

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model Games “Gedutan” Dalam Pembelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Smk - Bm Se- Kota Medan

¹Mariati

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan
mariati.rahmad@yahoo.com

Abstrak

Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit dan membosankan bagi siswa. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMK kelas X yang baru mengenal akuntansi. Anggapan negatif terhadap akuntansi salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa anggapan siswa ini akan mempengaruhi motivasi dalam mempelajari akuntansi, di dalam maupun di luar waktu jam belajar-mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami persamaan dasar akuntansi melalui pengembangan media pembelajaran games edukasi akuntansi yang disingkat “gedutan” multimedia interaktif sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa SMK Bisnis dan Manajemen sebagai bahan ajar yang mendukung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam pembelajaran akuntansi di SMK Bisnis & Manajemen. Model pengembangan yang diterapkan terdiri atas: 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perancangan desain, 3) tahap implementasi desain 4) Tahap pengujian dan 5) tahap produk akhir dan penyebaran. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif model games "Gedutan" untuk materi persamaan dasar akuntansi ditingkat siswa SMK -BM kelas X sangat layak digunakan karena dapat melatih kemampuan kognitif siswa secara interaktif untuk menguasai persamaan dasar akuntansi.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Games “Gedutan”

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah hasil belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh siswa adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya.

Demi mencapai hasil belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pendidikan di sekolah yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Pengaruh perkembangan teknologi ini sudah dirasakan diberbagai bidang kehidupan manusia, termasuk bidang-bidang pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut para pelaku pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan supaya kemampuan sumberdaya manusia yang dihasilkan tidak tertinggal dalam persaingan di era globalisasi ini. Salah satu upayanya adalah dengan memanfaatkan komputer dalam berbagai aktivitas pendidikan, mulai dari pengelola pendidikan, pelaksana pembelajaran, administrasi pendidikan sampai evaluasi pendidikan. Dalam pelaksanaan berupa proses pembelajaran baru yang terintegrasi dengan aplikasi komputer dikenal dengan istilah *Computer Based Intruccion (CBI)* atau *Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK)*. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sudah menjadi tuntutan zaman dan harus terintegrasi tidak hanya pada mata pelajaran TIK, tetapi juga pada lainnya seperti mata pelajaran akuntansi.

Akuntansi sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit, rumit dan membosankan bagi siswa. Hal ini biasa terjadi pada siswa SMK kelas X yang baru mengenal akuntansi. Anggapan negatif terhadap akuntansi salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa anggapan siswa ini akan mempengaruhi motivasi dalam mempelajari akuntansi, di dalam maupun di luar waktu jam belajar-mengajar. Akuntansi juga merupakan mata pelajaran produktif pada program keahlian Akuntansi SMK, sehingga mata pelajaran ini mempunyai jam ajar yang lebih banyak di bandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini mengakibatkan siswa akan lebih cepat bosan karena jam ajar yang lebih banyak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Juni 2015 di beberapa SMK-BM yang menjadi mitra FKIP-UMSU pada saat pelaksanaan PPL-II dilapangan, ditemukan fakta bahwa pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar padahal sekolah sudah memberikan banyak fasilitas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran akuntansi yang disampaikan hanya sebatas ceramah dan tanya jawab. Akibatnya respon siswa pada saat pelajaran akuntansi menunjukkan sikap yang kurang baik, banyaknya siswa yang jenuh dan bosan sehingga proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik. Dari masalah diatas diperlukan adanya perbaikan dalam sistem pengajaran yang digunakan oleh guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Saat ini perangkat yang mampu menggabungkan berbagai jenis media (audio, video, animasi, dsb) adalah komputer. Gabungan berbagai media dengan adanya unsur timbal balik dikenal dengan istilah *multimedia interaktif*. Multimedia interaktif model games merupakan salah satu dari 4 model multimedii interaktif, yaitu: model drill, model tutorial, model simulasi dan model games. Menurut Rudi dan Cepi Riyana (2009 : 163), multimedia interaktif model games

