

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL *DRILL AND PRACTICE*
MATERI METODE PENCATATAN MUTASI PERSEDIAAN
KELAS XI AKUNTANSI SMK**

TESIS



Oleh

**IKA NURIKA
NIM.1109850**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

ABSTRACT

Ika Nurika. 2013: Development of Interactive Multimedia; Drill and Practice Model, Method of Stock Trade Mutation Material for Grade XI Accountancy Skill Program of SMK (Vocational High School). Thesis of Educational Technology Studies of Master Program of State University of Padang.

Managing Card Supply represent vocational interest subject of Accountancy is passed to student in class XI. Elementary Items Manage Card Supply relating to many items, practice work calculation of stock trade and journal report. To be items concepts, practice work and journal report earn is easy to comprehended by student, one of the its way to through the forwarding of grounding and items by using study media base on technology (TIK) that is, interaktif multimedia.

This type of research is the development. Model and procedure development using 4-D model (four-Models), consist of stage define, design, and develop of disseminate. In the define phase analysis and the analysis of students' curriculum. phase of design interactive multimedia drill and practice model. At this stage of develop validated and limited testing SMK Negeri I Pangkalan Lesung class XI Ak, to know praktikalitas and effectiveness interactive multimedia drill and practice model. Stage do not disseminate. Data obtained to determine the validity of interaktif multimedia drill practice model from validaty sheet. The data needed to determine praktikalitas obtained from questionnaires praktikalitas teachers and student. Effectiveness data obtained from student activities and student learning outcomes.

The Result showed that interaktif multimedia drill and practice model is valid, practice and effective. The average validity of the media (83,12%). Praktikalitas were observed in terms of practicalitas questionnaire (92,31%) and students (86,17%). Learning media in compact disk format is effective, it can be seen from the activity and student learning outcomes. Conclusion learning media study is to identify the stock trade mutation of method is valid, practical and effective.

ABSTRAK

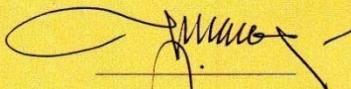
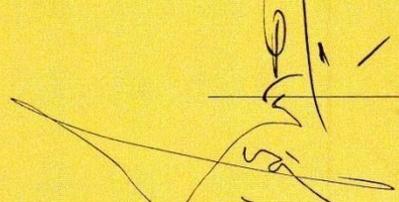
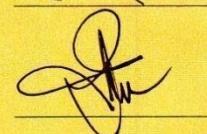
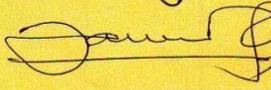
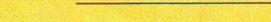
Ika Nurika. 2013: Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Drill dan Practice* materi Metode Mutasi Persediaan Barang Dagang kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK. Tesis Program Studi Teknologi Pendidikan PascaSarjana Universitas Negeri Padang.

Mengelola Kartu Persediaan merupakan mata pelajaran kompetensi kejuruan Akuntansi adalah materi yang diberikan pada siswa kelas XI. Materi Mengelola Kartu Persediaan banyak berhubungan dengan materi, praktek kerja perhitungan persediaan barang dagang dan laporan jurnal. Agar konsep-konsep materi, praktek kerja dan laporan jurnal dapat mudah dipahami oleh siswa, salah satu caranya adalah melalui penyampaian materi dan latihan kerja dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (TIK) yaitu, multimedia interaktif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model dan prosedur pengembangan menggunakan 4-D model (*four Models*), terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kurikulum dan analisis siswa. Tahap *design* dilakukan perancangan multimedia interaktif model *drill and practice*. Pada tahap *develop* dilakukan validasi dan uji coba pada kelas XI Akuntansi SMK Negeri I Pangkalan Lesung, untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas multimedia interaktif yang dikembangkan. Tahap *disseminate* tidak dilakukan. Data yang diperoleh untuk menentukan kevalitan multimedia interaktif model *drill and practice* berasal dari lembar validasi. Data yang diperlukan untuk menentukan praktikalitas diperoleh dari angket praktikalitas guru dan siswa. Data efektifitas diperoleh dari aktivitas siswa dan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif model *drill and practice* valid, praktis dan efektif. Rata-rata validitas media 83,12%. Praktikalitas yang diamati ditinjau dari angket praktikalitas untuk guru 92,31% dan untuk siswa 86,17%. Media pembelajaran ini efektif, ini dapat dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah multimedia interaktif model *drill and practice* materi metode pencatatan mutasi persediaan barang dagang kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Pangkalan Lesung adalah valid, praktis dan efektif.

