

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI COMPUTER BASED INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMKN 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2015/2016

DEVELOPING ACCOUNTING LEARNING MEDIA OF COMPUTER-BASED INSTRUCTION TO IMPROVE THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE X STUDENTS OF ACCOUNTING OF SMKN 1 TEMPEL IN THE 2015/2016 ACADEMIC YEAR

Oleh: **Dzahin Syaqui Muhammad**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
dzahinsq@gmail.com

Diana Rahmawati, M.Si.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* untuk kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel, (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dikembangkan dengan penilaian dari Ahli, (3) mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap *analysis* terdiri dari analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Pada tahap *design* terdiri dari perancangan desain produk dan menyusun materi, soal beserta kunci jawaban. Pada tahap *development* terdiri dari pembuatan media awal, validasi ahli, praktisi pembelajaran, siswa dan revisi media. Pada tahap *implementation* terdiri dari penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* pada proses pembelajaran. Pada tahap *evaluation* terdiri dari hasil olah data. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dan angket/kuesioner. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Ahli Materi memberikan rata-rata skor 3,97 yang termasuk dalam kategori Layak, 2) Ahli Media memberikan rata-rata skor 4,07 yang termasuk kategori Layak, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi memberikan rata-rata skor 4,64 yang termasuk kategori Sangat Layak, 4) Siswa memberikan skor rata-rata 4,43 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ini layak digunakan. Hasil analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diperoleh peningkatan sebesar 15,19%, dengan skor sebesar 69,01% menjadi 84,20%. Pada pengujian uji-t berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar -6,977 dengan sig.0,001 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aimed to: (1) develop Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction for Grade X students of Accounting 2 of SMKN 1 Tempel, (2) find out the appropriateness of the developed Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction on the basis of the assessment by experts, and (3) find out the students' Learning Motivation before and after the application of Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction.

The study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The analysis stage consisted of students' needs analysis and curriculum analysis. The design stage

consisted of product design and the construction of materials, test items, and answer keys. The development stage consisted of preliminary media production, validation by experts, learning practitioners, and students, and media revision. The implementation stage consisted of the application of the Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction in the learning process. The evaluation stage consisted of data processing results. The research data were collected through observations and questionnaires. The data from the questionnaires were analyzed by qualitative and quantitative descriptive techniques.

The results of the study were as follows. 1) The materials expert gave a mean score of 3.97, which was in the appropriate category. 2) The media expert gave a mean score of 4.07, which was in the appropriate category. 3) The accounting learning practitioners gave a mean score of 4.64, which was in the very appropriate category. 4) The students gave a mean score of 4.43, which was in the very appropriate category. Therefore, the Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction are appropriate to be used. The analysis of the students' Learning Motivation before and after the application of the Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction showed an improvement by 15.19%, from 69.01% to 84.20%. The result of the paired samples t -test showed $t_{observed} = -6.977$ at a significance value of 0.001, indicating that there was a significance difference before and after the application of the Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction. Therefore, it can be concluded that the Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction can improve the students' Learning Motivation.

Keywords: Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi saat ini mulai memiliki dampak yang positif. Berkembangnya berbagai macam teknologi informasi di dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak perubahan dan perbedaan fungsi media yang dikembangkan sekarang dengan sebelumnya. Saat ini, perbedaan jarak dan waktu bukanlah menjadi penghalang untuk menyerap ilmu pengetahuan. Banyak aplikasi-aplikasi yang diciptakan untuk memfasilitasinya.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan kemudahan terhadap segala hal, tak terkecuali dalam bidang pendidikan

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mempunyai banyak variasi. Pengaruh positif tersebut akan menjadi sia-sia apabila tidak dimanfaatkan.

Pengaruh baik teknologi informasi membuat sekolah-sekolah menyediakan teknologi informasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Namun, pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini masih terpusat pada metode konvensional, dan media pembelajaran materi akuntansi terbatas pada buku paket. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Tempel pada tanggal 27 Februari 2016,