adalah model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan format permainan, yang bertujuan untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar untuk menambahkan kemampuan siswa. Untuk pembelajaran game lebih dikenal dengan *Instructional Games* ini memiliki Komponen Dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bentuk *game* (permainan) yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program interaktif berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Permainan merupakan program yang dirancang dengan baik untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Kegiatan permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur simulasi. Seperti halnya permainan biasa mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktikkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dan hal itu berhubungan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Model games yang disajikan dalam hal ini harus memiliki tujuan yang jelas dari awal siswa bermain tujuan telah ditentukan secara eksplisit sehingga siswa mengetahui tujuan permainan tersebut. Tujuan tidak semata-mata untuk hiburan, namun tujuan pembelajaran yang diambil dari kurikulum yang digunakan. Indikator pencapaian tujuan dapat dilihat dari keberhasilan siswa untuk melewati semua tantangan dalam games tersebut juga dari score yang diperoleh. Aturan yang dibangun dalam permainan untuk membuat permainan itu lebih menarik sehingga tercipta kompetisi bersaing dengan pihak lain untuk menjadi yang terbaik, seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan. Siswa akan senang apabila telah berhasil menjadi pemenang, dan itu yang membuat model games menjadi menarik buat siswa. Dalam games juga harus ada tantangan yang menyediakan beberapa level permainan mulai dari yang mudah (*easy*) sedang (*middle*) sampai yang sulit (*difficult*) adanya level tersebut menjadi tantangan tersendiri buat siswa.

Model multimedia interaktif yang menarik perhatian penulis untuk dikaji adalah model *instructional games* (games pembelajaran). Pengembangan multimedia interaktif model games itu sendiri diberi nama “*Gedutan*” yaitu singkatan dari Games Edukasi Akuntansi. Hal tersebut didasari karena kepopuleran games dimata masyarakat khususnya peserta didik. Mereka beralasan bahwa games dapat dijadikan alat untuk refreshing saat jenuh dalam belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk bermain game selain untuk kegiatan belajar. Namun citra games di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar games yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah games yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar. Melihat kepopuleran game tersebut, para guru mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan games dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum.

Berawal dari latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka dirumuskan pokok masalah yaitu: “Apakah media pembelajaran multimedia interaktif model games “gedutan” dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran akuntansi untuk siswa SMK Bisnis dan manajemen sebagai salah satu bahan ajar pendukung?”.

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran “Gedutan” multimedia interaktif model games ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian ini nantinya akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran bentuk games untuk bidang studi akuntansi.

b. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di 3 sekolah yaitu :

- a. SMK Swasta Budisatrya yang beralamat di jalan Letda Sujono N0.166 Medan, Kecamatan Medan Tembung.
- b. SMK - BM Sinar Husnin Medan yang terletak di jalan Veteran Gg Utama Pasar V Helvetia, kecamatan Labuhan Deli.
- c. SMK PAB 2 Helvetia yang beralamat di jalan Veteran pasar IV Helvetia Medan.

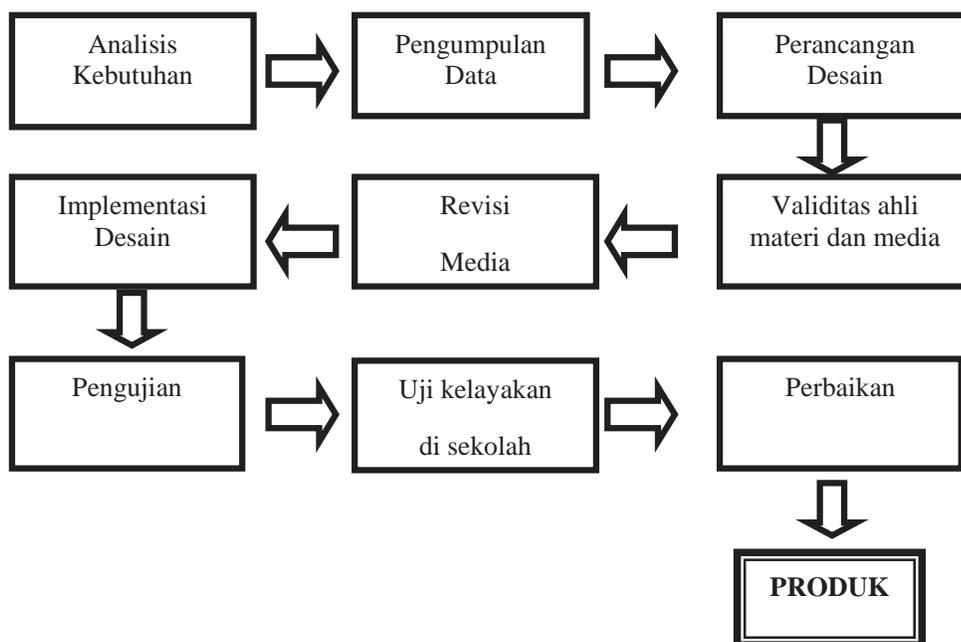
Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2015 sampai Nopember 2015.

