

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INSTA ACCOUNTING BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK**

Dewi Setiani, Sigit Santoso, Sohidin
Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
dewisetiani58@yahoo.co.id

ABSTRACT

The objectives of this research are: (1) to develop the teaching material Insta Accounting based interactive multimedia to improve student learning motivation of SMK Negeri 1 Sukoharjo; (2) to examine the feasibility of the teaching material Insta Accounting based interactive multimedia; (3) to examine the effectiveness of the teaching material Insta Accounting to improve student learning motivation of SMK Negeri 1 Sukoharjo. This research used the research and development (R&D) method. It was conducted at SMK Negeri 1 Sukoharjo. This research used Borg & Gall development model. The subject of research were the student in Accounting Grade X of SMK Negeri 1 Sukoharjo. The data instrument of research were collected through field notes, interview guide line, questionnaire, and documentation. The analysis of teaching material feasibility data was done by comparing the result of feasibility testing with the predefined criteria. The data of teaching material effectiveness were analyzed by the statistical inferential analysis. The result of research shows that: (1) the teaching material development includes preliminary research and information collection, planning, develop preliminary format product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, and final product revision; (2) the teaching material Insta Accounting is declared feasible to be used as its validation score percentage 97,27% by learning material expert, 80,00% by learning media expert, 89,03% by learning practitioner, 89,52% by individual testing, 85,00% by small group testing, and 88,73% by operational field testing; (3) the teaching material Insta Accounting is declared effective to improve student learning motivation. The improvement of learning motivation as indicated by increase of experimental class' learning motivation from 47,32% to 82,69% , the paired sample t-test result shows that- $t_{count} < t_{table}$ is $-86,540 < -2,030$ with significance level 0,05, and experimental class's learning motivation is greater than control class's learning motivation with score percentage 69,59%. The independent sample t-test result shows that $t_{count} > t_{table}$ with significance level 0,05 is $71,612 > 2,030$. Based on the result of research can be concluded that the development of teaching material Insta Accounting based interactive multimedia can improve student learning motivation.

Keywords: *learning material, learning material based interactive multimedia, learning motivation*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo; (2) menguji kelayakan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif; (3) menguji keefektifan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah catatan lapangan, pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data kelayakan bahan ajar dilakukan dengan membandingkan hasil kelayakan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data keefektifan bahan ajar dianalisis dengan menggunakan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pengembangan produk diawali dengan melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan format produk awal, melakukan uji coba awal, revisi produk awal, uji lapangan terbatas, revisi produk kedua, uji coba lapangan operasional, dan penyempurnaan produk akhir; (2) bahan ajar *Insta Accounting* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan hasil persentase skor validasi 97,27% dari ahli materi, 80,00% dari ahli media, 89,03% dari praktisi pembelajaran, 89,52% dari uji coba perorangan, 85,00% dari uji coba kelompok kecil, dan 88,73% dari uji coba lapangan operasional; (3) bahan ajar *Insta Accounting* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan motivasi pada kelompok eksperimen dari 47,32% menjadi 82,69% dan hasil uji t dua sampel berpasangan yang menunjukkan bahwa $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu $-86,540 < -2,030$ serta motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 82,69% lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yaitu 69,59% dan hasil uji t dua sampel independen menunjukkan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu $71,612 > 2,030$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *bahan ajar, bahan ajar berbasis multimedia interaktif, motivasi belajar*

PENDAHULUAN

Salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh Indonesia dalam proses globalisasi adalah adanya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Tahun 2015 merupakan tahun awal dilaksanakannya MEA di Indonesia, hal ini merupakan peluang sekaligus tantangan bagi Indonesia dalam menghadapi perkembangan ekonomi Asia dimana akan terjadi integrasi di berbagai sektor ekonomi.

MEA memiliki konsep utama untuk menciptakan ASEAN sebagai sebuah pasar tunggal dan kesatuan basis produk dimana terjadi *free flow* atas barang, jasa, investasi, modal, faktor produksi serta penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara ASEAN. Selanjutnya dengan adanya MEA diharapkan dapat mengurangi kemiskinan dan kesenjangan ekonomi antar negara-negara ASEAN melalui sejumlah kerjasama yang saling menguntungkan. Indonesia

dipilih sebagai pusat perdagangan bebas dalam pelaksanaan MEA, hal ini menyebabkan Indonesia dibanjiri oleh tenaga kerja dan pelaku usaha dari negara asing kawasan ASEAN dan memungkinkan terjadi persaingan tenaga kerja yang sangat ketat. Sementara ukuran SDM Indonesia masih berada di bawah rata-rata SDM negara asing. Pemerintah Indonesia perlu untuk menyiapkan infrastruktur serta menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil, kompeten, dan profesional. Terciptanya SDM yang terampil, kompeten dan profesional tidak dapat terlepas dari pelaksanaan pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan merupakan aspek yang mendasar bagi kelangsungan pembangunan dalam suatu bangsa. Pendidikan yang baik dapat melahirkan SDM yang handal dalam bidangnya guna membantu pembangunan nasional. Hal tersebut dapat tercapai jika ada hubungan yang sinergis antara masyarakat, pemerintah serta penyelenggara pendidikan.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah salah satu bentuk

perwujudan kebudayaan manusia dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan siswa adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan dimasa depan (Trianto, 2010: 12).

