

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA KOMPETENSI JURNAL PENYESUAIAN

DEVELOPMENT OF INTERACTIF MODULE INSTRUCTIONAL MEDIA BASED ADOBE FLASH CS 6 IN ADJUSTMENT ENTRIES BASIC COMPETENCE

Oleh: **Arin Dwi Cahyanti**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
arindwi.cahyanti@gmail.com

Dra. Sumarsih, M.Pd.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel, 2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*, 3) Mengetahui penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*, 4) Mengetahui efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan mengikuti model pengembangan Borg & Gall (1983). Hasil penelitian menunjukkan 10 tahap pengembangan meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk dan revisi I, uji coba perorangan, revisi II, uji coba kelompok kecil, revisi III, uji coba lapangan, revisi produk akhir, produk akhir dan penyebaran. Kualitas Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,89 Sangat Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 2,92 Baik, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,00 Baik, 4) Uji Coba Perorangan diperoleh skor 2,91 Baik, 5) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor 3,31 Sangat Baik, 6) Uji Coba Lapangan diperoleh skor 3,26 Sangat Baik. Berdasarkan analisis peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* dengan *gain score*, Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Modul Interaktif, Akuntansi, SMA, Jurnal Penyesuaian.

Abstract

This research aims to analyse: 1) the development of Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 in Adjustment Entries Basic Competence for students Class XI IPS SMA Negeri 1 Tempel, 2) the feasibility of Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6, 3) the students' assessment after using Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6, 4) the effectiveness of using the Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6. This research was Research and Development (R&D) using development model of Borg & Gall (1983). Research result showed that 10 development stages consist of research and information collection, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation. The quality of Interactive Module Instructional Media based Adobe Flash CS 6 based on assessment from: 1) Material Expert obtained an average score 3.89 Very Good category, 2) Media Expert obtained an average score 2.92 Good category, 3) Subject practitioner obtained an average score 3.00 Good category, 4) Individual tryout obtained score 2.91 Good category, 5) Small group tryout obtained score 3.31 Very Good category, 6) Field tryout obtained score 3.26

Very Good category. Based on analysis of the increasing value in the pretest and posttest with gain scoer Instructional Media based Adobe Flash CS 6 effective to use as an instructional media.

Keywords: *Instructional Media, Interactive Module, Accounting, SMA, Adjustment entries.*

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan mutu pendidikan, para guru dewasa ini memerlukan bekal yang cukup banyak untuk melaksanakan pendidikan dan pembelajaran. Salah satu usaha pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional yaitu selalu melakukan perbaikan dan pengembangan kurikulum untuk semua jenis dan jenjang pendidikan secara bertahap dan terus-menerus. Perbaikan ini ditekankan kepada perubahan pola dan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan yang ada di masyarakat dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pada saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyentuh di segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat dirasakan manfaatnya. Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut, teknologi komputer pun demikian sangat pesat perkembangannya. Perkembangan teknologi ini juga mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan

memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah pemanfaatan teknologi ini diwujudkan dengan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMA N 1 Tempel. Pada setiap ruang kelas di SMA N 1 Tempel telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki laboratorium komputer.

Pemanfaatan teknologi komputer ini sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran semakin menuntut untuk memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula. Guru dituntut

untuk mampu menggunakan fasilitas berbasis teknologi yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan di semua mata pelajaran termasuk Akuntansi. Akuntansi adalah salah satu pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi di SMA yang tidak kalah penting dengan pembelajaran lainnya, karena Akuntansi di SMA merupakan bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran Ekonomi berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2008 mengenai Standar Kompetensi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA N 1 Tempel, guru dalam mengajar mata pelajaran Ekonomi (Akuntansi) masih menggunakan metode ceramah dan cara mengajar guru masih monoton dari tahun ke tahun belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal. Dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan *LCD projector* yang tersedia. Guru lebih sering menjelaskan materi dengan LKS atau buku teks, serta menulis di papan tulis. Permasalahan lain muncul karena siswa tidak memiliki buku

