

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI “ACCOUNTAINMENT” PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN JURNAL UMUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI

THE DEVELOPMENT OF “ACCOUNTAINMENT” ACCOUNTING LEARNING MEDIA IN PREPARING BASIS COMPETENCE OF GENERAL JOURNAL TO INCREASE THE MOTIVATION OF LEARNING

Oleh: **Hamas Nur Kholid**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
hamasnk@gmail.com

Amanita Novi Yushita, S. E., M. Si.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” bagi siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta pada kompetensi dasar Menyiapkan Jurnal Umum; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi, serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap membuat Media yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tingkat kelayakan Media berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,8 termasuk dalam kategori Sangat Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 2,84 termasuk dalam kategori Baik, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,35 termasuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, diperoleh peningkatan sebesar 20,15% dari 67,30% menjadi 87,45%. Sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, “*AccounTainment*”, Motivasi Belajar, *ADDIE*.

Abstract

This research aims to: develop an “AccounTainment” Accounting Learning Media for students of Class X Accounting SMK Koperasi Yogyakarta in preparing basis competence of general Journal; find out the feasibility of “AccounTainment” Accounting Learning Media on expert assessment material, media experts, and teachers of the Accounting, as well as knowing the increase in student learning motivation. This research is the development of research or Research and Development (R&D) adapted from ADDIE model of development. The results showed five stages to make “AccounTainment” Accounting Learning Media namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The eligibility level “Accountainment” Accounting Learning Media based on assessment: 1) Material expert obtained an average score 3.8 which is included in very good, 2) Media experts obtained an average score 2.84 which is included in the good, and 3) Accounting Teacher earned an average score of 3.35 which is included in the category of very good. Based on the analysis of the learning Motivation of students before and after the use of “AccounTainment” Accounting Learning Media, obtained an increase of 20.15% from 67.30% to 87.45%. So that the conclusion is the development of “AccounTainment” Accounting Learning Media can increase the motivation of learning Accounting.

Keywords: Learning Accounting Media, “*AccounTainment*”, Learning Motivation, *ADDIE*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2005: 147).

Salah satu cara untuk membentuk sumberdaya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta mutu pendidikan yang baik. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang membangun adanya komunikasi interaktif dan edukatif antara guru dan siswa melalui strategi, pendekatan, prinsip, dan metode tertentu dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan bersama. Hal lain yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yaitu dapat menimbulkan motivasi belajar siswa disetiap proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa senantiasa dapat mengikuti setiap kegiatan yang telah ditentukan oleh guru tanpa suatu beban.

Secara umum, motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu:

menggerakkan yang berarti menimbulkan kekuatan pada individu memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu, mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, dan menopang tingkah laku manusia, untuk menjaga lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu. Motivasi belajar adalah suatu semangat yang berasal dari dalam diri siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang diwujudkan dengan suatu kegiatan belajar yaitu dengan mengikuti proses belajar dengan sungguh-sungguh guna mencapai tujuan yang telah siswa harapkan sebelumnya.

Adapun cara-cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu: dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam, melibatkan siswa dalam proses belajar agar aktif sehingga terjadi interaksi yang baik dalam kegiatan pembelajaran, selalu memberikan masukan dan motivasi dalam belajar, memberikan apresiasi kepada siswa dengan memberikan ucapan selamat apabila siswa berhasil menjawab soal yang diberikan, ataupun menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif belajar siswa.

Permasalahan yang sering timbul terkait dengan motivasi belajar siswa yaitu salah satunya strategi pembelajaran dari tenaga pendidik atau guru. Guru sebagai

pendidik memiliki strategi atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas. Setiap strategi atau metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi tentu akan mendapat respon yang berbeda-beda dari peserta didik. Ada yang tertarik dengan materi yang disampaikan sehingga dapat dengan giat mempelajari materi tersebut, ada pula yang menerima dengan perasaan tak suka atau jengkel, ataupun yang benar-benar tidak menyukai materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan metode ceramah atau metode konvensional yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran akuntansi sebenarnya bukan sebuah permasalahan, tetapi apabila metode ini digunakan secara terus menerus tanpa menggunakan variasi dengan menggunakan media pembelajaran, maka dapat menimbulkan permasalahan yang lainnya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peserta didik kurang aktif dan tidak termotivasi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Danim (1994: 7), media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berinteraksi dengan siswa

atau peserta didik, yang memiliki kegunaan atau manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2005 : 4), “secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, *camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Ungkapan Briggs tersebut menjelaskan pula bahwa suatu media selain berfungsi sebagai penyaji pesan juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan definisi yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu, baik *hardware* maupun *software* yang mampu menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga materi dapat diterima oleh siswa dengan lebih baik.

Adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara

peserta didik. Bahkan alat/media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing (*remote*) sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif. Dalam pembelajaran, alat atau media pendidikan jelas diperlukan. Sebab media pembelajaran ini memiliki peranan tersendiri dan memiliki pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif, yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu referensi acuan yang memberikan inovasi baru dalam menjalankan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Arsyad (2011: 54-55) menyatakan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan komputer untuk tujuan pendidikan. Adapun manfaatnya yaitu a) komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena akan memberikan ilkim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang

digunakan; b) komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedia animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme; c) kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya sehingga komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara individual; d) kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran, memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran perseorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dipantau; e) dapat mengendalikan dan berhubungan dengan peralatan lain seperti CD interaktif, video, dan lain-lain dengan komputer sebagai pusat kendali.

Ada beberapa macam bentuk dari media pembelajaran yang berbasis komputer dengan menggunakan *Flash*, antara lain yaitu: Modul Interaktif, Komik Digital, dan media pembelajaran "*AccounTainment*". Media pembelajaran "*AccounTainment*" sendiri memiliki beberapa keunggulan atau kelebihan dibanding dengan media pembelajaran berbasis komputer lainnya. Adapun kelebihan media pembelajaran "*AccounTainment*" dibanding dengan media lainnya adalah: 1) Tersedianya *game* atau permainan sebagai sarana hiburan bagi siswa, di mana tidak semua media pembelajaran berbasis komputer

disertai unsur hiburan *game*. 2) Tersedianya evaluasi atau latihan soal pilihan ganda di mana masing-masing siswa bisa melatih kemampuannya, dan sekaligus mengetahui hasil skor atau nilainya. Sehingga akan menimbulkan ketertarikan siswa dalam memahami materi dan berlatih soal ketika mereka mendapatkan skor kecil atau sedikit. 3) Tersedianya berbagai jenis lagu sehingga dapat mengiringi siswa saat belajar, siswa pun bisa memilih dan menyesuaikan volume dari lagu yang dimainkan. 4) Media pembelajaran "*Accountainment*" yang memiliki dua unsur (pelajaran akuntansi dan hiburan) dapat meningkatkan minat belajar mandiri siswa baik di rumah maupun di sekolah. 5) Ukuran *file* media kecil, sehingga guru dan seluruh siswa dapat memiliki dan menggunakannya.

Media pembelajaran *akuntansi* ini merupakan terobosan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah, sehingga dapat merubah proses belajar yang konvensional ke proses belajar yang inovatif. Di sisi lain siswa akan lebih termotivasi untuk belajar mandiri. Media pembelajaran yang penuh hiburan tanpa mengesampingkan pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ketua Jurusan Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta

yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus 2016 yaitu: strategi pembelajaran guru akuntansi masih menggunakan metode konvensional dan monoton, sehingga dalam proses pembelajaran siswa antusias siswa kurang dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Di sisi lain, pembelajaran sudah dibantu dengan buku panduan, yang dapat dipinjam oleh siswa saat pelajaran berlangsung. Akan tetapi siswa yang lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku, dan tidur-tiduran, sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru saat mengikuti proses pembelajaran.

Hambatan proses pembelajaran yang sama juga terjadi pada siswa kelas X. Proses pembelajaran yang berbeda di SMP/MTS, mengharuskan siswa untuk beradaptasi dalam proses pembelajaran di SMK. Materi awal akuntansi yang diberikan oleh guru merupakan materi-standar kompetensi atau dasar yang lebih membahas konsep-konsep dasar akuntansi. Siswa dituntut untuk bisa memahami konsep dasar akuntansi yang nantinya akan dikembangkan disemester berikutnya. Salah satu kompetensi dasar untuk siswa kelas X adalah menyiapkan jurnal dengan materi nama dan kode akun, serta jurnal umum. Materi nama dan kode akun, serta jurnal umum menjadi penting karena materi ini menjadi salah satu titik dasar yang penting bagi seorang yang akan

mempelajari akuntansi. Seharusnya guru mampu menyampaikan materi ini kepada siswa baru dengan baik, sehingga siswa benar-benar memiliki pondasi awal belajar akuntansi.