c. Subjek Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMK kelas X Akuntansi yang ada di Medan yaitu, SMK Budisatrya Medan , SMK-BM Sinar Husni Medan , dan SMK PAB 2 Helvetia. Setiap sekolah di pilih 15 orang secara random untuk di jadikan subjek penelitian.
2. Validator yang terdiri dari dua orang ahli yaitu ahli materi (guru SMK Budisatrya Medan dan SMK-BM Sinar Husni Medan) dan satu orang ahli media pembelajaran (dosen program studi Pendidikan Akuntansi FKIP-UMSU)

d. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan model penelitian dan pengembangan model sugiyono yang memiliki 10 tahap pengembangan. Adapun tahapan dalam penelitian ini dapat di lihat dari gambar berikut;



Gambar 3.1 tahapan-tahapan penelitian pengembangan (Research & Development)

Berdasarkan pemaparan gambar di atas, prosedur penelitian yang akan dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan produk dan materi yang dikembangkan. Dalam penelitian ini penulis memodifikasi model tersebut menjadi 5 (lima) tahapan diantaranya 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perancangan desain, 3) tahap implementasi desain, 4) pengujian dan 5) tahap produk akhir dan penyebaran. Masing-masing tahapan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh siswa di beberapa SMK-BM kelas X di Medan antara lain SMK Budisatrya Medan, SMK BM Sinar Husni Medan dan SMK PAB 2 Medan tentang materi akuntansi. Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa diidentifikasi permasalahan yang secara umum mereka hadapi saat proses belajar mengajar berlangsung. Kemudian informasi yang didapatkan dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai acuan untuk merencanakan pengembangan.
2. Tahap Perancangan Desain. Pada tahap ini peneliti menetapkan tujuan pengembangan produk berdasarkan kebutuhan siswa dengan menentukan materi yang akan dikembangkan dalam produk yang sesuai kebutuhan siswa kelas X akuntansi SMK-BM yaitu materi mengerjakan persamaan dasar akuntansi. Selanjutnya peneliti menyusun instrument penilaian media berupa angket yang digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Angket yang disusun menggunakan opsi skala 5 (lima) yang dilengkapi dengan kolom komentar/saran serta kesimpulan umum.

3. Tahap Implementasi Desain. Tahap ini merupakan proses penerjemahan perancangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash*. Setelah produk dibuat maka selanjutnya produk media pembelajaran tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian tersebut dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dalam pengembangan media sehingga dihasilkan media yang layak untuk diujicobakan kepada siswa.
4. Tahap Pengujian. Tahap pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba pada kelompok kecil yang terdiri atas 15 orang dan uji coba pada kelompok besar disalah satu sekolah yang dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk pada skala luas. Dari hasil uji coba tersebut dilakukan analisis dan evaluasi untuk memperbaiki kualitas produk.
5. Tahap Produk Akhir dan Penyebaran. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif model *game* edukasi akuntansi atau yang disebut dengan “Gedutan” yang telah selesai evaluasi akhir pada uji coba lapangan. Produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada sekolah. Kegiatan penyebaran produk ini bertujuan agar *game* edukasi akuntansi yang dikembangkan tersebut bermanfaat bagi sekolah.

e. Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen

- a. Jenis Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.
- b. Teknik Pengumpulan Data dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan memberikan angket kepada validator media dan validator materi serta siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Angket berupa lembar *checklist* dengan skala *Likert* (skala 5) dengan alternatif jawaban untuk angket siswa adalah sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sedangkan alternative jawaban untuk angket validator adalah sangat baik, baik, sedang, kurang baik dan sangat kurang baik.