teks yang digunakan guru. Dampaknya pembelajaran menjadi tidak efisien waktu karena siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut. Selain permasalahan tersebut, ditemukan masalah belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru Ekonomi (Akuntansi) yaitu pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. Jurnal Penyesuaian merupakan suatu sistem Akuntansi yang sangat erat hubungannya dengan sistem pencatatan, di sinilah pencatatan akan disesuaikan dengan kondisi tertentu. Jadi, dapat diketahui bahwa materi Jurnal Penyesuaian penting untuk dapat dikuasai oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran Akuntansi khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian, biasanya guru mendiktekan materi terlebih dahulu dan siswa menulis, lalu guru akan menjelaskan materi atau konsep dari materi tersebut kemudian baru memberikan latihan soal. Padahal, pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada kelas XI lebih banyak mengkaji pada teori mengenai Jurnal Penyesuaian seperti pengertian dan jenis-jenis Jurnal Penyesuaian dengan materi hitungan pada jenis pencatatan Jurnal Penyesuaian. Cakupan materi yang banyak membuat siswa sulit untuk dapat memahami materi Jurnal Penyesuaian. Ditambah dengan proses pembelajaran

monoton, siswa akhirnya menjadi cepat jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah semua alat atau bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi ada berbagai macam bentuk dan cara pengembangannya. Dengan merujuk fasilitas yang ada pada sekolah, media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan yaitu dengan memanfaatkan komputer atau sering

disebut *Computer Assisted Instruction* (CAI). Media berbasis komputer atau CAI merupakan penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar yang melibatkan siswa secara aktif serta memperbolehkan adanya umpan balik.

Siswa tentunya menginginkan media yang dapat membantu mereka dalam merangkum materi Jurnal Penyesuaian dan memiliki sumber belajar yang mampu membantunya dalam proses belajar di rumah atau di luar sekolah. Alokasi jam yang disediakan untuk proses pembelajaran di kelas yang minim yaitu satu minggu 2 jam pelajaran menjadikan kurang optimal untuk menyampaikan secara mendalam kepada siswa. Siswa lebih sering diminta belajar sendiri dengan diberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan di rumah. Belum adanya buku teks pegangan untuk siswa juga menjadi dasar perlunya media pembelajaran bagi siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Seorang guru pasti akan menyiapkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran seperti *powerpoint*, video pembelajaran, dan sebagainya.

Media pembelajaran di SMA N 1 Tempel khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian saat ini perlu adanya inovasi agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran buku teks

Akuntansi atau Modul Akuntansi yang pada umumnya tebal akan terasa berat jika dibawa kemana-mana. Siswa lebih memilih menggunakan media yang berbasis teknologi yang terkesan praktis. Oleh sebab itu Modul Interaktif menjadi salah satu alternatif dalam membantu guru menyampaikan bahan ajar dan membantu siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada, media pembelajaran modul interaktif dengan bantuan komputer merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dimengerti siswa dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Dalam pemanfaatannya, modul modul interaktif dengan bantuan komputer dapat membantu peran guru dalam mempresentasikan informasi, menguji melalui evaluasi serta memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram yang melibatkan siswa dalam penyampaian materi.

Dalam mengembangkan Modul interaktif dengan bantuan komputer ada beberapa perangkat lunak yang dapat dipakai salah satunya yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* ini merupakan program yang bersifat open *platform* yang artinya dapat digunakan di perangkat komputer manapun. Media pembelajaran modul

berbasis komputer dengan program *Adobe Flash* dapat menjadi salah satu alternatif dalam menyiapkan bahan ajar. Program media tersebut merupakan salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam mempresentasikan materi yang dituangkan dalam media.

Tujuan pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer ini karena program *Adobe Flash* memiliki kelebihan dalam menampilkan presentasi, seperti halnya materi pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian dimana merupakan materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks dibandingkan materi lainnya. Dibutuhkan kemampuan analisis untuk dapat memahami materi Jurnal Penyesuaian, maka berdasarkan kelebihan *Adobe Flash* yaitu dalam menampilkan presentasi materi, melalui program *Adobe Flash*, Modul dapat disajikan sedemikian rupa disesuaikan dengan apa yang diinginkan pembuat untuk membantu siswa dalam kemampuan menganalisisnya sehingga dapat memahami materi Jurnal Penyesuaian. Sehingga tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini dapat tercapai sesuai yang diharapkan yaitu untuk memudahkan para penggunanya terutama guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selain itu juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta

tidak terkesan membosankan dalam belajar. Oleh karena itu, *Adobe Flash* dipilih sebagai program media pembelajaran yang tepat untuk Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