metode konvensional yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran masih sering diterapkan, hal itu sedikit berbeda dengan keinginan dan kemauan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Berdasarkan pengamatan selama observasi, banyak siswa yang bosan ketika dihadapkan pada metode pembelajaran yang monoton, bahkan cenderung tanpa variasi model pembelajaran, Motivasi Belajar siswa cenderung turun jika tidak dilakukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, masih ada siswa yang sempat menggunakan *handphone* atau bermalasan-malasan sambil bersandar di meja maupun tembok kelas. Siswa yang kurang paham akan materi pelajaran terpaksa mendapat nilai belajar yang tak sesuai harapan dan kurang mendalami materi. Keadaan tersebut secara tidak langsung menyiratkan arti bahwa ada masalah Motivasi Belajar siswa SMK N 1 Tempel. Inovasi sangat dibutuhkan demi memompa semangat belajar dan Motivasi Belajar siswa untuk memahami materi pelajaran. Perpaduan kemajuan teknologi informasi dewasa ini dapat dipadukan dengan metode pembelajaran untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 39), media pembelajaran dapat membangkitkan Motivasi Belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Dapat disimpulkan peran media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar yang mengandung pesan/isi didalamnya. Media membantu guru menyampaikan materi dan dapat membangkitkan Motivasi Belajar siswa. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi berbentuk media dalam kegiatan pembelajaran tentu dapat memompa motivasi siswa untuk memperhatikan materi dan meningkatkan prosentase pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Diharapkan dengan adanya fasilitas tersebut, guru mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara lebih baik, lebih menarik, dan lebih mudah dipahami. Teknologi yang dimaksud tak lain adalah komputer, komputer dapat membantu mempermudah manusia dalam mengerjakan suatu hal, termasuk mempermudah proses pembelajaran. Tak hanya mempermudah, kelebihan lain komputer dalam dunia pendidikan adalah menambah daya tarik siswa dalam memperhatikan penyampaian materi, membuat suasana belajar lebih menarik sehingga Motivasi Belajar siswa terangkat kembali, tentunya jika menggunakan media yang menarik juga.

Peran guru dalam mengembangkan potensi yang ada pada dalam diri siswa sangat penting. Seorang guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai sesuai perencanaan. Dengan adanya fasilitas komputer, guru harus mampu memanfaatkan. Tak hanya dalam hal mengoperasikan komputer, tetapi juga mampu membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMK Negeri 1 Tempel di mana setiap ruang kelas telah terpasang LCD *projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki 3 laboratorium komputer untuk jurusan yang berbeda-beda.

Berdasarkan observasi pada tanggal 27 Februari 2016 ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah, mayoritas masih menggunakan pembelajaran konvensional, di mana kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dan menyajikan materi lewat *power point* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung membuat siswa sedikit jenuh dan cenderung tidak memperhatikan pelajaran, hanya sebagian siswa yang benar benar memperhatikan dan mencatat materi. Siswa perlu inovasi model pembelajaran agar

mereka bisa aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran akuntansi pada umumnya, biasanya guru menjelaskan materi atau konsep terlebih dahulu kemudian siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan agar siswa terbiasa dengan jenis soal tersebut. Dalam memahami materi, siswa direkomendasikan untuk sering berlatih mengerjakan soal-soal yang berbentuk kasus. Jika pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran yang sama dan monoton maka akan mengakibatkan Motivasi Belajar siswa menurun dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diharapkan siswa mudah mengerti setiap materi yang disampaikan dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena adanya suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa, tentunya harus menerapkan sebuah inovasi metode pembelajaran yang bisa memancing konsentrasi siswa untuk lebih memperhatikan, mencerna, dan mengingat

materi sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa akan tercapainya tujuan dalam pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:2) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih jelas maknanya dan lebih mudah dipahami, serta metode mengajar lebih bervariasi dan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media yang dikembangkan adalah *Computer Based Instruction*. Media tersebut mempunyai keunggulan dibandingkan media –media yang lainnya. menurut Darmawan (2014: 36) tidak hanya sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Materi yang ditampilkan tidak hanya sekedar teori yang tertulis, namun berisi proses yang sesungguhnya, sehingga mempermudah pemahaman bagi siswa tanpa harus menghadapi objek secara nyata.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 2) menyatakan bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Arief. S. Sadiman dkk (2009: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Jadi dengan penggunaan media pembelajaran, materi pelajaran yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh siswa karena disajikan dengan menarik.

Menurut Rusman (2012: 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 media 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 belajar yang jauh lebih bermakna

dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* teknologi bisa mempermudah siswa untuk lebih memahami mata pelajaran yang disampaikan, sehingga layak untuk diaplikasikan kepada siswa agar meningkatkan Motivasi Belajar. Kelayakan tersebut dapat diukur melalui media yang dibuat sehingga menghasilkan *output* media dengan visualisasi yang memancing siswa untuk dapat lebih tertarik mengoperasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* pada kegiatan belajar mengajar, siswa menjadi fokus mengikuti proses pembelajaran karena siswa tertantang untuk lebih aktif. Motivasi Belajar siswa pun secara tidak langsung akan meningkat dalam hal memperhatikan materi maupun memahami materi pelajaran. Materi yang dipilih untuk dikembangkan pada media yang dikembangkan adalah “Mengelola Kartu Persediaan” dengan alasan materi tersebut dianggap sulit oleh siswa karena materi tersebut baru diperoleh pertama kali di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel, mata pelajaran akuntansi belum pernah didapatkan di jenjang SMP.