f. Teknik Analisis Data

- a. Data kualitatif; Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran/ masukan yang diberikan oleh dosen ahli media, guru ahli materi, dan siswa. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif.
- b. Data kuantitatif; Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, guru dan siswa yang dianalisis dengan langkah-langkah berikut:
 - 1) Mengkonversi data kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skoring berikut; sangat layak (5), layak (4), cukup layak (3), kurang layak (2), dan sangat kurang layak (1).
 - 2) Menghitung rata-rata skor dari setiap aspek
 - 3) Rata-rata skor yang diperoleh diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Tabel Rumus Konversi

Skor	Interval Skor	Kategori
1	$\bar{Xt} + 1,80 Sbi < X$	Sangat Layak
2	$\bar{Xt} + 0,60 Sbi < X \leq \bar{Xt} + 1,80 Sbi$	Layak
3	$\bar{Xt} - 0,60 Sbi < X \leq \bar{Xt} + 0,60 Sbi$	Cukup Layak
4	$\bar{Xt} - 1,80 Sbi < X \leq \bar{Xt} - 0,60 Sbi$	Kurang Layak
5	$X \leq \bar{Xt} - 1,80 Sbi$	Sangat Kurang Layak

Sumber : Sukardjo (2005:53)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran “Gedutan”

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang diperlukan yaitu pengumpulan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh sisiwa di beberapa SMK-BM kelas X di Medan antara lain SMK Budisatrya Medan, SMK BM Sinar Husni Medan dan SMK PAB 2 Medan tentang materi akuntansi. Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa diidentifikasi permasalahan yang secara umum mereka hadapi saat proses belajar mengajar berlangsung diantaranya;

a. Analisis masalah

- 1). Sekolah yang diobservasi secara umum telah memiliki fasilitas laboratorium computer dan *LCD projector*, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal.
- 2). Rata-rata siswa tidak memiliki buku pelajaran berbentuk buku teks selain buku LKS yang dijadikan oleh guru sebagai salah satu sumber belajar sehingga siswa sulit memahami isi materi secara jelas.
- 3). Saat proses belajar mengajar berlangsung guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa bahkan metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional sehingga siswa merasa kurang tertantang dengan materi yang mereka pelajari.

b. Analisis isi kurikulum

Analisis isi kurikulum dilakukan untuk menganalisis komponen pembelajaran yaitu standar kompetensi minimal yang harus dimiliki oleh peserta didik, tujuannya untuk menetapkan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan isi materi yang akan disajikan kedalam media pembelajaran “Gedutan”.

2. Perancangan Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah

ditentukan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan dalam merancang sketsa desain tampilan layar untuk memudahkan programmer dalam menterjemahkan ke dalam bentuk yang lebih nyata adalah dengan cara menyusun *storyboard* materi pembelajaran untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain. Materi dan soal yang dikembangkan berdasarkan isi kompetensi dasar yaitu mencatat transaksi kedalam persamaan dasar akuntansi yang terdiri atas 4 (empat) indicator pembelajaran. Dan soal yang disusun hanya terdiri atas 9 soal dengan durasi waktu yang berbeda ditiap soalnya. *Storyboard* yang dibuat untuk mendeskripsikan semua komponen yang ada dalam tampilan antara lain: halaman *preface*, halaman tujuan pembelajaran, halaman menu, halaman informasi materi dan halaman profil untuk games. *Storyboard* pengembangan media ini dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.1 Desain storyboard media pembelajaran "Gedutan"

3. Implementasi Desain

Berdasarkan gambar storyboard di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa mindmapping sebagai berikut:

a. Membuat Produk

Seluruh komponen yang telah disiapkan pada tahap desain selanjutnya diwujudkan menjadi *game* dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash*. Berikut ini adalah screenshoot produk awal.

1. Tampilah Halaman Pembuka

Pada halaman ini menampilkan judul atau nama dari media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu juga menampilkan nama dari peneliti serta nama universitas:



Gambar 4.2 rancangan desain halaman pembuka media “Gedutan”

2. Tampilan Halaman SK, KD dan Indikator

Pada halaman ini layar menampilkan isi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator dari media pembelajaran.



Gambar 4.3 rancangan desain halaman SK, KD dan Indikator media “Gedutan”

3. Tampilan Pilihan Menu

Tampilan pilihan menu menyajikan 3 pilihan yaitu, pilihan informasi materi berisi materi yang berkaitan dengan persamaan dasar akuntansi, pilihan main untuk main di quis yang disediakan, dan pilihan keluar untuk keluar dari media pembelajaran.