Meskipun begitu karena kebanyakan guru tidak memiliki *basic IT* di bidang pemrograman, sehingga untuk saat ini pengembangan media pembelajaran Jurnal Penyesuaian yang berbasis *Adobe Flash* belum ditemukan terutama dalam pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian di SMA N 1 Tempel. Dengan adanya media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat membantu guru memberikan variasi proses pembelajaran saat di kelas dan dapat lebih praktis membantu siswa saat mempelajari Jurnal Penyesuaian baik di kelas maupun di luar kelas sehingga siswa dapat belajar mandiri dan mampu lebih mengerti materi yang disampaikan serta mampu menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel”. Pengembangan Modul Interaktif ini diharapkan dapat menjadi dukungan

media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. “*Educational Reasearch and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*” (Borg&Gall, 1983: 772). Dari pengertian tersebut Borg & Gall menjelaskan bahwa penelitian R&D merupakan proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* yang telah diintegrasikan dengan pembelajaran Jurnal Penyesuaian untuk SMA kelas XI IPS. Media pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk *CD* pembelajaran dan dioperasikan dengan menggunakan komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dengan harapan Media Pembelajaran Modul Interaktif ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran dan juga bagi sumber belajar siswa saat mempelajari Kompetensi Jurnal Penyesuaian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Tempel yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Penelitiann dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2017.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Tempel tahun ajaran 2016/2017 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Subjek penelitian

Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
XI IPS 1	3	Uji coba perorangan
XI IPS 1	9	Uji coba kelompok kecil
XI IPS 2	28	Penelitian lapangan tidak memakai media
XI IPS 1	28	Penelitian lapangan memakai media

Prosedur

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang dijelaskan dalam buku Mulyatiningsih (2012: 163-165) dan dalam penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang dikembangkan, yaitu:

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi kelas XI IPS SMA N 1 Tempel. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi sesungguhnya yang terjadi di lapangan sehingga diperoleh informasi tentang penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Kemudian informasi yang didapatkan dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai acuan untuk merencanakan pengembangan. Sedangkan observasi merupakan kegiatan penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan data awal yang dijadikan dasar pengembangan.

b. Perencanaan

1) Menetapkan Tujuan.

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan produk. Tujuan pengembangan produk ditetapkan berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yang sesuai kebutuhan di kelas XI IPS SMA N 1 Tempel.

2) Menetapkan Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan dikembangkan dalam produk. Materi ditentukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan yaitu materi Jurnal Penyesuaian.

- 3) Menyusun Instrumen Penilaian
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang digunakan untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan skala 4 serta dilengkapi lembar komentar/saran.
- c. Pengembangan Bentuk Awal Produk
Pengembangan produk awal merupakan *draft* kasar dari produk yang akan dibuat. Pada tahap ini produk Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6* dikembangkan sesuai hasil-hasil pada tahap kedua. Produk awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.
- d. Uji Coba Perorangan
Uji coba perorangan dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 3 (tiga) siswa. Selama pelaksanaan uji coba di lapangan, peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh responden dan akan memperoleh isian dari angket beserta saran yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk awal tersebut.
- e. Revisi Hasil Uji Coba Perorangan
Hasil uji coba perorangan berupa isian angket dan juga saran digunakan untuk dianalisis kekurangan yang ditemui, kemudian segera melakukan perbaikan terhadap produk atau disebut revisi II.
- f. Uji Coba Kelompok Kecil
Meskipun sudah diperoleh produk yang lebih sempurna, tetapi uji coba dan penyempurnaan produk masih perlu dilakukan sekali lagi. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 9 siswa. Hasil isian dari angket beserta saran akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk tersebut.
- g. Revisi hasil uji coba kelompok kecil
Hasil uji coba kelompok kecil berupa isian angket dan juga saran dianalisis untuk menemukan kekurangan dari produk, kemudian segera melakukan perbaikan terhadap produk atau disebut revisi III.
- h. Uji coba lapangan
Subjek uji coba lapangan dilakukan dengan subjek uji pelaksanaan satu kelas, yang terdiri dari 28 siswa kelas XI IPS 1 dengan menggunakan media pembelajaran Modul Interaktif. Ini merupakan uji terakhir yang dilakukan pada siswa untuk memperoleh isian dari angket beserta saran yang dijadikan bahan untuk penyempurnaan akhir

produk. Selain itu juga dilakukan pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran Modul Interaktif dengan subjek yang terdiri dari 28 siswa kelas XI IPS 2 untuk diketahui bagaimana keefektifan media pembelajaran Modul Interaktif.

i. Revisi Produk Akhir

Hasil uji coba lapangan berupa isian angket dan juga akan digunakan untuk analisis revisi IV kemudian dapat diketahui kelayakan dari produk Media Pembelajaran Modul Interaktif yang dikembangkan, sehingga akan diperoleh produk final. Hasil belajar siswa yang telah diperoleh digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

j. Produk Akhir dan Penyebaran

Produk akhir yang dihasilkan yang berupa media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* berdasarkan uji coba lapangan. Produk akhir ini kemudian diberikan atau disebarkan kepada sekolah yang bersangkutan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

b. Instrumen pengumpulan data

Untuk memperoleh data tentang pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* digunakan instrumen angket.