Dari hasil wawancara tersebut, guru akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta membutuhkan suatu inovasi dalam proses pembelajaran akuntansi untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang rendah. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru akuntansi adalah menggunakan media pembelajarann yang berbasis komputer. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung yaitu berupa Laboratorium Komputer. Oleh sebab itu, pembelajaran akuntansi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer sangat mungkin untuk dilaksanakan di SMK Koperasi Yogyakarta.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya upaya untuk mendorong motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis komputer yaitu "AccounTainment". Perpaduan dan kombinasi antara akuntansi (*Accounting*) dan unsur hiburan (*Entertainment*) dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang efektif. Unsur hiburan dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa dan menghindarkan

kejujahan siswa saat pembelajaran. Selain itu pembuatan media ini juga dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran akuntansi yang menyenangkan dengan adanya game yang tersedia di dalamnya. Sehingga dapat membuat keadaan *mood* atau perasaan siswa menjadi baik, dan senang. Media pembelajaran akuntansi "AccounTainment" yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dengan menyertakan hiburan di dalamnya yang bertujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, tanpa mengesampingkan materi yang diajarkan. Pengembangan media tersebut akan menghasilkan suatu *software* Media pembelajaran akuntansi "AccounTainment" yang memuat materi nama dan kode akun, serta jurnal umum yang dikemas dengan unsur hiburan. Melihat kenyataan tersebut penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi "AccounTainment" Pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada pengembangan produk. Menurut Sugiyono (2012: 407), "metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jl. Kapas 1 No. 5, Semaki, Umbulharjo, Telp (0274) 589651, Kode Pos 55166, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan bulan Agustus 2016 - bulan Januari 2017.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran (Dosen Pendidikan Akuntansi), satu orang ahli materi (Dosen Pendidikan Akuntansi),

praktisi pembelajaran akuntansi (Guru mapel Akuntansi), dan 30 siswa kelas X akuntansi SMK KOPERASI Yogyakarta.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah *ADDIE* yang meliputi: *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Lee dan Owen, 2000: 3).

a. Analysis (Analisis)

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi yang sesuai untuk dikembangkan medianya, yaitu pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum untuk Siswa kelas X akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menetapkan KD beserta jumlah indikator yang akan dikembangkan dalam satu kompetensi dasar.

Selain materi yang akan dikembangkan medianya, perlu diketahui juga karakteristik siswa sebagai sasaran pengembangan media. Dari analisis tersebut akan diketahui perkembangan psikologi siswa dan tahap berpikir yang telah dicapai siswa pada usia SMK kelas X, sehingga dalam pengembangan media tersebut dapat

disesuaikan dengan kemampuan dan tingkatan berpikir siswa.

b. *Design* (Desain)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain produk yang akan dikembangkan. Peneliti membuat *storyboard* yang merupakan rancangan secara umum yang meliputi *desain template*, letak menu, tombol navigasi, dan materi yang akan disajikan. Selain itu, penentuan alur pembelajaran yang akan dibuat serta merencanakan simulasi animasi dalam penyajian materi.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan produk berdasarkan *storyboard* dan desain yang telah dibuat. Tidak lupa pula, pada tahap awal pembuatan produk ini, peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk revisi dan tindak lanjut tahap demi tahap. Media yang telah dihasilkan kemudian dikaji oleh beberapa reviewer sebagai ahli media dan ahli materi. *Review* media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai media yang telah dihasilkan dilihat dari tampilan dan navigasi serta dari cakupan materi yang disajikan. Hasil penilaian dari *reviewer* digunakan untuk pedoman revisi sehingga akan dihasilkan media yang layak uji baik dari segi tampilan maupun materi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Uji Coba Lapangan (*Field Trying Out*). Menurut Dick and Carry yang dikutip dalam Setyosari (2012: 225) pada tahap uji coba lapangan melibatkan subjek dalam kelas sebesar 15-32 orang. Dalam penelitian ini produk diujicobakan kepada siswa kelas X akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta berjumlah 30 siswa.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

- 1) Analisis data dari validasi produk: Tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
- 2) Produk akhir: Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran "*Accountainment*" berbasis Adobe Flash Professional.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a. Data

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

b. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket dalam

penelitian ini terdiri dari 2 jenis yaitu angket untuk mengukur kelayakan media menggunakan skala *likert*. Angket kelayakan media yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang (Sugiyono, 2012: 93), dan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa menggunakan skala *likert*. Angket motivasi belajar yang diberikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (Arikunto, 2010: 195). Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru (praktisi pembelajaran), dan siswa.

Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

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

b. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan media yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, dan guru. Langkah-langkah untuk menganalisis

data dari kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*”.

1) Analisis Data Kuantitatif Penilaian Media:

Analisis data kuantitatif dilakukan sesuai skor penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan angket respon siswa dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut: Konversi empat skala menggunakan acuan Mardapi (2008: 123) yaitu dengan cara menghitung rata-rata skor tiap indikator terlebih dahulu menggunakan rumus:

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

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

Tabel 1. Konversi skor aktual menjadi nilai skala empat

No	Rentang	Kategori	Nilai
1	x > 3	Sangat Baik	A
2	3 > x > 2,5	Baik	B
3	2,5 > x > 2	Cukup Baik	C
4	x < 2	Kurang	D

(Sumber: Mardapi, 2008: 123)

2) Analisis Data Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa. Langkah-langkah yang digunakan untuk

mengukur persentase motivasi siswa (Sugiyono, 2015: 135), yaitu:

a). Data kuantitatif skor angket motivasi siswa dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian *Skala Likert* Angket Motivasi

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

b). Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi.

c). Menghitung skor dari motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{ skor motivasi belajar} = \frac{st}{st} \times \% \text{ Motivasi belajar}$$

dikatakan mengalami peningkatan ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Selanjutnya dilakukan pula Uji t dengan rumus *paired sample*. Nilai t hitung dicocokkan dengan t tabel pada taraf signifikan 5%. Apabila t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat perbedaan secara signifikan (Danapriatna dan Setiawan, 2005: 108-110).

$$t = \frac{D}{\left(\frac{S}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

D = Rata-rata selisih dari 2 skor

SD = Standar deviasi dari harga D

N = banyak pasangan

A. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1). Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011:200) yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Rangkuman dari tahap analisis yang dilakukan yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Siswa:

Setelah dilakukan observasi, dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang interaktif dan bervariasi sehingga mereka dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, suasana kelasnya pun menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Analisis Kurikulum:

Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai oleh siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui Kompetensi Dasar yang dapat dimuat dalam media yang akan dikembangkan. Salah satunya Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum, dan menjadi fokus pengembangan

adalah materi nama dan kode akun, serta jurnal umum. Materi ini dipilih karena merupakan materi pokok akuntansi, dan merupakan konsep dasar untuk bisa belajar akuntansi. Adapun indikator materi tersebut adalah Akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi, Jumlah rupiah akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi, Buku jurnal yang diperlukan untuk pencatatan transaksi tersedia, dan Transaksi tercatat dalam buku jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar secara kronologis. Materi tersebut diasumsikan menyulitkan siswa karena siswa belum pernah mendapatkan materi tersebut di jenjang pendidikan sebelumnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan kompetensi, perlu dikembangkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” adalah media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan, variatif, dan menarik, sehingga Motivasi Belajar siswa akan meningkat. Selain itu Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang media pembelajaran “*AccounTainment*” berupa *storyboard* terlebih dahulu. Secara umum, menu-menu yang akan ditampilkan di dalam Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ini adalah sebagai berikut: 1). Bagian Intro (Pembuka); 2). Bagian Inti (Home, Kompetensi, Materi, Evaluasi, Game, Profil, dan Musik Latar); 3). Bagian Penutup.

b. Menyusun Materi, Soal, dan Kunci Jawaban.

Materi yang akan disampaikan pada media ini berasal dari buku paket akuntansi. Materi yang akan digunakan adalah materi yang diajarkan mengenai Menyusun Jurnal Umum. Kemudian peneliti membuat soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Materi dimulai dari pengertian akun hingga ke tahap mengkonversi transaksi menjadi jurnal. Materi, soal dan kunci jawaban tersebut dibuat dalam format *word* agar mudah dalam proses *copy* dan *paste* ke dalam media pembelajaran “*AccounTainment*”.

c. Perangkat

Pembuatan objek media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat keras

(*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* minimum yang diperlukan adalah komputer atau *laptop*. Kemudian untuk perangkat lunak itu sendiri terdiri dari *software* berupa *Adobe Flash CS 6 Action Scrip 3.0* dan *Windows 8*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Media dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi sistem operasi *Windows 8* dan *RAM 4GB*. Media ini diberi nama "*AccounTainment*" dengan seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai dengan menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan *software AdobeFlash CS 6 Action Scrip 3.0*. seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard*.

Materi, soal, pilihan jawaban, gambar animasi, *background*, *game*, musik, serta tombol navigasi yang akan dimuat dalam media dimasukkan dengan cara mengimpor ke dalam program *adobe flash*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extention(.fla)* dan dapat dijalankan di luar area kerja *flash* setelah di-*publish* ke dalam *file extention(.swf)* atau *(.exe)*.

b. Validasi.

1) Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Pembelajaran	42	3,81	Sangat Baik
2.	Materi	34	3,78	Sangat Baik
Total		76	3,8	
Kategori Keseluruhan			Sangat Baik	

Sumber: Data penilaian pengembangan yang diolah

2) Validasi Ahli Media

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Tampilan	30	2,72	Baik
2.	Pemrograman	24	3,0	Sangat Baik
Total		54	2,84	
Kategori Keseluruhan			Baik	

Sumber: Data penilaian pengembangan yang diolah

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Materi	44	3,38	Sangat Baik
2.	Bahasa	13	3,25	Sangat Baik
Total		57	3,35	
Kategori Keseluruhan			Sangat Baik	

Sumber: Data penilaian pengembangan yang diolah

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Media Pembelajaran Akuntansi "AccounTainment", diperoleh penilaian keseluruhan media, bahwa skor aspek pembelajaran menduduki peringkat tertinggi yaitu 3,81. Kemudian peringkat kedua diperoleh pada aspek materi dengan rata-rata skor 3,58, ketiga diperoleh pada aspek bahasa yaitu 3,25, keempat yaitu aspek pemrograman 3,0 dan terendah pada aspek tampilan dengan skor 2,72. Rata-rata Skor keseluruhan (\bar{x}) yaitu 3,27 yang terletak pada rentang $x \leq 3$ yaitu Sangat Baik. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Akuntansi "AccounTainment" mendapatkan nilai "A" dengan kategori "Sangat Baik".

c. Revisi Produk

1) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si, di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai berikut : Penyebutan nama akun yang digunakan harus dengan penyebutan nama akun yang terbaru (Konsep penggunaan bahasa mengikuti SAK), seperti: Aktiva menjadi Aset, Modal menjadi Ekuitas, dan lain-lain. Penjurnalan untuk tiap kelompok akun

disederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa. Menjelaskan dengan detail semua contoh ilustrasi transaksi dan jurnal.

2) Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd, di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai perbaikan yang dapat dirinci sebagai berikut: Pada bagian Intro memberikan gambar *background*, mengurangi tulisan dengan hanya menuliskan nama media, sehingga tidak monoton, dan menggabungkan bagian intro dengan media tanpa harus di *link*-kan. Membuat bagian *Home* sendiri yang berisikan simbol-simbol dari isi media tersebut. Memperbaiki bagian evaluasi sehingga *score* akhir bisa muncul. Menambahkan jenis *game* yang lainnya.

3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran yaitu Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai berikut: media sudah bagus, mungkin bisa dikembangkan untuk materi akuntansi yang lainnya.

4. Tahap Implementasi

(Implementation)

Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument Motivasi Belajar akuntansi siswa yang berupa angket motivasi belajar awal dan angket Motivasi Belajar akhir, masing-masing angket terdapat 17 butir pertanyaan. Uji validitas dan reliabilitas instrument dilaksanakan di luar sampel yaitu kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta. Pada tahap ini, 30 siswa mengikuti uji instrument Motivasi Belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket Motivasi Belajar siswa tersebut menggunakan program SPSS 16.

Tahap implementasi dilaksanakan pada bulan Februari 2017, merupakan uji coba lapangan di kelas yang sesungguhnya dijadikan bahan penelitian. Dilakukan kepada 30 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta. Setelah itu uji coba lapangan dilakukan seperti biasa di dalam kelas dengan bantuan Media Pembelajaran Akuntansi "AccounTainment" melalui fasilitas LCD dan Proyektor atau laboratorium komputer yang disediakan sekolah.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan responden siswa uji coba Lapangan. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir memakai skala *Likert*. Angket terdiri dari 17 butir pernyataan yang sudah dinilai valid dengan rincian 16 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0,660** dengan kriteria reliabilitas instrumen 0,600.

Dua hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi belajar siswa. Skor Motivasi Belajar Akuntansi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi "AccounTainment" dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

Skor Motivasi Belajar Akuntansi Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi "AccounTainment":

$$\begin{aligned}
 &= \frac{S_H - M_S}{S_M} \times 100\% \\
 &= \frac{1}{1 \times 4 \times 3} \times 100\% \\
 &= \mathbf{67,30 \%}
 \end{aligned}$$

Skor Motivasi Belajar Akuntansi Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi

“*AccounTainment*”:

$$= \frac{S_H M_S}{S_M} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{1 \times 4 \times 3} \times 100\%$$

$$= 87,45 \%$$

Berdasarkan pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa dengan peningkatan 20,15% dari 67,30% menjadi 87,45%.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi *Paired Sample Stastics*

	Mean		Correla tion	Sig.	T	Sig. (2- tailed)
	Sebelum	Sesudah				
Pair 1	45,77	59,47	.691	0,000	-24.579	0,000

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Tabel *paired sample statistics* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor total motivasi awal adalah sebesar 45,77 sedangkan motivasi akhir diperoleh skor 59,77. Tabel *paired sample correlations* menunjukkan bahwa korelasi antara dua variabel adalah 0,691 dengan sig 0,000. Artinya,

korelasi antara skor total motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media adalah kuat dan signifikan.

Pada tabel *paired sample statistics* diperoleh t hitung sebesar $-(24,579)$ dengan sig (p) 0,000 karena t hitung > t tabel $-(2,086)$ dan $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

2). Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” materi Menyusun Jurnal Umum:

a. Analisis (*Analysis*)

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan motivasi dimulai dari analisis terhadap kebutuhan peserta didik. Observasi dilaksanakan tanggal 10 Agustus 2016 hingga 12 September 2016. Jumlah siswa tiap kelas berjumlah 30 siswa. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa guru menggunakan media berupa buku paket. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang variatif dengan cara memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah, seperti

memanfaatkan fasilitas Laboratorium Komputer yang tersedia. Fasilitas ini sangat tepat untuk digunakan saat menerapkan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*”.

Setelah mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi oleh siswa dan mempertimbangkan potensi yang ada, peneliti melakukan analisis kurikulum, dengan berdiskusi dengan guru terkait mata pelajaran dan kompetensi dasar yang akan diambil sebagai bahan materi pada media pembelajaran akuntansi “*Accountainment*”. Dengan membedah silabus yang digunakan, sehingga memutuskan mata pelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum. Kompetensi Dasar ini merupakan kompetensi dasar yang pokok, yang harus dicapai oleh siswa, dan terdiri dari berbagai macam materi. Salah satu materi inti dan pokok, serta dianggap sulit oleh siswa adalah Materi Nama dan Kode Akun, dan Jurnal Umum. Kompetensi Dasar dan Materi tersebut merupakan materi pokok dari mata pelajaran akuntansi, konsep dasar akuntansi sebelum mempelajari materi akuntansi berikutnya yang lebih dalam. Hal ini menuntut siswa mengerti, hafal dan memahami materinya, sehingga memerlukan waktu lebih banyak untuk pembelajarannya.

Produk yang sesuai untuk dikembangkan dalam Kompetensi Dasar

Menyiapkan Jurnal Umum adalah Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*”. Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” dapat memudahkan siswa untuk memahami materi menyiapkan jurnal umum. Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” dibuat dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

b. Desain (*Design*)

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang atau membuat format, dan *storyboard* terlebih dahulu. Pemilihan format mencakup gambar grafis, dan penentuan *background* di setiap halaman media, animasi, pemilihan desain tombol, audio, dan pemilihan jenis *font*. Tujuan merancang media atau membuat format media salah satunya yaitu untuk mempermudah dalam pembuatan media yang memiliki tampilan menarik, tidak membosankan dan inovatif. *Storyboard* media dibagi dalam 3 bagian. Di mulai dengan bagian intro (pembuka), bagian inti, dan bagian penutup. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam penyusunan media. Ketika suatu media dibagi sesuai dengan kriteria kebutuhan, maka akan mudah dalam penyusunan atau pembuatannya. Selanjutnya peneliti menyusun materi, dan soal sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus SMK Koperasi Yogyakarta. Materi

dan soal dibuat menggunakan *Microsoft Word*, yang nantinya akan dicantumkan dalam Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” Untuk pelaksanaan pembuatan dengan *software Adobe Flash Professional*, dan peneliti dibantu oleh saudari Eka Legya Frannita.

c. Pengembangan (*Development*)

Media dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi sistem operasi *Windows 8* dan *RAM 4GB*. Media ini diberi nama “*AccounTainment*” dengan seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai dengan menjadi satu kesatuan media dengan menggunakan *software AdobeFlash CS 6 Action Scrip 3.0*. seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard*. Di mulai dengan membagi tiga bagian yaitu bagian intro (pembuka), bagian inti, dan bagian penutup.

Materi, soal, pilihan jawaban, gambar animasi, *background*, *game*, musik, serta tombol navigasi yang akan dimuat dalam media dimasukkan dengan cara mengimpor ke dalam program *adobe flash*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension(.fla)* dan dapat dijalankan di luar area kerja *flash* setelah di-*publish* ke dalam *file extension(.swf)* atau (*.exe*).

Produk awal Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diuji

kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan layak. Penilaian dari ahli media menghasilkan nilai rata-rata 2,84 yang termasuk dalam kategori baik dan layak. Penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi, diperoleh rata-rata skor 3,35 yang masuk dalam kategori sangat baik dan layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan layak karena semua aspek penilaian sudah terpenuhi.

d. Implementasi (*Implementations*)

Uji coba lapangan dilakukan oleh peneliti dan siswa. Peneliti melakukan uji coba angket tersebut di kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi Yogyakarta yang memiliki kesamaan karakteristik siswa diantara ketiga kelas X Akuntansi di sana. Kegiatan ini dilakukan di Laboratorium komputer SMK Koperasi Yogyakarta. Sebelum memulai mengoperasikan aplikasi, siswa diminta oleh peneliti untuk

menginstall aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ke dalam masing masing komputer. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan terkadang keliling kelas untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Pada saat mencoba Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Pada saat mengerjakan soal-soal siswa berusaha untuk mengerjakannya dengan sungguh-sungguh untuk menyelesaikan soal yang ada di aplikasi tersebut. Siswa dapat belajar mandiri dengan tenang dan bisa menghibur diri dengan memainkan berbagai game yang tersedia di dalam media tersebut. Siswa diberi waktu 45 menit untuk mengoperasikan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”. Selama penerapan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, tidak ada siswa yang mengobrol, mereka memahami materi dan fitur-fitur yang tersaji di dalam Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dengan seksama.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” membawa pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih

menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan komputer yang dimiliki sekolah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluations*)

Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan cara mengumpulkan dan merekapitulasi angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”, hasil perhitungan menunjukkan peningkatan sebesar 20,15%. Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Siswa meningkat setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.