Gambar 4.4 Rancangan Desain Halaman pilihan menu media “Gedutan”

4. Tampilan Halaman Informasi Materi
Halaman informasi materi sendiri menampilkan isi materi dari persamaan dasar akuntansi sesuai dengan SK, KD dan indikator dari media pembelajaran “Gedutan”.



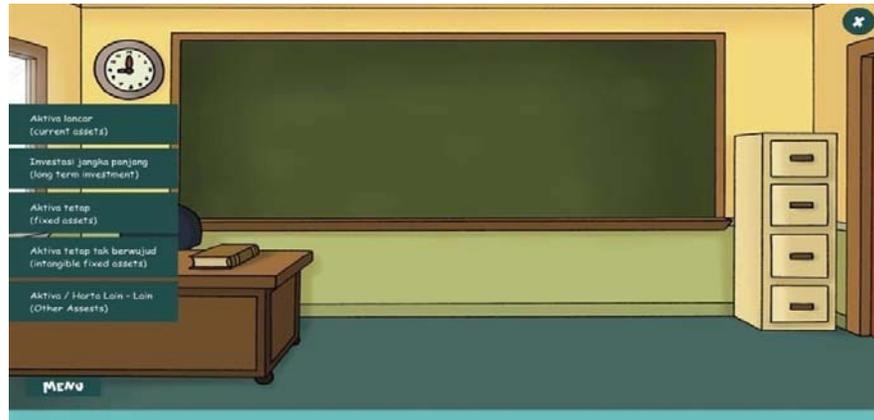
Gambar 4.5 rancangan desain halaman informasi materi media “Gedutan”



Gambar 4.19 hasil implementasi materi pengertian persamaan dasar akuntansi



Gambar 4.20 hasil implementasi materi rumus persamaan dasar akuntansi



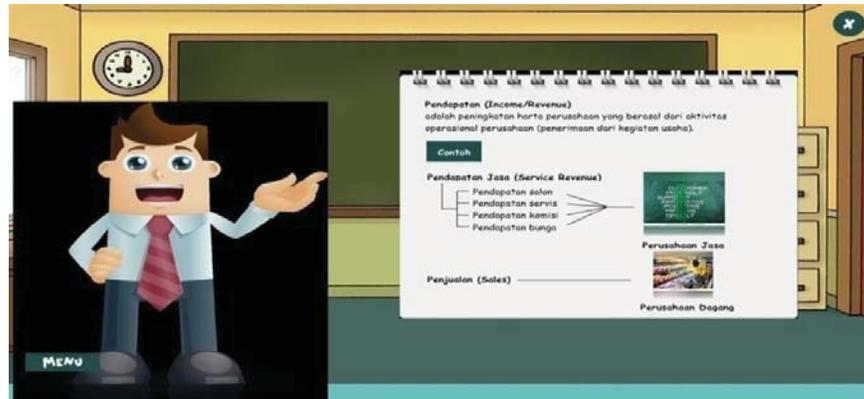
Gambar 4.21 hasil implementasi materi aktiva



Gambar 4.22 hasil implementasi materi kewajiban



Gambar 4.23 hasil implimentasi materi modal



Gambar 4.24 hasil implementasi materi pendapatan



Gambar 4.25 hasil implementasi materi beban



Gambar 4.26 hasil implimentasi contoh soal

5. Tampilan Halaman Quis

Pada halaman ini di sajikan quis yang berhubungan dengan materi, sebelum masuk dalam quis, terlebih dahulu di tampilkan halaman pembuka quis, dengan perintah mengisi nama pada kolom yang sudah disediakan.



Gambar 4.27 hasil implementasi halaman pembuka quis

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi media pembelajaran “gedutan” multimedia interaktif model games ini dilakukan oleh dosen ahli media di program studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang kajiannya berkaitan dengan media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan mengisi angket serta memberikan saran perbaikan. Sebelum divalidasi ahli media memberikan saran perbaikan terhadap media pembelajaran “gedutan” multimedia interaktif. Adapun saran perbaikan dari ahli media yaitu:

- Menambahkan alternatif lain dalam menjalan media selain mouse, seperti penggunaan keyboard.
- Mengatur letak gambar dan keterangan gambar agar lebih jelas.
- Menyesuaikan jumlah waktu pada soal yang ada di quis.