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

| No. | Nama | Tanda Tangan |
|-----|---|---|
| 1 | <u>Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd.</u> (Ketua) |  |
| 2 | <u>Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.</u> (Sekretaris) |  |
| 3 | <u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota) |  |
| 4 | <u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Anggota) |  |
| 5 | <u>Dr. Darmansyah, M.Pd.</u> (Anggota) |  |

Mahasiswa

Mahasiswa : **Ika Nurika**
NIM. : 1109850
Tanggal Ujian : 29 - 7 - 2013

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Drill and Practice* Materi Metode Pencatatan Mutasi Persediaan Kelas XI Akuntansi SMK adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2013
Saya yang Menyatakan

Ika Nurika
NIM. 1109850

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, atas rahmat serta hidayahNya penulis dapat menyelesaikan penulisan hasil penelitian yang diberi judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Drill and Practice* Pada Materi Metode Pencatatan Mutasi Persediaan Kelas XI Akuntansi SMK.”

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi media belajar bagi pendidik dan peserta didik serta acuan bagi para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* yang dilengkapi dengan *Swish Max 4*, dan *Adobe Photoshop CS3*. Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia interaktif di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Akuntansi diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan sumbang saran dari dosen-dosen pembimbing untuk kesempurnaan penulisan hasil penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof.Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd selaku pembimbing yang di dalam berbagai kesibukan dapat meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan serta memberi petunjuk dan saran yang berharga untuk penulisan tesis ini.

2. Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku pembimbing yang juga telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan *tesis* ini.
3. Pengelola, dosen pengajar, dan staf sekretariat Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan Universitas Riau yang telah dengan sabar memberikan bantuan untuk kelancaran penulis menyusun tesis ini.
4. Kepala Dinas Pendidikan kabupaten Pelalawan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
5. Kepala sekolah dan majelis guru serta karyawan SMK Negeri 1 Pangkalan Lesung yang telah banyak membantu penulis.
6. Orang tua dan saudara-saudara yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa memberi rahmat dan hidayah-Nya bagi kita semuanya. Sangat disadari dalam penulisan tesis ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu semua saran dan kritik penulis terima dengan lapang dada demi kesempurnaan penulisan tesis ini. Akhirnya harapan penulis semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juli 2013.

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRACT | i |
| ABSTRAK | ii |
| PERSETUJUAN AKHIR TESIS..... | iii |
| PERSETUJUAN KOMISI..... | iv |
| SURAT PERNYATAAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Pengembangan | 6 |
| D. Spesifikasi Produk | 7 |
| E. Pentingnya Pengembangan | 10 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... | 11 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teoritik | 13 |
| 1. Media Pembelajaran | 13 |
| 2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer | 17 |
| 3. Multimedia Interaktif..... | 19 |
| 4. Program Aplikasi Pembuatan Multimedia Interaktif..... | 25 |
| 5. Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Multimedia..... | 27 |

