



the category of Feasible. 3) Entrepreneurship lecturer obtained an average score of 4,02 are include in the category of Feasible. 4) college student obtained an average score of 4,00 which include in the category of Feasible The multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI) is a feasible use as accounting service company learning media.

**Keyword:** Multimedia Interactive, Computer Based Instruction (CBI), Adobe Flash, ADDIE.

## PENDAHULUAN

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 merupakan bagian integral dalam pembangunan negara, melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut akan maju. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang positif. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap bidang pendidikan khususnya pembelajaran. Perkembangan teknologi yang dimaksud adalah komputer. Perkembangan dunia pendidikan melalui teknologi ini sangat pesat sehingga berbagai media dikembangkan melalui alat tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana bagi seorang pendidik untuk menyampaikan berbagai informasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media digunakan seorang pendidik tentunya dapat menstimulasi pikiran seorang peserta didik, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada lima mahasiswa dan dua dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta pada bulan Oktober 2016 menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta terkadang masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan menggunakan *handout* untuk menyampaikan materi terutama pada mata kuliah Kewirausahaan yang mengakibatkan belum ada media yang menarik bagi mahasiswa. Dalam mendukung pembelajaran disediakan *LCD* dan *Proyektor* di masing-masing kelas, tetapi jarang digunakan dan dimanfaatkan secara optimal. Sistem pembelajaran yang masih konvensional tersebut membuat mahasiswa menjadi bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Minat Belajar yang rendah terlihat saat observasi kelas yang dilakukan oleh

peneliti membuktikan bahwa sebagian mahasiswa jarang mengulang materi yang disampaikan dosen sebelumnya, hal ini terlihat saat dosen memberikan materi baru atau mereview pembelajaran sebelumnya hanya 26,19% atau sekitar 11 dari 42 mahasiswa yang mampu menjawab pertanyaan.

Proses pembelajaran kewirausahaan pada Kompetensi Dasar Kewirausahaan lazimnya dosen menjelaskan materi atau konsep dari mata kuliah tersebut kemudian memberikan latihan soal untuk berdiskusi untuk dikerjakan mahasiswa agar mahasiswa mengetahui konsep materi, selain itu juga memberikan bahan materi untuk didiskusikan bersama-sama.

Dosen menggunakan metode yang monoton dari tahun ke tahun sehingga mahasiswa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Metode yang monoton tersebut membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif seperti lebih memilih berbicara dengan teman yang lain, bermain *handphone*, bercermin, dan tidur didalam kelas.

Dosen mata kuliah kewirausahaan belum mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini merupakan tantangan bagi dosen untuk mengembangkan multimedia pembelajaran

agar mahasiswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan mahasiswa mudah mengerti setiap materi yang disampaikan dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena adanya suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berupa dokumen yang hidup, dapat dilihat di komputer dan dapat didengar suaranya serta dilihat gerakannya (video atau animasi). Penggunaan multimedia pada materi pelajaran yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh mahasiswa karena disajikan dengan menarik dan membuat mahasiswa menjadi fokus mengikuti proses pembelajaran karena mahasiswa 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. Oleh sebab itu, mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja

didesain atau dirancang oleh dosen dengan diharapkan penggunaan multimedia ini mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, antusias dalam proses pembelajaran, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga mahasiswa 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 di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya.

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 Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE dari Dick dan Carey yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE tetapi hanya sampai tahap implementasi, karena tahapan evaluasi ini telah dilakukan pada tiap-tiap tahapan yang biasa disebut dengan evaluasi formatif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan mulai Januari-Mei 2017 di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang ahli media (Dosen Teknik Informatika, dan Dosen Teknologi Pendidikan), tiga orang ahli materi (Dosen Pendidikan Akuntansi), praktisi pendidikan (Dosen Mata Kuliah Kewirausahaan), dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan objek penelitiannya adalah

kelayakan multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction (CBI)* sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluating* (Evaluasi). Menurut Endang Mulyaningsih (2012:199) model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan Adobe Flash CS5 sesuai dengan adaptasi model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

#### *a. Analysis*(Analisis)

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Dengan *Adobe Flash CS5* Pada Pembelajaran Kewirausahaan dimulai dari analisis kebutuhan mahasiswa dan analisis kurikulum.

#### *b. Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan perancangan desain produk, penyusunan aturan permainan, soal, point,

dan jawaban. Setelah itu menyusun validasi kisi-kisi instrumen angket.

#### *c. Development*(Pengembangan)

Pada tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi.

#### *d. Implementation*(Implementasi)

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan dinilai kepada praktisi pembelajaran/ guru. Penilaian digunakan untuk menentukan kebergunaan media.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan**

#### 1. Data

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket/ kuesioner.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket validasi penggunaan produk diisi oleh Tiga Ahli Materi, Tiga Ahli Media, Dosen Kewirausahaan dan Mahasiswa Program Kelas Unggulan Prodi Pendidikan Akuntansi 2015.

2. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dari produk yang telah dikembangkan.

1) Data penilaian media pembelajaran oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Dosen Kewirausahaan.

a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan.

b) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor Rata-Rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

$N$  = Jumlah Subjek Uji Coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 236)

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori

Interval skor	Nilai	Kategori	Rentang
Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X} + 0,60 < X < \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$3,40 < X < 4,20$
Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 < X < \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X < 3,40$
Kurang	D	$\bar{X} - 1,80 < X < \bar{X} - 0,60 S_{bi}$	$1,80 < X < 2,60$

Sangat Kurang E  $X > \bar{X} - 1,80 S_{bi}$  X 1,80

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (CBI) Dengan Adobe Flash CS5 Pada Pembelajaran Kewirausahaan**

a) *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan observasi berlangsung ketika pada saat peneliti mendapatkan pembelajaran kewirausahaan dan melakukan wawancara terhadap mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah kewirausahaan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif dan inovatif. Selain itu media yang dibuat dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi.

Untuk mewujudkan media tersebut maka dilakukan pengembangan multimedia interaktif antara lain Multimedia Pembelajaran

Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Dengan Adobe Flash CS5 Pada Pembelajaran Kewirausahaan. Kompetensi yang dimuat dalam media tersebut mengacu pada silabus.

b) *Design* (Perancangan)

Tahap kedua yaitu tahap *design* atau perancangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction*(CBI) Dengan Adobe Flash CS5 meliputi pembuatan desain produk, menyusun materi, soal dan kunci jawaban. Tahap ini dilakukan mulai Januari – Februari 2017

1) Pembuatan Desain Produk

Pembuatan rancangan produk yang berawal dari pembuatan *storyboard*.

2) Menyusun materi,soal dan kunci jawaban

Setelah konsep jadi, peneliti menyusun materi,soal dan kunci jawaban yang ada dalam multimedia pembelajaran.

c) *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan mulai Januari-Mei 2017. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media,validasi, dan revisi.

### Pembuatan Media

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini

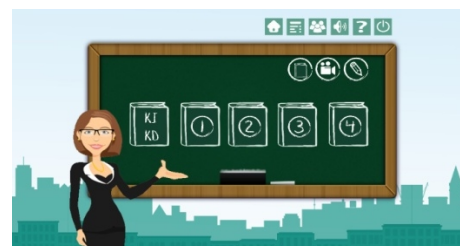
adalah dengan membuat *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama pada media ini adalah dengan membuat *preface/intro*.



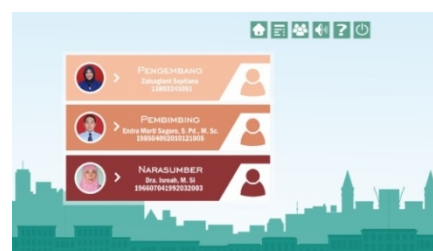
Gambar 1. Halaman Preface/Intro



Gambar 2. Halaman Awal



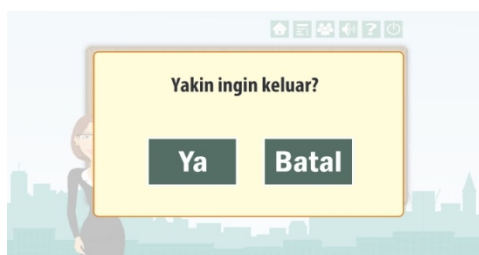
Gambar 3. Halaman Menu



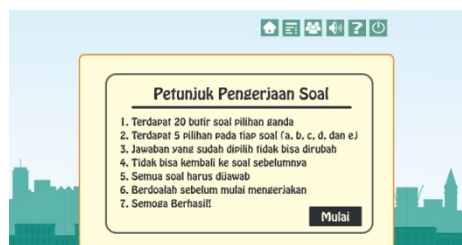
Gambar 4.Halaman Profil



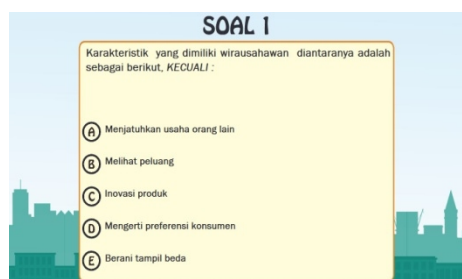
Gambar 5.Halaman Petunjuk



Gambar 6. Halaman Keluar



Gambar 7. Halaman Petunjuk Soal



Gambar 8. Latihan Soal



Gambar 9. Soal Setelah Selesai Dikerjakan

1) Validasi

a) Validasi Ahli Materi I

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Materi I

Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Relevansi Media	24	4,80	Sangat layak
Pengorganisasian materi	37	4,63	Sangat layak
Evaluasi / latihan soal	33	4,71	Sangat layak

Bahasa	10	5	Sangat layak
Efek strategi bagi pembelajaran	15	5	Sangat layak
Total	119	4,83	Sangat layak

b) Validasi Ahli Materi II

Tabel 3. Hasil validasi Ahli Materi II

Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Relevansi Media	23	4,60	Sangat layak
Pengorganisasian materi	40	5,00	Sangat layak
Evaluasi / latihan soal	35	5,00	Sangat layak
Bahasa	10	5,00	Sangat layak
Efek strategi bagi pembelajaran	15	5,00	Sangat layak
Total	123	4,92	Sangat layak

c) Validasi Ahli Materi III

Tabel 4. Hasil validasi Ahli Materi III

Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Relevansi Media	22	4,40	Sangat layak
Pengorganisasian materi	37	4,63	Sangat layak
Evaluasi / latihan soal	32	4,51	Sangat layak



Bahasa	10	5,00	Sangat layak
Efek strategi bagi pembelajar	15	5,00	Sangat layak
Total	116	4,71	Sangat layak

d) Validasi Ahli Media I

Tabel 5. Hasil validasi Ahli Media I

Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Bahasa	14	4,67	Sangat Layak
Efek strategi pembelajar	19	4,75	Sangat Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	18	4,50	Sangat Layak
Tampilan Visual	35	4,38	Sangat Layak
Total	86	4,57	Sangat Layak

e) Validasi Ahli Media II

Tabel 6. Hasil validasi Ahli Media II

Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Bahasa	14	4,67	Sangat Layak
Efek strategi pembelajar	16	4,00	Sangat Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	19	4,75	Sangat Layak
Tampilan Visual	32	4,00	Sangat Layak
Total	81	4,35	Sangat Layak

f) Validasi Ahli Media III

Tabel 7. Hasil validasi Ahli Media III

Aspek penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Bahasa	12	4,00	Layak
Efek strategi pembelajar	16	4,00	Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	16	4,00	Layak
Tampilan Visual	32	4,00	Layak
Total	76	4,00	Layak

2) Revisi

Berdasarkan proses validasi, dilakukan tahapan revisi media yaitu:

a) Revisi Ahli Materi :

- (1) Penambahan materi yaitu menambahkan resiko kewirausahaan
- (2) Pembahasan dalam soal

b) Revisi Ahli Media

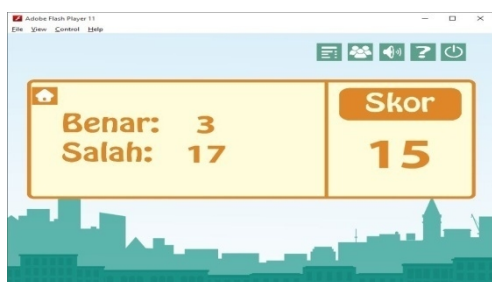
- (1) Membuat tampilan media pembelajaran menjadi *full screen*
- (2) Menambahkan kata skripsi pada tampilan halaman judul
- (3) Memperjelas icon latihan soal
- (4) Menampilkan tampilan pembahasan latihan soal



Gambar 10. Tampilan Halaman Judul Sebelum Tertulis Kata Skripsi



Gambar 11. Tampilan Halaman Judul Setelah Tertulis Kata Skripsi



Gambar 12. Tampilan Sebelum Ditampilkan Icon Navigasi Pembahasan



Gambar 13. Tampilan Sesudah Ditampilkan Icon Navigasi Pembahasan

d) *Implementation (Implementasi)*

(1) Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 8. Hasil ujicoba kelompok kecil

Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
Pengorganisasian materi	101	4,21	Sangat layak
Evaluasi	99	4,13	Sangat layak
Bahasa	38	4,75	Sangat layak
Efek Bagi Stategi Pembelajaran	52	4,33	Sangat layak
Rekayasa Perangkat Lunak	56	4,67	Sangat layak
Tampilan Visual	39	4,88	Sangat layak
Total	385	4,38	Sangat layak

(2) Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 9. Hasil Ujicoba Kelompok Besar

Aspek penilaian	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Kategori
Pengorganisasian materi	594	3,81	Layak
Evaluasi	627	4,02	Layak
Bahasa	211	4,06	Layak
Efek Bagi Stategi Pembelajaran	302	3,87	Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	326	4,18	Layak
Tampilan Visual	226	4,43	Layak
Total	2.286	4,00	Layak