Saran perbaikan dari ahli media yang diberikan sudah dilakukan perbaikan. Dan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.1
Hasil uji validasi ahli media

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Persentase	Kriteria
1	Aspek navigasi	13	87%	Sangat Layak
2	Aspek kemudahan	15	75%	Layak

3	Aspek komunikasi visual	51	78%	Layak
4	Aspek penyajian	11	73%	Layak
Rata – rata Presentase		90	78%	Layak

Tabel 3.2
Hasil uji validasi ahli materi

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Persentase	Kriteria
1	Aspek pembelajaran	35	88%	Sangat Layak
2	Aspek isi materi	44	88%	Sangat Layak
3	Aspek kebahasaan	17	85%	Sangat Layak
Rata – rata Presentase		96	87%	Sangat Layak

Dari data ditabel 3.1 dan 3.2 di atas nilai rata-rata ahli media sebesar 90 dengan kategori “layak” dan nilai rata-rata ahli materi 96 berada pada kategori “sangat layak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “gedutan” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran SMK kelas X.

Saran perbaikan dari ahli materi terhadap isi media pembelajaran “gedutan” yaitu:

- a. Menyesuaikan contoh gambar pada materi dengan relevan, agar tidak menjadi rancu dan membingungkan siswa.
- b. Membenahi tulisan yang masih salah.
- c. Menambah rumus persamaan dasar akuntansi
- d. Menambahkan pencatatan dalam persamaan dasar akuntansi pada contoh soal.

Saran perbaikan yang diberi oleh ahli materi sudah dilakukan dan diperbaiki.

4. Pengujian

Dalam tahap pengujian dilakukan pemeriksaan terhadap media pembelajaran. Pada tahap ini hal – hal yang diperiksa meliputi ketepatan navigasi, apakah ada kesalahan dalam pemberian perintah, apakah navigasi bisa diakses, pengecekan pada kesalahan materi, maupun kesalahan tulisan dalam media. Pada tahap ini media divalidasi oleh validator yaitu bapak Uun Ahmad Saehu selaku ahli media dan ibu Novariani S.Pd selaku ahli materi, untuk mengetahui apakah media sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran akuntansi. Validator oleh ahli media dan ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Tanggal 26 Juni 2015 dan 1 Juli 2015

dilakukan validasi oleh ahli media dan tanggal 23 Juni dan 3 Juli dilakukan validasi oleh ahli materi.

a. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran “Gedutan” Multimedia Interaktif Model Games

Dari hasil uji coba yang dilaksanakan di tiga SMK dimedan untuk 15 orang di tiap sekolah diperoleh hasil tanggapan siswa terhadap media “gedutan” yaitu:

1. SMK Budisatrya Medan memperoleh presentase 91% dan menunjukkan kriteria sangat layak dan hasil penilain respon siswa di tinjau dari nilai rata-rata 64 yaitu sangat baik.
2. SMK-BM Sinar Husni Medan memperoleh presentase 94% dan menunjukkan kriteria sangat layak dan hasil penilain respon siswa di tinjau dari nilai rata-rata 66 yaitu sangat baik.
3. SMK PAB 2 Helvetia memperoleh presentase 95% dan menunjukkan kriteria sangat layak. dan hasil penilain respon siswa di tinjau dari nilai rata-rata 67 yaitu sangat baik

Adapun data angket siswa disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1

Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran “Gedutan” multimedia interaktif model games di SMK Budisatrya Medan

No	Aspek Kriteria	Nilai Rata-Rata	Presentase	
1.	Aspek motivasi Belajar	9	90%	sangat layak
2.	Aspek efektivitas Media	23	92%	sangat layak
3.	Aspek aktifitas Belajar	13	87%	sangat layak
4.	Aspek manfaat Bagi siswa	19	95%	sangat layak
Rata – rata Presentase		64	91%	sangat layak

Tabel 4.2

Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran “Gedutan” multimedia interaktif model games di SMK-BM Sinar Husni Medan

