyajian Materi Sesudah Revisi

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 27 siswa pada tanggal 31 Maret 2016 yang dikhususkan pada kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta.

Hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang yang dikembangkan berdasarkan aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak” yaitu rata-rata skor (X) 4,45 terletak pada rentang $X > 4,20$.

Rekapitulasi hasil validasi siswa jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 24. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap implementasi. Tahapan-tahapan dalam analisis yaitu: a) analisis kebutuhan siswa yang berdasarkan observasi perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif; b) analisis kurikulum yang mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP). Pada tahap desain peneliti mengumpulkan informasi dan merancang konsep pengembangan multimedia pembelajaran (*storyboard*). Pada tahap pengembangan peneliti membuat

multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* dan diuji kelayakan oleh ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Pada tahap implementasi siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan multimedia yang menciptakan suasana baru dalam mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

- b. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,635 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,075 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor 4,045 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 4,45 dengan kategori Sangat Layak.

Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Sebaiknya ada pengembangan produk multimedia pembelajaran tidak hanya

- sebatas menyajikan materi Akuntansi Perusahaan Dagang.
- b. Sebaiknya uji coba kelayakan multimedia pembelajaran interaktif akuntansi perusahaan dagang tidak hanya dilakukan di satu kelas saja.
 - c. Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.
 - d. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya selain mengukur kelayakan dari media pembelajarannya juga menghitung tingkat efektivitas penggunaan media pembelajarannya.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Febrianto Dwi Saputri, Euis Ismayati. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan model Computer Based Instruction (CBI) pada Materi Fisika Gelombang*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.