Sukardi (2014: 146-147) mengungkapkan untuk menskor skala kategori Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 4, 3, 2, 1 Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru (praktisi pembelajaran), dan siswa. Angket berupa lembar checklist dengan skala Likert (skala 4) dengan alternatif jawaban sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik.

Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) dan siswa dianalisis secara deskriptif.

b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan media

yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data kelayakan Modul tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan Modul, maka data kualitatif tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut :

1) Mengubah hasil penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan pedoman skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman pemberian skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2012: 93-94)

2) Menghitung nilai rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

X = Rerata skor

$\sum x$ = Jumlah total skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Widoyoko, 2015: 111)

3) Menganalisis skor dari data lembar penilaian untuk melihat kecenderungan penilaian digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Penilaian Kualitas Media

No	Kategori	Rentang	Nilai
1	Sangat Baik	$X \geq Mi + (1,5 \times SDi)$	A
2	Baik	$Mi \leq x < Mi + (1,5 \times SDi)$	B
3	Kurang Baik	$Mi - (1,5 \times SDi) \leq x < Mi$	C
4	Sangat Kurang Baik	$X < Mi - 1,5 (SDi)$	D

(Sumber: Syaban, 2005: 17)

4) Menghitung pedoman konversi rentang standar kualitas media pembelajaran berdasarkan tabel kategori penilaian kualitas media Pembelajaran dari setiap aspek secara rata-rata yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Konversi Standar Kualitas Media

No	Rentang	Kategori	Nilai
1	$X \geq 3,25$	Sangat Baik	A
2	$2,5 \leq x < 3,25$	Baik	B
3	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang Baik	C
4	$X < 1,75$	Sangat Kurang Baik	D

5) Menentukan nilai keseluruhan media pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian. Penilaian penelitian ini, ditentukan dengan kategori minimal Baik. Jadi jika hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa rata-rata hasilnya adalah Baik, maka produk Media Pembelajaran Modul Interaktif

berbasis *Adobe Flash CS 6* ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran Akuntansi.

Untuk Mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6*.

- 1) Menghitung *gain score* terhadap masing-masing siswa dengan rumus:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

(Hake, 2012: 1)

- 2) Menentukan kriteria peningkatan nilai kognitif berdasarkan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 5. kategori perolehan *gain skor*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

- 3) Hasil dari rata-rata nilai dan hasil dari *gain score* dapat menunjukkan bagaimana perbandingan peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelas yang memakai dan tidak memakai Media Pembelajaran Modul Interaktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi

dari langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall.

Penelitian dan pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi yaitu menganalisis kebutuhan dilakukan dengan observasi di SMA N 1 Tempel. SMA N 1 Tempel memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi yang memadai. Setiap kelas sekolah ini telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki fasilitas laboratorium komputer. Laboratorium komputer ini biasanya digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran TIK. Apabila laboratorium komputer ini dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran yang lain, maka fasilitas tersebut akan memiliki nilai tambah.

Guru mengajar secara monoton dari tahun ke tahun dengan menggunakan metode ceramah, belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal sehingga tujuan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Siswa tidak memiliki buku teks yang digunakan guru sehingga siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut sehingga proses pembelajaran tidak efisien waktu. Belum

terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan konsep belajar menggunakan komputer. Belum terdapat pengembangan modul interaktif berbasis *Adobe flash* sebagai media pembelajaran di sekolah ataupun untuk belajar di rumah khususnya pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dari media pembelajaran yang digunakan agar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan membantu siswa dapat lebih mudah menerima materi baik di kelas maupun di luar kelas.

Perencanaan

a. Menetapkan Tujuan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh maka dibuat dan ditetapkan tujuan pembuatan produk yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik berbentuk Modul Interaktif yang diintegrasikan dengan materi Jurnal Penyesuaian secara lengkap dan sistematis.

b. Menyusun Instrumen Penilaian Media

Pada tahap perencanaan ini disusun instrumen penilaian media berupa angket atau kuesioner untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru), dan siswa.

Pengembangan bentuk awal produk

a. Merancang Produk Awal

1) Menyusun kerangka materi dan soal
Materi dan soal disusun berdasarkan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan silabus pada materi Jurnal Penyesuaian untuk kelas XI IPS, lalu dikembangkan kerangka materi yang akan disampaikan dalam Modul.

2) Menyusun *flowchart*

Flowchart merupakan bagan alur yang berfungsi sebagai acuan bagi penulis dalam membuat Modul.

3) Membuat *story board*

Tampilan yang ada dalam Modul antara lain: halaman *preface*, halaman menu, halaman kompetensi, halaman materi, halaman evaluasi, halaman pustaka dan halaman profil.

b. Membuat Produk Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS 6*

1) Membuat *interface* atau desain dari tiap halaman pada Modul sesuai *story board* yang telah disusun.

2) Meng-*input* materi, soal, kompetensi dasar, pustaka dan profil pada halamannya masing-masing yang telah dibuat.

3) Setelah semua data telah ter-*input*, selanjutnya dilakukan proses *coding* atau memasukan logika agar Modul dapat beroperasi.

4) Penambahan *background*.

5) Setelah semua proses selesai, maka Modul di-*export* menjadi bentuk ekstensi exe (aplikasi).

6)

c. Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran

1) Validasi Ahli Materi

Tabel 6. Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	35	3,89	Sangat Baik
2	Soal	22	3,67	Sangat Baik
3	Bahasa	8	4	Sangat Baik
4	Keterlaksanaan	12	4	Sangat Baik
Total		77	3,89	Sangat Baik

2) Validasi Ahli Media

Tabel 7. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	37	3,08	Baik
2	Komunikasi Visual	33	2,75	Baik
Total		70	2,92	Baik

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 8. Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	18	3	Baik
2	Desain Pembelajaran	36	3	Baik
3	Komunikasi Visual	24	3	Baik
Total		78	3,00	Baik

d. Revisi I

Berikut merupakan hal-hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dari para ahli:

1) Revisi Ahli Materi

a) Memperbaiki sistematika

b) Melengkapi soal sebelumnya 10 soal menjadi 12 soal

2) Revisi Ahli Media

a) Volume musik dibuat konsisten bila memilih menu lain.

b) Struktur tampilan menu evaluasi disamakan dengan menu lainnya.

3) Revisi Praktisi Pembelajar Akuntansi

Memperbaiki tata tulis pada menu Kompetensi, yaitu penyebutan kata “Siswa” diganti dengan “Peserta Didik”.

Uji Coba Perorangan

Tabel 9. Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	27	3,00	Baik

2	sain nbelajaran	47	3,13	Baik
3	munikasi Visual	62	2,58	Baik
Total		136	2,91	Baik

Revisi Hasil Uji Coba Perorangan

Dari komentar dan saran, diperoleh kesimpulan sebagai bahan untuk merevisi produk yaitu sebagai berikut:

- Musik yang diputar monoton. Atas saran tersebut, maka penulis memberikan alternatif pilihan musik. Sebelumnya hanya terdapat satu jenis musik, setelah revisi terdapat 4 jenis musik yang dapat dipilih siswa sesuai keinginan.
- Animasi lebih bervariasi lagi agar lebih menarik. Sebelumnya hanya terdapat satu animasi ditambah menjadi tiga animasi.

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 14. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	89	3,30	Sangat Baik
2	Desain Pembelajaran	156	3,47	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	227	3,15	Baik
Total		472	3,31	Sangat Baik

Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kesimpulan dari hasil penilaian siswa Media Pembelajaran Modul

Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* layak digunakan, maka penulis memutuskan tidak melakukan revisi media.

Uji Coba Lapangan

Tabel 15. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	290	3,45	Sangat Baik
2	Desain Pembelajaran	456	3,26	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	685	3,06	Baik
Total		1431	3,26	Sangat Baik

Keefektifan penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* diketahui dengan membandingkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Modul dengan siswa yang tidak menggunakan Modul. Hal yang dibandingkan adalah hasil belajar Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada aspek kognitif. Peningkatan nilai kognitif tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Peningkatan Nilai Kognitif Siswa

Kelas	Rerata Nilai		Gain Score	Kriteria Gain Score
	Pretest	Posttest		
Menggunakan Media (XI IPS 1)	58.93	78.93	0,46	Sedang

Tidak Menggunakan Media (XI IPS 2) 58,21 69,29 0,28 Rendah

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* dalam kegiatan pembelajaran lebih efektif daripada yang tidak menggunakannya.

Revisi Produk Akhir

Hasil dari komentar atau saran yang diberikan oleh siswa juga menunjukkan komentar-komentar positif. Sebagian besar komentar yang diberikan sama atau mirip. Dari hasil tersebut penulis memutuskan untuk tidak melakukan revisi karena dari analisis hasil penilaian siswa menyatakan bahwa Modul sudah mendapatkan kategori layak untuk digunakan. Selain itu, respon positif juga diberikan siswa pada Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash*.

Produk Akhir dan Penyebaran

Hasil produk akhir yang dihasilkan pada pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian.
- b. Sasaran dari media ini adalah siswa kelas XI IPS.

- c. Isi dari media ini adalah pengertian Jurnal Penyesuaian, koreksi kesalahan pencatatan dan jenis-jenis penyesuaian.
- d. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* telah melalui validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan uji coba. Hasil validasi memperoleh kategori layak sebagai media pembelajaran, pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian.
- e. Modul ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Kompetensi Jurnal Penyesuaian baik di sekolah maupun di luar sekolah
- f. Kelebihan dari Modul setelah diujicobakan antara lain:
 - 1) Memudahkan siswa untuk mempelajari materi Jurnal Penyesuaian
 - 2) Memberikan rasa senang dalam belajar Akuntansi
 - 3) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang Jurnal Penyesuaian
 - 4) Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* memiliki kelemahan yaitu dalam pemakaiannya harus didukung oleh perangkat komputer.

Produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada sekolah agar Modul yang dikembangkan tersebut bermanfaat bagi sekolah.

Secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh hasil kelayakan 3,27 yang masuk dalam kategori Sangat Baik, dan hasil penilaian media pembelajaran pada penelitian lapangan di kelas XI IPS sebesar 3,19 termasuk dalam kategori Baik.

Kemudian rata-rata *gain score* kelas XI IPS 1 yang menggunakan Modul Interaktif **lebih tinggi** dari pada rata-rata *gain score* kelas XI IPS 2 yang tidak menggunakan Modul Interaktif. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* **layak dan efektif** digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* melewati 10 tahap pengembangan yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan bentuk awal produk, tahap uji coba perorangan, tahap revisi hasil uji

coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil, tahap revisi produk uji coba kelompok kecil, tahap uji coba lapangan, tahap revisi produk akhir, tahap produk akhir dan penyebaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 3,89 dengan kategori Sangat Baik. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 2,92 dengan kategori Baik. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh nilai rata-rata 3,00 dengan kategori Baik. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 3,27 berada dalam rentang nilai $x \geq 3,25$ sehingga mendapat nilai "A" yang termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian.
3. Penilaian siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* diperoleh rata-rata nilai pada masing-masing uji coba sebagai berikut: uji coba perorangan dengan rata-rata nilai 2,91

termasuk kategori Baik, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata nilai 3,31 termasuk kategori Sangat Baik, dan uji coba lapangan dengan rata-rata nilai 3,26 termasuk kategori Sangat Baik. Rata-rata skor secara keseluruhan Modul mendapat skor 3,19 berada dalam rentang nilai $2,5 \leq x < 3,25$ sehingga mendapat nilai "B" yang termasuk kategori Baik. Dengan demikian Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* "**Layak**" digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian.

4. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian kelas XI IPS dilihat berdasarkan rata-rata *gain score* peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 1 atau yang menggunakan Modul Interaktif sebesar 0,46 dengan kategori "Sedang" dan rata-rata *gain score* peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 2 atau yang tidak menggunakan media sebesar 0,28 dengan kategori "Rendah". Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 1 lebih tinggi daripada peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* kelas XI IPS 2, sehingga Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* "**efektif**" digunakan

sebagai media pembelajaran Jurnal Penyesuaian.

Saran

Berdasarkan kelayakan media, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan menambah antusias belajar siswa.
2. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan di kelas.
3. Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* perlu dikembangkan lebih lanjut pada perangkat lain seperti *Android* sehingga tidak hanya digunakan dalam komputer atau laptop.
4. Perlu adanya pengembangan materi lain agar cakupan materi lebih luas. Selain itu, pengembangan soal agar lebih banyak variasinya, akan lebih baik jika dapat diperbaharui secara berkala dengan menghubungkan ke internet.

5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan dilakukan lebih luas. Penelitian lapangan tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun implementasi sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

Desember 2005 di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Widoyoko, E.P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction (4th ed)*. New York: Longman. Inc.
- Hake, R.R. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syaban, A. (2005). "Teknik Analisis Data Penelitian". Disampaikan pada Pelatihan Metode Penelitian pada 13