No	Aspek Kriteria	Nilai Rata-Rata	Presentase	
1.	Aspek motivasi Belajar	10	100%	sangat layak
2.	Aspek efektivitas Media	24	96%	sangat layak
3.	Aspek aktifitas Belajar	14	93%	sangat layak

4. Aspek manfaat Bagi siswa	18	90%	sangat layak
Rata – rata Presentase	66	94%	sangat layak

Tabel 4.3
Hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran “Gedutan” multimedia interaktif model games di SMK PAB 2 Helvetia Medan

No	Aspek Kriteria	Nilai Rata-Rata	Presentase
1.	Aspek motivasi Belajar	10	100% sangat layak
2.	Aspek efektivitas Media	24	96% sangat layak
3.	Aspek aktifitas Belajar	14	93% sangat layak
4.	Aspek manfaat Bagi siswa	19	95% sangat layak
Rata – rata Presentase		65	95% sangat layak

Data yang di diperoleh dari angket tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran “Gedutan” Multimedia Interaktif model games pada materi persamaan dasar akuntansi layak digunakan sebagai bahan ajar akuntansi kelas X SMK. Pada tahap ini tidak dilakukan revisi karena tidak ada kesalahan yang ditemukan dalam *game* berdasarkan komentar dan saran siswa.

5. Produk Akhir dan Penyebaran

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif model *game* edukasi akuntansi atau yang disebut dengan “Gedutan” telah selesai evaluasi akhir pada uji coba lapangan. Pada tahap ini file dari media pembelajaran “gedutan” yang sudah selesai dirancang dimasukkan ke dalam CD yang didesain dengan baik agar menarik bagi siswa. Pemaketan dalam bentuk CD dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media pembelajaran “Gedutan”.

Produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada sekolah. Kegiatan penyebaran produk ini bertujuan agar *game* edukasi akuntansi yang dikembangkan tersebut bermanfaat bagi sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pengembangan media pembelajaran “Gedutan” Multimedia Interaktif model Games pada KD menyusun persamaan dasar akuntansi telah melewati empat tahap yaitu analisis, desain, implimentasi dan pengujian. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi di tiga SMK di kota Medan yaitu, SMK Budisatrya Medan, SMK BM Sinar Husni dan SMK PAB 2 Helvetia. Sebelum dilakukan uji coba, produk juga telah melewati revisi dan telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi SMK kelas X oleh ahli media dan ahli materi.
- b. Kelayakan/kualitas media “Gedutan” pada KD menyusun persamaan dasar akuntansi ditinjau dari aspek navigasi, aspek kemudahan , aspek komukasi visual, aspek penyajian, aspek pembelajaran, aspek isi materi dan aspek kebahasaan. Hasil penilain dari ahli media dan ahli materi terhadap semua aspek yang diukur menyatakan hasil penilaian dengan kategori “ Sangat Baik” dan “Layak”. Berdasarkan hasil penelitian ini, artinya media pembelajaran “gedutan” multimedia interaktif model games layak digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMK kelas X.
- c. Siswa pada tiga SMK di medan yaitu, SMK Budisatrya Medan , SMK BM Sinar Husni Medan, dan SMK PAB 2 Helvetia selaku subjek uji coba produk, telah memberikan respon sangat setuju dengan media pembelajaran “Gedutan” dari aspek motivasi belajar, aspek efektivitas media, aspek aktivitas belajar, aspek manfaat bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Hamalik , Oemar. 1995. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineke Cipta
- Hermawan, Asep Herry. Dkk. 2003. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer (Teori dan Praktek)*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP-UPI
- Prastika, Lintang Rastri. 2013. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Intructional Games Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika*. Prosiding Simposium

- Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015). 8-9 Juni 2015. Bandung.
- Usman, M. Basyiruddin & Asnawir. 2002. *Media pembelajaran*, Jakarta : Delia Citra Utama
- Nandi. 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan*. jurnal "GEA" jurusan pendidikan Geografi, vol. 6, No. , April 2006.
- Purwanto.2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Rudi Susilana dan Capi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. Arif,dkk.2009. *Belajar Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Soemarso. 2004. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta : Salemba Empat.
- Sudijono, Anas . 2009. *Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabet
- Sukardjo.(2005). *Evaluasi Pembelajaran semester 2*.Yogyakarta: PPs UNY
- Susilana, Rudi, dan Capi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: WacanaPrima