| | |
|--|----|
| 6. Multimedia Interaktif Model <i>Drill and Practice</i> | 31 |
| B. Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas | 39 |
| C. Penelitian yang Relevan..... | 42 |
| D. Kerangka Berpikir | 43 |
| | |
| BAB III. METODE PENGEMBANGAN | |
| A. Model Pengembangan..... | 44 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 44 |
| C. Subjek Uji Coba..... | 53 |
| D. Jenis Data | 53 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 53 |
| F. Definisi Operasional | 55 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 57 |
| | |
| BAB IV. HASIL DAN PENGEMBANGAN | |
| A. Analisis Data..... | 60 |
| B. Pembahasan | 82 |
| | |
| BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 89 |
| B. Implikasi | 90 |
| C. Saran | 91 |
| | |
| DAFTAR RUJUKAN..... | 93 |
| LAMPIRAN..... | 95 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 1. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kejuruan Akuntansi..... | 4 |
| 2. <i>Storyboard</i> multimedia interaktif model <i>drill and practice</i> | 36 |
| 3. Nama-nama validator multimedia interaktif model <i>drill and practice</i> | 48 |
| 4. Nama-nama observer multimedia interaktif model <i>drill and practice</i> | 55 |
| 5. Rincian soal ulangan..... | 55 |
| 6. Hasil Validasi <i>Prototype 1</i> | 73 |
| 7. Saran Validator <i>Prototype 1</i> | 73 |
| 8. Hasil validasi <i>Prototype 2</i> | 77 |
| 9. Data praktikalitas penilaian guru..... | 79 |
| 10. Data praktikalitas penilaian siswa..... | 80 |
| 11. Hasil pengamatan aktivitas siswa..... | 81 |
| 12. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar..... | 82 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| 1. <i>Flowchart</i> multimedia interaktif model <i>drill and practice</i> | 36 |
| 2. Kerangka Berpikir Pengembangan Multimedia Interaktif Model <i>Drill and Practice</i> | 43 |
| 3. Diagram Alir Rancangan Pengembangan Multimedia Interaktif Model <i>Drill and Practice</i> | 52 |
| 4. Desain halaman utama..... | 66 |
| 5. Desain halaman materi pertemuan 1..... | 67 |
| 6. Desain halaman Latihan pertemuan 1..... | 68 |
| 7. Desain lembar ulangan pertemuan 1..... | 68 |
| 8. Desain halaman latihan 2..... | 69 |
| 9. Tampilan menu utama..... | 70 |
| 10. Tampilan soal latihan pertemuan 1..... | 71 |
| 11. Tampilan halaman Latihan 2, pertemuan ke-2, 3 dan 4..... | 71 |
| 12. Gambar halaman perbaikan <i>button</i> | 74 |
| 13a. Gambar sebelum perbaikan..... | 74 |
| 13b. Gambar setelah perbaikan..... | 75 |
| 14. Gambar tambahan tujuan pembelajaran..... | 75 |
| 15a. Gambar ilustrasi sebelum perbaikan..... | 76 |
| 15b. Gambar ilustrasi setelah perbaikan..... | 76 |
| 16a. Gambar ukuran kolom sebelum perbaikan..... | 76 |
| 16b. Gambar ukuran kolom setelah perbaikan..... | 76 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1.Silabus..... | 95 |
| 2.RPP..... | 97 |
| 3. Kisi-kisi Angket Validitas Aspek Media dan Bahasa..... | 109 |
| 4. Lembar Angket Validitas Aspek Media dan Bahasa..... | 110 |
| 5. Kisi-kisi Angket Validitas Aspek Materi..... | 120 |
| 6. Lembar Angket Validitas Aspek Materi..... | 121 |
| 7. Kisi-kisi Angket Kepraktisan untuk Guru..... | 131 |
| 8. Angket Kepraktisan untuk Guru..... | 134 |
| 9. Kisi-kisi Angket Kepraktisan untuk Siswa..... | 136 |
| 10. Angket Kepraktisan untuk Siswa..... | 136 |
| 11. Lembar Pengamatan Aktifitas Siswa..... | 138 |
| 12. Soal Evaluasi Hasil Belajar..... | 140 |
| 13. Hasil Analisis Angket Validitas Aspek Media dan Bahasa..... | 144 |
| 14. Hasil Analisis Angket Validitas Aspek Materi..... | 146 |
| 15. Hasil Analisis Angket Kepraktisan observer..... | 148 |
| 16. Hasil Analisis angket Kepraktisan siswa..... | 150 |
| 17. Lembar Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa..... | 151 |
| 18. Data Hasil Belajar Siswa..... | 153 |
| 19. Lembar Analisis Hasil Belajar..... | 154 |
| 20. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif Model <i>Drill and Practice</i> | 155 |
| 21. Skrip Media Pembelajaran | 178 |
| 22. Dokumentasi..... | 201 |
| 23. Rekomendasi..... | 203 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad ke-21 sekarang ini, kebutuhan pemanfaatan teknologi komputer dirasakan mendesak untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut kita dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, yaitu dengan membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu. Teknologi dan informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap praktek kegiatan pembelajaran.