Hasil uji t yang telah dilakukan pada *paired samples statistic* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” adalah sebesar 45,77, sedangkan Motivasi Belajar setelah penggunaan media adalah sebesar 59,77. Tabel *paired samples correlation* menunjukkan angka korelasi sebesar 0,691 dengan *sig* 0,000 artinya, korelasi antara skor total motivasi sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” adalah kuat dan signifikan. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media

Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” materi menyiapkan jurnal umum

Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” diketahui melalui tahap validasi oleh para Ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari dosen Ahli Materi, Ahli Media, dan satu praktisi pembelajaran (guru) Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 1-4. Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh rata-rata 3,27 dengan kategori Sangat Baik.

a) Ahli Materi

Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si,. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Berdasarkan hasil validasi yang dapat di lihat pada Lampiran 9 halaman 184 media dinilai dari aspek pembelajaran, dan aspek materi.

Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran.

Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” ditinjau dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi, nilai tertinggi yaitu pada aspek pembelajaran yang mendapat rata-rata skor sebesar 3,81 dibanding aspek materi yaitu 3,78. Namun demikian, kedua aspek tersebut termasuk kategori “Sangat Baik” untuk kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*”. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” layak/pantas diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, soal, dan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki penamaan atau penyebutan nama akun yang di sesuaikan dengan SAK.

b) Ahli Media

Ahli Media adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd,. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi “*Accountainment*” ditinjau dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Untuk aspek tampilan mendapat rata-rata skor yaitu 2,72.

Ditinjau dari aspek pemrograman, mendapat rata-rata skor yaitu 3,0. Aspek pemrograman ini didukung oleh kemudahan dalam penggunaan, fleksibilitas *file*, dan tingkat interaktivitas siswa dengan media yang mendapat kategori sangat baik. Sehingga berdasarkan penilaian ahli media, Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” mendapat rata-rata skor yaitu 2,84 dengan kategori Baik. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” layak/pantas diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi tampilan dan pemrograman.

Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Media. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki aspek tampilan untuk lebih menarik, dan memperbaiki dan menambah konten dari media agar lebih bervariasi.

c) Guru Akuntansi

Guru Akuntansi yang dipilih sebagai validator media adalah guru pengampu mata pelajaran Akuntansi kelas X yaitu Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan aspek materi dan aspek bahasa. Pada aspek materi mendapat rata-rata skor yaitu 3,38. Aspek bahasa

mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,25. Berdasarkan penilaian guru akuntansi mengenai Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,35 dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” layak/pantas diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, soal, dan bahasa. Adapun saran atau masukan dari guru akuntansi harapannya media ini bisa digunakan pada materi akuntansi yang lainnya.

Peningkatan Motivasi sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” pada materi Menyiapkan Jurnal Umum

Respon siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran motivasi siswa. Respon siswa pada tabel 18 (hal. 100) yaitu Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah implementasi Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” lebih tinggi pada setiap indikator pengukurannya. Berdasarkan hasil uji t didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” akan meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi.

Peningkatan terkecil dalam motivasi terdapat pada indikator 2 sebesar 10%

yaitu indikator “Ulet Menghadapi Kesulitan”. Urutan berikutnya ditempati oleh indikator 1 sebesar 13,33% yaitu indikator “Tekun Menghadapi Tugas”. Berikutnya ada indikator 4 dengan kenaikan sebesar 17,50% yaitu indikator “Lebih Senang Belajar Mandiri”. Urutan berikutnya ditempati oleh indikator 5 sebesar 17,77% yaitu indikator “Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin”. Berikutnya ditempati oleh indikator 8 sebesar 17,78% yaitu indikator “Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal”. Posisi tiga teratas ditempati oleh indikator 7 “Tidak Mudah Melepaskan Hal yang Diyakini” sebesar 18,33%, kemudian indikator 6 yaitu “Dapat Mempertahankan Pendapat” sebesar 22,08%, dan indikator 3 sebesar 35,41% yaitu “Memiliki Minat Terhadap Berbagai Soal” sebagai peningkatan motivasi siswa terbesar.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di kelas pada saat menggunakan media pembelajaran akuntansi “*Accountainment*” juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengamatan saat observasi awal dibandingkan dengan hasil pengamatan pada saat menggunakan media pembelajaran akuntansi “*Accountainment*”. Siswa kurang antusias karena hanya mendengarkan guru, dan membaca buku teks saja, sehingga

kegiatan belajar monoton kurang bervariasi. Namun setelah diterapkannya media pembelajaran akuntansi “*Accountainment*” siswa antusias, bersemangat, tertarik untuk belajar akuntansi tentang materi jurnal umum, dan itu bisa membuat siswa untuk lebih cepat memahami materi yang disajikan.

Adanya perbedaan dan perubahan positive tingkah laku siswa, di mana siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan guru, semangat dalam mengerjakan soal, antusias dalam mengikuti proses belajar, serta respon siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar dari sebelum-sebelumnya. Hal ini mengindikasikan pada peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan pada motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi “*Accountainment*”.

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Sanaky (2013: 42) yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Sudjana dan Rivai (2002: 24) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” melalui lima tahap yaitu:

- a. *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, inovatif dan menarik khususnya pada kompetensi dasar menyiapkan jurnal umum untuk dapat meningkatkan Motivasi Belajar mereka. Produk yang sesuai untuk dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.
- b. *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 “*AccounTainment*”.
- c. *Development*. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yang telah di

desain sebelumnya. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru akuntansi dan revisi. Setelah revisi, dihasilkan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” akhir yang siap untuk di implementasikan pada proses pembelajaran.

- d. *Implementation*, pada tahap implementasi, peneliti menerapkan produk akhir Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” untuk diujicobakan di kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Hasil dari tahap implementasi adalah data angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*”.
 - e. *Evaluation*, hasil evaluasi pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” yaitu ketercapaian pengembangan produk berupa peningkatan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta sebesar 20,15%.
2. Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” ditinjau

berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru. Validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata skor 3,8 dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan. Validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 2,84 dengan kategori “Baik” dan layak digunakan. Validasi oleh guru diperoleh rata-rata skor 3,35 dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan. Secara keseluruhan validasi, maka diperoleh skor rata-rata 3,27 dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

3. Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 20,15%. Motivasi Belajar Awal sebelum menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” diperoleh skor 67,30% sedangkan Motivasi Belajar Akhir setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” sebesar 87,45%. Hasil uji t yaitu t hitung sebesar -24.579 dengan sig. 0.000 menunjukkan pengukuran yang signifikan sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Akuntansi “*AccounTainment*” sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah, dan memfasilitasi pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasan menjadi harapan yang bisa diwujudkan oleh pihak sekolah.

2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian dari 3 indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan terkecil, yaitu indikator “Ulet Menghadapi Kesulitan”, “Tekun Menghadapi Tugas”, dan “Lebih Senang Belajar Mandiri”. Guru harus tahu mana siswa sudah paham, dan siswa yang belum paham, dengan cara memberikan pertanyaan pancingan kepada seluruh siswa, agar siswa lebih ulet dalam menghadapi kesulitan. Sebab tidak

sedikit siswa merasa malu untuk bertanya kepada guru apabila siswa tersebut belum mengerti atau paham, dan lebih memilih untuk diam saja. Selanjutnya, guru dapat memberikan tugas individu kepada siswa, yang kemudian guru menunjuk salah satu siswa secara acak untuk menjawabnya. Hal ini dapat meningkatkan ketekunan siswa dalam menghadapi atau mengerjakan tugas, sebab beberapa siswa lebih memilih untuk tidak mengerjakan tugas apabila tugas yang diberikan tidak dibahas oleh guru. Selain itu guru bisa mengingatkan siswa untuk tidak saling memberikan jawaban, saling mencontek ketika sedang mengerjakan tugas. Hal ini dapat memperbaiki pola belajar mandiri siswa.

Guru juga bisa menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran Akuntansi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih variatif, dan guru juga dapat menambah sumber referensi sebagai bahan ajar lain seperti media pembelajaran sebagai penunjang alternatif proses pembelajaran sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Lebih bisa mengembangkan media pembelajaran akuntansi "Accountainment" dengan lebih memperluas materi pelajaran dan soal-soal latihannya, serta memperkaya konten dari media pembelajaran tersebut sehingga lebih bervariasi dan menarik. Penelitian pengembangan media akuntansi "Accountainment" bisa lebih difokuskan pada kualitas materi, dan soal, karena pada penelitian ini belum dilakukan uji coba terhadap kualitas soal untuk hasil media yang lebih efektif dan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lee, William W, & Owens, Diana L. (2000). *Media-Based Instructional Design*. San Fransisco: Josey-Bass/Pfeiffer.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

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

Wahono, Romi Satrio. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses pada 30 Agustus 2016.

Yuli Anggraeni. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Praktik Akuntansi Manual (PAM) Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.