Motivasi Belajar siswa kelas X SMK N 1 Tempel yang rendah, siswa bosan dan pasif dengan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, dengan penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* siswa akan termotivasi untuk lebih aktif memahami materi “Mengelola Kartu Persediaan”.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Menurut Sugiyono (2012: 297), metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat

pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jl. Magelang KM 17, Margorejo, Tempel, Sleman. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Mei sampai bulan Agustus 2016).

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian (subjek uji coba produk) adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru, dan siswa kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitiannya adalah penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* oleh ahli serta peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a). Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian tentang Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang telah dikembangkan.

b). Teknik Analisis Data

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

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 koreksi dan

masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

Data Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh para ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

Analisis penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sama dengan data yang diperoleh dari validasi ahli yaitu masih berupa angka.

Setelah menghitung penilaian kualitas Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, langkah selanjutnya yaitu menghitung prosentase Motivasi Belajar. Peningkatan Motivasi Belajar terjadi ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Selanjutnya dilakukan pula Uji t dengan rumus *paired sampel*. Nilai t_{hitung} dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan secara signifikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu analisis

(*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penelitian pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

Analysis

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan kompetensi, perlu dikembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan, variatif, dan menarik, sehingga Motivasi Belajar siswa akan meningkat. Selain itu Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi mengelola kartu persediaan.

Design

Peneliti merancang Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* pembelajaran berupa *storyboard*. Kompetensi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diperoleh peneliti dari silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Tempel Kelas X Akuntansi yaitu mengelola kartu persediaan. Pada tahap ini, materi, soal dan kunci jawaban yang akan dikembangkan dalam Media

Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* telah disusun.

Development

Pengembangan dari tahap *design*, storyboard yang telah dibuat, disempurnakan menjadi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* awal. Validasi dilakukan untuk mengukur penilaian para ahli terhadap Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Hasil dari validasi adalah Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang telah dinilai oleh para ahli dan siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang melakukan validasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah Ibu Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si. dari Fakultas Ekonomi UNY. Validasi dilakukan terkait dengan aspek materi, soal, kebahasaan, dan efek bagi strategi pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Penilaian	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Materi	31	3,87	Layak
2.	Soal	24	4	Layak

3.	Bahasa	8	4	Layak
4.	Efek bagi strategi pembelajar an	16	4	Layak
Total		79	3,96	Layak

Tabel 1 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Materi diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 3,87 pada kategori “Layak”, aspek Soal dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”, aspek Kebahasaan dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 79 dengan rerata nilai (\bar{X}) 3,96 terletak pada rentang $3,41 > \bar{X} < 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “Layak”.

Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. dari Fakultas Ekonomi UNY. Validasi dilakukan terkait aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual. Hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Juml ah Nilai	Rata -rata Nilai	Kateg ori
1.	Rekayasa perangkat lunak	48	4	Layak
2.	Tampilan visual	54	4,15	Layak
Total		102	4,07	Layak

Tabel 2 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” dan aspek Soal dengan rerata nilai 4,15 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 102 dengan rerata nilai (X) 4,07 terletak pada rentang $3,41 > X < 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “**Layak**”.

Validasi Guru

Validator adalah guru pengampu mata pelajaran kartu persediaan yaitu Ibu Dra. Yatimatun Nafi’ah. Validasi yang dilakukan terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran. Hasil validasi guru sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Juml ah Nilai	Rata -rata Nilai	Kateg ori
1.	Rekayasa perangkat lunak	15	5	Sangat Layak
2.	Desain pembelajar an	42	4,67	Sangat Layak
3.	Komunika si visual	34	4,86	Sangat Layak
4.	Bahasa	8	4	Layak
5..	Efek bagi strategi pembelajar an	14	4,67	Sangat Layak
Total		113	4,64	Sangat Layak

Tabel 3 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 5 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,67 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Komunikasi Visual dengan rerata nilai 4,86 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Bahasa dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”, dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4,67 pada kategori “Sangat Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 113 dengan rerata

nilai (X) 4,64 terletak pada rentang $4,21 > X < 5,00$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.

Validasi Siswa

Validator adalah 30 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel. Validasi yang dilakukan terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran. Hasil validasi siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	405	4,65	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	534	4,60	Sangat Layak
3.	Komunikasi visual	792	4,55	Sangat Layak
4.	Bahasa	130	4,48	Sangat Layak
5..	Efek bagi strategi pembelajaran	399	4,59	Sangat Layak
	Total	2260	4,57	Sangat Layak

Tabel 4 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,65 pada kategori “Sangat Layak”, aspek desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,60 pada kategori “Sangat Layak”, aspek komunikasi visual dengan rerata nilai 4,55 pada kategori “Sangat Layak”, aspek bahasa dengan rerata nilai 4,48 pada kategori “Sangat Layak” dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4,59 pada kategori “Sangat Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 2260 dengan rerata nilai (X) 4,57 terletak pada rentang $4,21 > X < 5,00$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.