Teknologi dan informasi telah banyak memberikan sumbangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Salah satu kemudahan yang didapat yakni adanya penggunaan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai, materi yang harus dipelajari dan dapat mempertinggi hasil belajar.

Berbagai macam media pembelajaran telah diciptakan, mulai dari media yang sederhana (seperti buku dan modul) sampai pada media yang semakin canggih yang disebut dengan Media Berbantuan Komputer (CAI)

atau disebut juga Pembelajaran berbasis komputer (PBK), pembelajaran berbasis web (*e-learning*), dan pembelajaran berbasis Audio-visual adalah bentuk-bentuk aplikasi teknologi komputer yang diterapkan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dirancang untuk dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya karena media ini memiliki karakteristik menarik, interaktif, inovatif dan variatif. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses belajar mengajar dikelas dapat memecahkan masalah pembelajaran yakni, mengubah pola pembelajaran siswa menjadi lebih efektif, menambah motivasi siswa dan menumbuhkan kebiasaan untuk mengulangi pelajaran dengan latihan. Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan di atas adalah multimedia interaktif model *drill and practice*.

Pemanfaatan multimedia interaktif model *drill and practice* pada proses pembelajaran sangat mendukung sekali dalam upaya meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, antara lain: 1) proses belajar dapat berlangsung secara individual dan dapat dilakukan dimana saja; 2) mampu menampilkan multimedia (kombinasi teks, grafik, animasi, audio, dan video) yang dapat meningkatkan motivasi belajar; 3) dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik; 4) menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk melakukan pengulangan dalam bentuk latihan; dan 5) adanya tantangan bahwa keberhasilan itu menyenangkan.

Multimedia interaktif model *drill and practice* adalah media yang memiliki potensi yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini menampilkan latihan yang menarik dengan tampilan teks, suara, gambar dan video. Selain itu siswa memiliki pilihan sendiri terhadap pilihan menu, serta adanya umpan balik yang langsung diberikan oleh komputer, sehingga siswa bisa menghitung sendiri hasil kerjanya. Dari keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif model *drill and practice* sangat cocok dipakai pada mata pelajaran Akuntansi yang mengharuskan siswa banyak melakukan pengulangan dan latihan.

Materi pembelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi adalah salah satu materi yang dipelajari di kelas XI Program Keahlian Akuntansi, materi pembelajaran ini termasuk pada program pembelajaran kompetensi keahlian (produktif) yang akan membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan akuntansi yang dapat dimanfaatkan siswa saat ini dan masa yang akan datang. Disamping itu pembelajaran Kompetensi Keahlian Akuntansi materinya cukup luas dan beragam terutama identifikasi data mutasi persediaan yang memerlukan suatu teknik dan media latihan yang cocok dengan karakteristik materi pembelajaran tersebut. Hal ini akan dapat difasilitasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.

Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 1 Pangkalan Lesung, kompetensi siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal. Hal ini

terlihat dari hasil belajar yang masih ada sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Hasil observasi awal pada bulan Juli 2012 pada mata pelajaran kejuruan (produktif) Program Keahlian Akuntansi untuk Standar Kompetensi Mengelola Kartu Persediaan dengan KKM 75 menunjukkan data seperti tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kejuruan (Produktif) Akuntansi, SK. Mengelola Kartu Persediaan (KKM 75)

| NILAI | PERSENTASE | KETERANGAN |
|----------|------------|--------------|
| 75 – 100 | 76 % | Tuntas |
| 0 – 74 | 24 % | Belum Tuntas |

Sumber: Ka. Program Keahlian Akuntansi SMKN 1 Pangkalan Lesung Juli 2012

Data di atas mengidentifikasi bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran produktif (kejuruan) pada Program Keahlian Akuntansi khususnya Standar Kompetensi Mengelola Kartu Persediaan masih terjadi kesenjangan antara yang diinginkan dengan yang terjadi dilapangan. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar ternyata masih ada yang belum dikuasai oleh siswa, dengan kata lain masih ada siswa yang belum kompeten.

Pengamatan yang dijumpai disekolah menunjukkan bahwa pemberian materi pembelajaran selama ini dilaksanakan dengan bantuan media buku/modul. Materi metode pencatatan mutasi persediaan adalah materi yang banyak berhubungan dengan proses kerja, kode angka, dan kode warna. ada kecenderungan siswa kurang mendapat materi yang lebih lengkap sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran.

Beberapa permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran kejuruan (produktif) akuntansi di SMK Negeri 1 Pangkalan Lesung diantaranya: 1) motivasi dan minat belajar peserta didik yang masih rendah, disebabkan materi yang disampaikan guru tidak bervariasi; 2) kurangnya minat peserta didik untuk mengulangi pelajaran dan mengerjakan latihan; 3) masih kurangnya buku referensi dan modul pembelajaran sebagai sumber belajar bagi siswa; 4) keterbatasan waktu belajar siswa disekolah karena dibatasi oleh jam pelajaran; 5) guru belum terbiasa mempersiapkan media yang cocok sesuai karakteristik peserta didik; 6) kurangnya memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran; 7) belum adanya multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan.

Pengembangan multimedia interaktif model *drill and practice* dilakukan untuk dapat membantu siswa mengatasi permasalahan yang sering terjadi disekolah. Proses belajar mengajar dilengkapi dengan media yang telah dirancang dan dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer kemudian dijadikan dalam bentuk *compact disk* secara menarik. Kehadiran media tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa mengerjakan latihan dengan kesadaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan meneliti lebih jauh tentang “**Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Drill and Practice* pada materi Metode**

Pencatatan Mutasi Persediaan Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dirumuskanlah masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan multimedia interaktif model *drill and practice* materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK?
2. Bagaimana validitas dari multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK yang dihasilkan?
3. Bagaimana praktikalitas dari multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK yang dihasilkan?
4. Bagaimana efektivitas dari multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK yang dihasilkan?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan:

1. Rancangan multimedia interaktif model *drill and practice* materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK

2. Multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK yang valid.
3. Multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK yang praktis.
4. Multimedia interaktif model *drill and practice* pada materi metode pencatatan mutasi persediaan untuk kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK yang efektif.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif yang dihasilkan dikemas dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio dan video yang disesuaikan dengan materi metode pencatatan mutasi persediaan kelas XI Akuntansi SMK.

2. *Title Page*

Multimedia interaktif akan diawali dengan halaman judul (*title page*) yang dapat menarik perhatian peserta didik. Halaman ini menampilkan judul materi dan lambang sekolah.

3. *Presentation of Objective*

Pada bagian tujuan penyajian (*presentation of objective*) akan menampilkan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan

indikator yang akan dicapai oleh peserta didik melalui media pembelajaran interaktif.

4. *Direction*

Terdapat tujuan (*direction*) yang berisi informasi tentang cara menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice*. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu mengoperasikan program secara efektif dan efisien.

5. *Stimulating Prior Knowledge*

Dalam multimedia interaktif yang dihasilkan terdapat stimulasi prioritas pengetahuan (*stimulating prior knowledge*) berupa sinopsis atau garis besar konten dari materi metode pencatatan mutasi persediaan yang akan dipelajari oleh peserta didik

6. *Initial Control Student*

Multimedia interaktif yang dihasilkan dilengkapi dengan inisial kontrol peserta didik (*initial student control*) berisi pilihan-pilihan berkondisi yang harus dilalui oleh peserta didik untuk memulai dan melaksanakan program pembelajaran. Peserta didik dihadapkan pada pilihan-pilihan apakah mau membuka materi pembelajaran pembelajaran terlebih dahulu, evaluasi dan seterusnya tergantung keinginan peserta didik.

7. *Presentation of Information*

Dalam penyajian informasi (*presentation of information*) akan ditampilkan materi-materi pembelajaran menggunakan informasi

visual seperti teks, gambar, grafik, foto, audio, video dan animasi yang relevan dengan materi. Spesifikasi minimal perangkat keras (*hardware*) yang direkomendasikan untuk menjalankan media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Processor Pentium IV 1,7 GHz
- b. RAM 512 MB
- c. VGA Card 64 MB
- d. Layar monitor berwarna dengan resolusi minimal 800x600 dpi
- e. Speaker
- f. Keyboard dan mouse
- g. CD/DVD ROM

8. *Length of Text Presentation*

Panjang teks penyajian dalam media pembelajaran interaktif dibuat sesingkat mungkin untuk memberikan tambahan frekuensi interaksi peserta didik dengan program.

9. *Questions of Responses*

Dalam media pembelajaran interaktif yang dihasilkan terdapat pertanyaan dengan tujuan agar peserta didik selalu memperhatikan materi yang dipelajarinya, serta untuk menilai sejauh mana kemampuan peserta didik untuk mengingat dan memahami materi metode pencatatan mutasi persediaan. Pertanyaan yang diberikan berbentuk pilihan ganda. Respon diberikan untuk menganalisis jawaban yang diberikan peserta didik.

10. *Providing Feedback about Responses*

Umpan balik diberikan sebagai reaksi terhadap respon yang diberikan peserta didik. Umpan balik berupa pesan-pesan dalam bentuk teks yang menginformasikan apakah respon yang diberikan peserta didik tepat atau tidak. Jika respon yang diberikan peserta didik benar, maka program akan memberikan *reinforcement* (penguatan); namun jika peserta didik salah, maka program akan memberikan keterangan bahwa respon yang diberikan salah.

11. *Remediation*

Bagi peserta didik yang belum memahami kompetensi metode pencatatan mutasi persediaan secara tuntas maka akan dilaksanakan penyajian materi kembali dengan mengulangi informasi yang pernah dipelajari peserta didik.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif model *drill and practice* merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengulang pelajaran, karena media ini menampilkan latihan dalam bentuk gabungan antara teks, animasi, audio dan video yang akan menambah ketertarikan siswa dan berlatih dengan menyenangkan. Siswa aktif menggali informasi tidak hanya dari satu sumber belajar saja, hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penggunaan multimedia interaktif model *drill and practice* ini, memungkinkan peserta didik untuk melakukan kegiatan interaktif

yang dapat merangsang tumbuhnya sifat mandiri dan motivasi untuk maju. Tersedianya unsur *feedback* / umpan balik jawaban siswa akan mengembangkan sifat keingintahuan dan rasa ingin untuk mempelajari materi pembelajaran lebih lanjut. Selain itu model *drill and practice* merekam dan memberitahu skor nilai kemajuan siswa, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar siswa bahwa keberhasilan itu menyenangkan.

Pengembangan multimedia interaktif model *drill and practice* tidak hanya akan dirasakan manfaatnya oleh siswa, dilain itu juga akan memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis komputer (*Computer Assisted Instructional*) adalah suatu media yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya program *Computer Assisted Learning (CAL)*, konfrensi komputer, surat elektronik dan komputer multimedia yang kemudian disebut multimedia pembelajaran interaktif.

Salah satu keunggulan media berbasis komputer yang tidak dimiliki oleh berbagai media lain adalah kemampuannya untuk memfasilitasi interaktivitas peserta didik dengan sumber belajar (*content*) yang ada pada

komputer (*man and machine interactivity*). sehingga tingkat kecepatan belajarnya dapat disesuaikan dengan tingkat pemahamannya. Keunggulan desain terletak pada pengendalian (*control*) yang berada di tangan siswa, membuat peserta didik mampu mengendalikan lajunya, sehingga tingkat kecepatan siswa mengerjakan latihan dengan multimedia interaktif model *drill and practice* dapat disesuaikan dengan pemahaman siswa.

Peserta didik dapat menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* ini secara mandiri apabila dirinya telah menguasai materi metode pencatatan mutasi persediaan. Jika multimedia interaktif ini akan digunakan dapat dioperasikan dengan laptop atau notebook yang dilengkapi dengan CD/DVD player, yang tidak harus dikerjakan disekolah saja tapi juga bisa dirumah dan tempat lain.

Keterbatasan pada penelitian ini antara lain

- 1) Karena keterbatasan peneliti, materi pembelajaran yang dikembangkan dalam multimedia interaktif model *drill and practice* ini hanya untuk 1 KD (Kompetensi Dasar).
- 2) Dari model pengembangan dan tahapan pengembangan produk hanya sampai pada 3 tahap saja, yaitu: *Define*, *Design*, dan *Develop*, tidak sampai pada tahap *desseminate* (penyebaran) karena keterbatasan waktu yang ada pada penulis.