(3) Praktisi Pembelajaran

Kewirausahaan (Dosen)

Tabel 10. Praktisi Pembelajaran Kewirausahaan (Dosen)

Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
Relevansi Media	20	4,00	Layak
Pengorganisa sian Materi	32	4,00	Layak
Evaluasi/latih an Soal	30	4,29	Layak
Bahasa	9	4,50	Layak
Efek strategi pembelajaran	10	3,33	Layak
Total	101	4,02	Layak

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) Dengan Adobe Flash CS5 dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a) Pengembangan Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5*

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* pada Pembelajaran Kewirausahaan dengan mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, sesuai

dengan Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pertimbangan penggunaan model ini, karena model *ADDIE* terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Sementara itu pemilihan menggunakan *Adobe Flash* ini karena merupakan program yang didesain khusus untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik, interaktif dan banyak dinikmati. Hal ini sesuai dengan Pranowo (2011: 1), *Adobe Flash* adalah salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia yang menarik dan interaktif.

Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Faisal Alwi dan LusiaRakhmawati (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash CS4* dan *DSCH* pada Materi Menerapkan dan Menguji

Macam-Macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya” dalam penelitian ini juga menggunakan pengembangan model ADDIE.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 dimulai tahap *analysis*, setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan mahasiswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan. Tahap selanjutnya *design*, peneliti merancang konsep media yang meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan menyusun kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Tahap selanjutnya *development*, pembuatan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan.

Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 pada Pembelajaran Kewirausahaan oleh para ahli. Ahli materi menilai kualitas materi yang ada dalam media

sedangkan ahli media menilai pengembangan media, dan praktisi pembelajaran menilai dari segi materi dan media.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5 Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Sementara *Adobe Flash* dipilih karena *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 lainnya.

- b) Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash* CS5.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based*

*Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* dinilai kelayakannya oleh tiga orang ahli materi (Dosen Teknik Informatika FT UNY dan Dosen Teknologi Pembelajaran Pascasarjana UNY), satu tiga ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), dan satu orang praktisi pembelajaran (dosenkewirausahaan Pendidikan Akuntansi FE UNY).

Berdasarkan rekapitulasi penilaian 1) Ahli Materi I 4,83 yang termasuk kategori Sangat Layak; 2) Ahli Materi II diperoleh rata-rata 4,92 yang termasuk kategori Sangat Layak; 3) Ahli Materi III diperoleh rata-rata 4,71 yang termasuk kategori Sangat Layak; 4) Ahli Media I diperoleh rata-rata 4,57 yang termasuk kategori Sangat Layak; 5) Ahli Media II diperoleh rata-rata 4,35 yang termasuk kategori Sangat Layak; 6) Ahli Media III diperoleh rata-rata 4,00 yang termasuk kategori Layak ;7) Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata 4,02 yang termasuk kategori Layak.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* layak digunakan sebagai media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Akuntansi. Hasil penilaian tersebut sesuai dengan

pendapat Nana Syaodih Sumadinata (2013:164) yang menyatakan penelitian pengembangan lebih diarahkan diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan.

Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “layak”. Multimedia Pembelajaran dapat diimplementasikan setelah mendapatkan penilaian validasi produk dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak.

- c) Penilaian Mahasiswa terhadap Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5*.

Penilaian mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* dilaksanakan pada tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, multimedia pembelajaran dinilai oleh mahasiswa selaku sasaran produk. Berdasarkan rekapitulasi penilaian mahasiswa

pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,38 dan uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,00. Berdasarkan tabel 7 (Halaman 82) mengenai konversi skor ke dalam skala lima, penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil terletak pada rentang  $X > 4,20$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai "A" dengan kategori "Sangat Layak", dan uji coba lapangan terletak pada rentang terletak pada rentang  $3,40 < X < 4,20$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai "B" dengan kategori "Layak".

Hasil penilaian mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* sesuai dengan pendapat Sukardjo (2005: 53) menyatakan suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal B atau dalam kategori layak.

Dengan demikian Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* layak digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah

dijelaskan, Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan *Adobe Flash CS5* masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi.
2. Media pembelajaran kewirausahaan perlu dikembangkan lebih luas lagi. Materi yang disampaikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas lagi.
3. Sesuai saran dari Ahli Media II, Media Pembelajaran tersebut perlu dikembangkan pada *smartphone* karena sekarang semua sudah mengenal dan banyak menggunakan *smartphone*.
4. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya juga mengukur tingkat efektifitas penggunaan media pembelajarannya

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Galih Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Nana Syaodih. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.