Implementation

Tahap implementasi dilaksanakan pada 30 siswa kelas X Akuntansi 2 pada tanggal 15 Agustus 2016 yang dilakukan di Laboratorium komputer C SMKN 1 Tempel Sleman.

Sebelum Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diterapkan, salah satu siswa diminta untuk menyalin file Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ke dalam komputer admin dengan tujuan bisa diakses ke seluruh jaringan komputer yang ada di dalam lab. Setelah itu, siswa diminta

untuk mengisi angket Motivasi Belajar sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Siswa dibimbing oleh peneliti dalam penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan terkadang keliling kelas untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Siswa terlihat senang dalam melakukan eksplorasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Setelah siswa selesai menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengukur Motivasi Belajar setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Angket Motivasi Belajar digunakan sebagai dasar ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan angket motivasi. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir. Angket berisi 26 butir pertanyaan yang sudah dinilai valid dengan rincian 20 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,960

dengan kriteria reliabilitas instrumen 0,600.

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh siswa uji coba. Setelah Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diketahui kelayakannya, peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa. Pengisian angket motivasi awal yang sudah tervalidasi dilaksanakan sebelum siswa menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Kemudian pengisian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah siswa menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Dua hasil motivasi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan Motivasi Belajar siswa.

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar	Sebelum		Setelah		Peningkatan %
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	403	67.17	486	81.00	13.83
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	393	65.50	453	75.50	10.00
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	500	66.67	653	87.07	20.40
Adanya penghargaan dalam belajar	408	68.00	503	83.83	15.83
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	445	74.17	558	93.00	18.83
Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dengan baik	544	72.53	636	84.80	12.27
Jumlah	2693	69.01	3289	84.20	15.19

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar awal dan Motivasi Belajar akhir, dapat diketahui pada aspek “Hasrat dan Keinginan Berhasil” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 403 dengan persentase 67,17%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 486 dengan persentase 81,00%, peningkatan aspek “Hasrat dan Keinginan Berhasil” adalah sebesar 13,83%. Aspek “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 393 dengan persentase 65,50%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 453 dengan persentase 75,50%, peningkatan aspek “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” adalah sebesar 10,00%.

Aspek “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 500 dengan persentase 66,67%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 653 dengan persentase 87,07%, peningkatan aspek “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” adalah sebesar 20,40%. Aspek “Penghargaan dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi

Computer Based Instruction mendapat skor 408 dengan persentase 68,00%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapat skor 503 dengan persentase 83,83%, peningkatan aspek “Penghargaan dalam Belajar” adalah sebesar 15,83%.

Aspek “Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 445 dengan persentase 74,17%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 558 dengan persentase 93,00%, peningkatan aspek “Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” adalah sebesar 18,83%. Aspek “Lingkungan Belajar yang Kondusif” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 544 dengan persentase 72,53%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 636 dengan persentase 84,80%, peningkatan aspek “Lingkungan Belajar yang Kondusif” adalah sebesar 12,27%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sebesar 2693 dengan persentase 69,01% dan skor Motivasi Belajar setelah penggunaan Media Pembelajaran

Akuntansi *Computer Based Instruction* sebesar 3289 dengan persentase 84,20% . Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dengan peningkatan sebesar 15.19%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* melalui lima tahap yaitu:

1. *Analysis*. Pada tahap ini, dilaksanakan analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum, diketahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif dan menarik yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar mereka. Produk yang sesuai untuk dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
2. *Design*, pada tahap ini dihasilkan rancangan produk awal yang terdiri dari *storyboard*, dan elemen-elemen media yang akan dibuat menjadi produk awal Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
3. *Development*. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang telah di desain sebelumnya. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru akuntansi keuangan, siswa dan revisi. Setelah revisi, dihasilkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* akhir yang siap untuk di implementasikan pada proses pembelajaran.

4. *Implementation*, pada tahap implementasi, peneliti menerapkan produk akhir Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* untuk diujicobakan di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Hasil dari tahap implementasi adalah data angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
5. *Evaluation*, hasil evaluasi pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yaitu ketercapaian pengembangan produk berupa peningkatan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer*

Based Instruction dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X AK 2 SMK N 1 Tempel sebesar 15,19%.

Saran

Berdasarkan penelitian dan keterbatasan pengembangan pada Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang lebih variatif dan menarik untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.
2. Animasi dan soal dapat dikembangkan lagi sehingga siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menjawab soal.
3. Materi yang dikembangkan di dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditambah animasi agar lebih menarik.
4. Untuk peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Selain itu perlu melakukan uji coba terhadap soal

latihan yang terdapat dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* agar dapat diketahui kualitas soal, karena pada penelitian ini soal latihan uji kompetensi belum dilakukan uji coba terhadap kualitas soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Darmawan, D. (2014). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo Offset
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers