

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMPUTER MODEL TUTORIAL INTERAKTIF
UNTUK MATERI MENYELESAIKAN SIKLUS AKUNTANSI
KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TESIS



OLEH

**DEWI HASTUTI
NIM 1109836**

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

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

ABSTRACT

Dewi Hastuti, 2013. "Development of Computer-Based Learning Model Media Interactive Tutorial for Material Accounting Cycle Completed Vocational High School Class X". Thesis Program of Education Technology Studies Graduate Program, State University of Padang.

This study aims to develop a computer-based instructional media models are valid interactive tutorial, practical and effective. Completed the Accounting Cycle is a competency standard that must be mastered in the tenth grade students in vocational subjects Accounting Skills Program. Students need to gain learning experience directly in the form of skills in performing bookkeeping, this can be facilitated through the use of computer-based instructional media interactive tutorial models using Microsoft Excel program.

This type of research is the development research. Model and procedure development using 4-D model comprising consists of four steps, they are define, design, develop and disseminate. In the define phase, are curriculum analysis and students analysis, at the design phase, designed computer-based learning model of interactive tutorials. At the develop phase, the validation and testing done at SMK 1 Pekanbaru limited to class X AK 2, to know the practicalities and effectiveness of computer-based instructional media, interactive tutorials developed models. Data obtained to determine the validated practicalities of computer-based instructional models derived from questionnaire for tutorial. Data obtained from the effectiveness of student learning outcomes.

The Conclusion of study shows that the model of interactive tutorial computer-based instructional media on completing the material accounting cycle is valid, very practical and very effective. Average of media validity is 94.58 and average of media practicalities is 94.56 and average of students in small group try out is 95.28, the big group is 95.51. The Instructional media is very effective, it can be seen from the results of student learning outcome with an average score of 84.8, and the percentage of students who passed 90%.

ABSTRAK

Dewi Hastuti, 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Materi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”. Tesis Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif yang valid, praktis dan efektif. Mata pelajaran Menyelesaikan Siklus Akuntansi adalah standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas X di SMK Program Keahlian Akuntansi. Siswa harus mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dalam bentuk keterampilan dalam melakukan pembukuan, ini dapat difasilitasi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif menggunakan program Microsoft Excel.

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, pada tahap *design* dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif. Pada tahap *develop* dilakukan validasi dan ujicoba terbatas pada SMKN 1 Pekanbaru kelas X AK 2, untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif yang dikembangkan. Tahap *disseminate* tidak dilakukan. Data yang diperoleh untuk menentukan kevalidan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial berasal dari angket validasi. Data untuk menentukan praktikalitas diperoleh dari angket praktikalitas guru dan siswa. Data efektivitas di peroleh dari hasil belajar siswa.

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Rata-rata validitas media 94,58, praktikalitas media dari angket praktikalitas untuk guru rata-rata 94,56 dan siswa pada ujicoba kecil 95,28, pada ujicoba besar 95,51. Media pembelajaran ini sangat efektif, ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 84,8 dan persentase siswa yang tuntas 90%.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT, atas rahmatNya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Materi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan tesis ini dan selama pendidikan, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan dorongan baik moril maupun material dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada :

1. Prof. Dr. Phil Yanuar Kiram selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam memanfaatkan sarana dan prasarana selama perkuliahan.
2. Prof. Dr. Mukhaiyar, M.Pd selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan di dalam perkuliahan pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
3. Dr. Jasrial, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi pendidikan Universitas Negeri Padang yang banyak memberikan motivasi selama penulis menjalani perkuliahan.
4. Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M. Pd, selaku pembimbing I dan Yenita Roza, Ph.D, selaku pembimbing II yang dengan sepenuh hati mengarahkan dan membimbing penulis menyusun tesis ini.
5. Dr. Jasrial, M. Pd, Dr. Ridwan, M. Sc. Ed dan Dr. Darmansyah Nabar, M. Pd, selaku dosen penguji dan kontributor yang telah memberikan saran dan masukan dalam rangka penyempurnaan tesis ini.

6. Dr. Kamaliah, MM, Ak, Drs. Suarman, M. Pd dan Evfi Mahdiah, S. Kom, MIT. Selaku validator materi dan media yang telah memberikan komentar, masukan dan saran dalam pengembangan media.
7. Dosen dan karyawan/karyawati Universitas Negeri Padang dan Universitas Riau yang telah memberikan ilmu dan kemudahan pada penulis selama perkuliahan.
8. Dra. Geni Wilyarti, selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Pekanbaru, Dra. Zulfatni, MM, Dra. Nursawiyah selaku guru kejuruan dan siswa yang telah memberikan kesempatan dan izin tempat penelitian serta memberikan data dan informasi yang penulis butuhkan.
9. Suami tercinta Mardansyah, yang ikhlas, sabar dan penuh pengertian selama penulis menjalani perkuliahan dan penyelesaian tesis ini.
10. Ibunda yang tercinta yang selalu mengiringi doa dalam setiap langkah penulis.
11. Anak-anakku yang tercinta, Winda Pratiwi, Onny Silvia dan Fanny Oktriana Putri yang memberikan dukungan selama penulis melaksanakan studi

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT.....	ii
ABSTRAK.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI.....	iv
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk.....	7
E. Pentingnya Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah.....	11

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Pembelajaran Berbasis Komputer.....	20
a. Media Komputer.....	20
b. Multimedia Interaktif, Presentasi dan Program Microsoft excel.....	24
3. Pembelajaran Komputer Model Tutorial.....	29
4. Pembelajaran Akuntansi.....	34

B.	Penelitian yang Relevan.....	35
C.	Kerangka Konseptual.....	36

BAB III. METODE PENGEMBANGAN

A.	Model Pengembangan.....	40
B.	Prosedur Pengembangan.....	40
	1. Tahap Define (Penentuan Materi).....	42
	2. Tahap design (Perancangan).....	43
	3. Tahap Develop (Pengembangan).....	44
C.	Uji Coba Produk.....	45
D.	Subjek Uji Coba.....	47
E.	Jenis Data.....	48
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G.	Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN

A.	Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define Fhase</i>).....	52
B.	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design Fhase</i>).....	57
C.	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop Fhase</i>).....	77
	1. Hasil Validasi.....	77
	2. Revisi Produk.....	88
	3. Penyajian Data Ujicoba.....	90
D.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	94

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A.	Kesimpulan.....	98
B.	Implikasi.....	99
C.	Saran.....	101

DAFTAR RUJUKAN.....	102
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	104
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ulangan Harian SK Menyelesaikan Siklus Akuntansi Kelas X SMKN 1 Kota Pekanbaru	3
2. Nama Validator Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif.....	45
3. Kriteria Validasi.....	49
4. Kriteria Praktikalitas.....	50
5. Kriteria Efektifitas Hasil Belajar.....	51
6. Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	57
7. Hasil Validasi Syarat Instruksional dari Segi Disain.....	77
8. Hasil Validasi Syarat Instruksional dari Segi Prosedur.....	78
9. Hasil Validasi Syarat Instruksional dari Segi Efisiensi.....	79
10. Hasil Validasi Syarat Instruksional dari Segi Kejelasan.....	80
11. Hasil Validasi Syarat Kosmetik dari Segi Penampilan.....	81
12. Hasil Validasi Syarat Kosmetik dari Segi Kejelasan.....	82
13. Hasil Validasi Syarat Program dari Segi Disain.....	83
14. Hasil Validasi Syarat Program dari Segi Prosedur.....	84
15. Hasil Validasi Syarat Program dari Segi Efisiensi.....	85
16. Hasil Validasi Syarat Kurikulum dari Segi Disain.....	86
17. Hasil Validasi Syarat Kurikulum dari Segi Prosedur.....	86
18. Revisi Produk Sesuai Saran Validator.....	89
19. Data Hasil Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Tanggapan Guru.....	91
20. Data Hasil Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Berdasarkan Tanggapan Siswa pada Ujicoba Kecil.....	92
21. Data Hasil Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Berdasarkan Tanggapan Siswa Pada Ujicoba Besar.....	93
22. Data Hasil Belajar Siswa.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	17
2. Bagan rancangan penelitian menurut alur <i>Four-D models</i>	41
3. Peta Konsep Menyelesaikan Siklus Akuntansi.....	54
4. Diagram Alir Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	61
5. Diagram Alir Menu Petunjuk.....	62
6. Diagram Alir Menu Tentang Program.....	62
7. Diagram Alir Menu Materi.....	62
8. Diagram Alir Menu Latihan Siklus Akuntansi.....	62
9. Diagram Alir Menu Latihan Soal.....	63
10. Desain Halaman Muka (<i>Cover</i>)	64
11. Desain Halaman SK dan KD.....	64
12. Desain Halaman Indikator Pencapaian Kompetensi.....	65
13. Desain Halaman Tujuan Pembelajaran.....	65
14. Desain Halaman Menu Utama.....	66
15. Desain Halaman Menu Petunjuk.....	67
16. Desain Halaman Menu Tentang Program.....	67
17. Desain Halaman Menu Materi.....	68
18. Desain Halaman Latihan Siklus Akuntansi.....	69
19. Desain Halaman Latihan Soal.....	70
20. Implementasi Halaman Muka (<i>Cover</i>).....	70
21. Implementasi Halaman SK/KD.....	71
22. Implementasi Halaman Indikator Pencapaian Kompetensi.	71
23. Implementasi Halaman Tujuan Pembelajaran.....	72
24. Implementasi Halaman Menu Utama.....	72
25. Implementasi Halaman Petunjuk.....	73
26. Implementasi Halaman Tentang Program.....	73
27. Implementasi Halaman Materi.....	74
28. Implementasi Halaman Latihan Menyelesaikan Siklus AK..	74
29. Implementasi Halaman Latihan Soal.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart model tutorial.....	104
2. Lembaran validasi media pembelajaran.....	105
3. Angket praktikalitas media pembelajaran untuk guru.....	114
4. Angket praktikalitas media pembelajaran untuk siswa.....	120
5. Analisis angket validasi media pembelajaran.....	209
6. Analisis angket Praktikalitas media pembelajaran untuk Guru.....	211
7. Analisis angket praktikalitas media pembelajaran untuk Uji coba kecil.....	212
8. Analisis angket Praktikalitas untuk uji coba besar.....	214
9. Data hasil belajar siswa.....	218
10. Analisis hasil belajar siswa.....	219
11. Rubrik evaluasi software.....	220
12. Silabus Menyelesaikan Siklus AKuntansi.....	232
13. Rencana Pelaksanaan pembelajaran.....	236
14. Test hasil belajar.....	242
15. Dokumen Foto Penelitian.....	248
16. Rekomendasi Izin Penelitian.....	249

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang guru dan dosen Pasal 4 menjelaskan bahwa kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) peran guru antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemicu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Melihat peran guru sebagai agen pembelajaran, strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran akuntansi di sekolah adalah membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan siswa akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai transfer ilmu atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar, melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi siswa. Pengetahuan, kemahiran dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan profesional agar lebih bervariasi, bermakna dan menyenangkan, untuk itu guru perlu mengikuti perkembangan zaman, begitu juga siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer, upaya peningkatan mutu pendidikan antara lain dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi

Komputer dalam suatu sistem yang dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran tersebut merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi guru dan siswa belajar secara menantang, mandiri, bervariasi, dan menyenangkan. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, guru dan siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Bahan dan sumber belajar yang dapat mereka pelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk sajian verbal (ceramah), tetapi dapat lebih kaya dengan variasi multimedia dan multisumber seperti media visual, audio, dan audio visual serta digital konten yang tidak terbatas dalam internet atau web. Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan di atas adalah pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif.

Pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif sangat mendukung sekali dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran materi menyelesaikan siklus akuntansi, antara lain: (1) untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan siswa sesuai dengan yang dimuat dalam software: melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan; (2) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri; dan (3) untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari.

Mata pelajaran akuntansi di SMK merupakan mata pelajaran kejuruan pada Program keahlian Akuntansi. Mata pelajaran ini adalah salah satu cabang ilmu ekonomi yang mempelajari seni atau cara pencatatan, penggolongan, ringkasan

serta pelaporan informasi yang bersifat keuangan. Pada mata pelajaran akuntansi ditekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung berupa keterampilan dalam melaksanakan pembukuan, hal ini dapat difasilitasi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif yang dapat menumbuhkan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam menyelesaikan siklus akuntansi.

Berdasarkan pengamatan di kelas X SMKN I Kota Pekanbaru, kompetensi siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 7,5. Data prestasi belajar siswa yang bersumber dari ulangan harian Standar Kompetensi Menyelesaikan Siklus Akuntansi dapat lihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Ulangan Harian Standar Kompetensi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Kelas X SMKN I Kota Pekanbaru

Nilai	Persentase Hasil Ulangan Harian			
	Kelas X AK1	Persentase (%)	Kelas X AK2	Persentase (%)
9,0-10	2	5,56	3	8,33
8,0 – 8,9	5	8,33	2	5,56
7,5 – 7,9	8	22,22	7	19,44
<7,5	23	63,89	24	66,67
Jumlah	36	100,00	36	100

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat bahwa 63,89% dan 66,67% dari jumlah siswa masing-masing kelas memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hal ini disebabkan belum adanya media pembelajaran berbasis komputer yang sesuai untuk materi menyelesaikan siklus akuntansi, sehingga tujuan kompetensi dasar dan KKM tidak tercapai. Peneliti melihat, kurangnya

keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran. Pada umumnya, guru masih menggunakan pola sistem pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik dan proses pembelajaran sangat terpusat pada guru (*teacher-centered*).

Masalah lain yang dijumpai dalam proses pembelajaran akuntansi, kurang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, dari 17 Standar Kompetensi yang ada pada *Clustering* mata pelajaran akuntansi, hanya dua Standar Kompetensi yang menggunakan media komputer dalam proses pembelajaran yaitu : (1) Mengoperasikan paket program pengolah angka/*spreadsheet*; dan (2) Mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi sedangkan Standar Kompetensi menyelesaikan siklus akuntansi, proses pembelajaran masih secara klasikal, guru menjelaskan tahap demi tahap siklus akuntansi dengan metode ceramah dan hanya bermediakan papan tulis, siswa menyelesaikan siklus akuntansi secara manual yang menghabiskan waktu dan membosankan. Kemandirian siswa tidak terlihat. Begitu juga sebagian guru lemah dalam menguasai teknologi dan informasi. Sehingga dalam mengerjakan latihan-latihan soal Penyelesaian Siklus Akuntansi motivasi dan minat belajar siswa rendah sekali.

Dalam proses pembelajaran, guru kurang memperhatikan ketercapaian indikator setiap Kompetensi Dasar (KD). Ini dapat dilihat, masih banyak siswa yang belum memahami siklus akuntansi yang harus dilalui untuk menghasilkan laporan keuangan. Seharusnya masing-masing kompetensi siswa harus tuntas menguasainya, namun kenyataannya guru tetap melanjutkan materi pembelajaran.

Seorang pendidik yang profesional diharapkan mampu untuk membuat sebuah media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran di dalam

kelas, tidak hanya sekedar mampu menggunakannya saja. Media pembelajaran yang dihasilkan harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dengan materi, metode dan tingkat kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif diharapkan mampu menciptakan kemandirian siswa dengan berinteraksi melalui komputer dan dipandu oleh video tutorial sehingga pembelajaran lebih bermakna. Hal ini dipercaya mampu mengubah suasana belajar yang pasif menunggu dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi peserta didik aktif dan mencari melalui beragam sumber belajar yang tersedia, sementara guru berperan menjadi fasilitator yang sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan meneliti lebih jauh tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial interaktif Untuk Materi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”**.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif ini menggunakan Program *Microsoft Excel*; merupakan perangkat lunak untuk mengolah data secara otomatis meliputi perhitungan dasar, penggunaan fungsi-fungsi, pembuatan grafik, dan manajemen data. Perangkat lunak ini sangat membantu untuk menyelesaikan permasalahan administratif mulai yang paling sederhana sampai yang lebih kompleks. Program ini dapat dimanfaatkan sebagai suatu media bantu dalam menyelesaikan Siklus Akuntansi. Program *Microsoft Excel* dapat dipakai sebagai alat hitung, penerapan rumus, dan mempermudah dalam melaksanakan operasi hitung yang sederhana. Program *Microsoft Excel*

memberikan kemudahan dalam pengolahan data atau perhitungan secara rinci, lengkap, dan akurat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas dari media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi ?
2. Bagaimana praktikalitas dari media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi ?
3. Bagaimana efektivitas dari media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi yang valid.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi yang praktis.
3. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif pada materi menyelesaikan siklus akuntansi yang efektif.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif untuk materi menyelesaikan siklus akuntansi kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer model tutorial ini adalah:

1. Jenis produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif menggunakan *Microsoft Excel*. Siswa berinteraksi dengan komputer secara mandiri dalam menyelesaikan siklus akuntansi, dimulai dari proses jurnal sampai menghasilkan laporan keuangan, dikerjakan secara bertahap dipandu oleh video tutorial. Produk dilengkapi dengan evaluasi yang dilakukan setelah menyelesaikan seluruh kompetensi dasar.
2. Materi disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai yaitu; membukukan jurnal penyesuaian, menyajikan laporan keuangan,
3. Desain yang digunakan terdiri atas:

a. Desain Penyajian

- 1) Penyajian menggunakan program *Microsoft Excel* menyelesaikan siklus akuntansi.
- 2) Penyajian Materi berupa penyelesaian siklus akuntansi yang praktis, dipandu oleh video tutorial, sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang disajikan.
- 3) Penyajian dilengkapi dengan menu-menu interaktif untuk membantu siswa lebih memahami materi siklus akuntansi.

b. Desain Isi

- 1) Materi disajikan secara bertahap dimulai dari proses jurnal, posting ke buku besar, menyusun neraca saldo, membuat jurnal penyesuaian, dan berakhir pada penyusunan laporan keuangan.
- 2) Produk disajikan salah satunya untuk mendapatkan laporan keuangan dari siklus akuntansi perusahaan dagang
- 3) Produk dilengkapi dengan studi kasus tingkat kesulitannya yang beragam, sehingga produk ini mampu membimbing siswa dalam penyelesaian siklus akuntansi dengan benar.

E. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 dalam Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 6, Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.

Untuk mengimplementasikan standar proses ini, guru dalam melaksanakan kompetensi pedagogik dituntut memiliki kemampuan dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran terutama penguasaannya dalam penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran perlu memperhatikan tujuan dari materi dan karakteristik siswa, sehingga informasi dari materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Jika media yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan dari materi dan karakteristik siswa maka informasi

yang disampaikan melalui media tersebut tidak dapat diterima dengan baik, dan akibatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif merupakan suatu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran siklus akuntansi. Siswa dapat bekerja secara mandiri, tahap demi tahap menyelesaikan siklus akuntansi yang dipandu dengan video tutorial melalui program *Microsoft Excel* yang dikemas dalam bentuk tampilan yang menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Kondisi nyata yang terjadi di SMKN 1 Pekanbaru, masih banyak guru yang belum mampu membuat dan menyiapkan media pembelajaran, terutama media berbasis komputer, padahal sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai. SMKN 1 memiliki fasilitas tiga buah labor komputer , dan fasilitas LCD proyektor di setiap ruang kelas.

Berbagai fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran secara mandiri. Melihat kondisi ini penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar mandiri dan berinteraksi dengan media komputer. Pembuatan media ini tidaklah sulit dan dapat dilakukan oleh guru dengan menguasai program *Microsoft Excel* untuk melakukan tahap jurnal,posting buku besar, menyusun neraca saldo, membuat jurnal penyesuaian, membuat neraca lajur dan menyusun laporan keuangan, Program *Powerpoint*, serta *Camtacia* untuk merekam video tutorial.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

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. Media computer mampu memfasilitasi interaktifitas peserta didik dengan sumber belajar yang ada pada komputer.

Media pembelajaran model tutorial interaktif sangat mendukung sekali dalam penyampaian materi yang bersifat proses. Menyelesaikan siklus akuntansi salah satu contoh materi yang bersifat proses. Siklus akuntansi dimulai dari proses jurnal, posting ke buku besar, menyusun neraca saldo, membuat jurnal penyesuaian, menyelesaikan neraca lajur, menyusun laporan laba-rugi, laporan perubahan ekuitas dan menyusun neraca. Pengembangan media pembelajaran model tutorial interaktif untuk materi menyelesaikan siklus akuntansi di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan dapat membantu memahami konsep siklus akuntansi keuangan, meningkatkan keinginan, motivasi dan rangsangan belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Ujicoba media pembelajaran yang dikembangkan hanya satu kelas saja. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari segi praktikalitas

seharusnya peneliti melakukan ujicoba pada seluruh kelas X Program Keahlian Akuntansi.

- b. Media yang dikembangkan ini hanya untuk satu Standar Kompetensi, karena keterbatasan waktu peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. Media pembelajaran ini tidak divalidasi oleh ahli bahasa. Sehingga masih ada kemungkinan bahasa yang digunakan kurang mengikuti kaedah bahasa yang benar.
- d. Tahap pengembangan yang dilalui dari model *Four-D*, hanya sampai pada 3 tahap yaitu: 1) **Define** (penentuan materi), (2) **Design** (perancangan) dan (3) **Develop** (pengembangan) sedangkan tahap **disseminate** (penyebaran) tidak dilakukan, hal ini disebabkan keterbatasan dan waktu yang ada bagi penulis.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses untuk menghasilkan sesuatu dalam media pembelajaran berbasis komputer model tutorial berbentuk aplikasi dengan menggunakan program *Microsoft Excel*.
2. Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.

3. Tutorial adalah bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terqualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran
4. Program *Microsoft Excel* merupakan perangkat lunak untuk mengolah data secara otomatis meliputi perhitungan dasar, penggunaan fungsi-fungsi, pembuatan grafik, dan manajemen data.