Pendidikan yang diterapkan di Indonesia sendiri sebagian besar dilakukan di sekolah, mulai dari tingkat PAUD/TK hingga ke tingkat perguruan tinggi. Salah satu bentuk pendidikan yang dilakukan di sekolah berupa pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran (Sagala, 2003: 62). Umumnya proses pembelajaran dilakukan di kelas dengan melibatkan beberapa komponen penting di antaranya guru, siswa, media, serta materi pelajaran. Adapun kelas yang dimaksud bisa berupa ruangan tertutup maupun ruangan terbuka yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Terjadi proses komunikasi

dua arah dalam kegiatan pembelajaran, yaitu mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Adanya proses timbal balik antara guru dan siswa tersebut merupakan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu mencapai perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa maupun individu yang mengikuti proses pembelajaran. Salah satu pendidikan yang diterapkan pada tingkat satuan pendidikan menengah ke atas adalah pendidikan kejuruan.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 15 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menghubungkan, menjodohkan, melatih manusia agar memiliki kebiasaan bekerja untuk dapat memasuki dan berkembang pada dunia kerja (industri), sehingga dapat dipergunakan untuk memperbaiki kehidupannya.

Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan di tingkat satuan pendidikan menengah ke atas khususnya sekolah menengah kejuruan adalah akuntansi. Akuntansi menjadi salah satu jurusan yang pelaksanaan pembelajarannya cukup banyak dipilih oleh sekolah menengah kejuruan. Hal tersebut dikarenakan bidang akuntansi

merupakan bidang keahlian yang dibutuhkan untuk mendukung bidang keahlian lainnya sehingga lapangan kerjanya pun cukup luas. Pendidik harus mampu mendidik siswa hingga menjadi calon tenaga kerja yang terampil, kompeten dan profesional sehingga tidak kalah saing dengan tenaga kerja dari negara asing kawasan ASEAN, hal ini perlu dilakukan agar tercipta SDM yang berkualitas khususnya di bidang akuntansi. Penting bagi siswa untuk memahami setiap materi yang terdapat dalam pembelajaran akuntansi. Pembelajaran akuntansi merupakan pembelajaran yang bersifat runtut sehingga harus urut antara materi yang satu dengan materi selanjutnya sesuai dengan siklus akuntansi yang telah diterapkan. Jika siswa tidak memahami salah satu materi yang diajarkan maka akan menyebabkan siswa kesulitan untuk memahami materi selanjutnya. Untuk membantu siswa dalam memahami materi maka dibutuhkan suatu bahan ajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Majid (2013:173-174) bahan ajar merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang cukup penting. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang digunakan hendaknya mampu memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa bersemangat untuk mempelajari dan memahami materi yang

sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sukoharjo merupakan salah satu contoh sekolah tingkat menengah ke atas yang melaksanakan pendidikan kejuruan. Adapun jurusan yang terdapat di SMK Negeri 1 Sukoharjo meliputi Jurusan Akuntansi, Pemasaran, Administrasi Perkantoran, serta Teknik Komputer dan Jaringan. Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran SMK Negeri 1 Sukoharjo masih di dominasi oleh bahan ajar cetak. Berdasarkan pada pengamatan di SMK Negeri 1 Sukoharjo khususnya kelas X Akuntansi menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh siswa masih bersumber dari bahan ajar cetak atau modul saja, sedangkan modul yang digunakan cenderung membosankan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran pun masih belum maksimal. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa tampilan modul yang kurang menarik dan monoton serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi dalam mempelajari materi. Selain penampilan yang kurang menarik tidak jarang ditemukan halaman-halaman modul yang cetaknya tidak rapi, tidak bisa dibaca dan kualitas kertas yang digunakan pun kurang bagus sehingga siswa enggan

untuk membaca modul dan mempelajari materi.

Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas, menolak untuk mengerjakan soal di depan kelas jika ditunjuk oleh guru, serta kurangnya keinginan untuk meraih prestasi yang lebih unggul dari teman lainnya. Kurangnya keinginan untuk meraih prestasi terlihat dari siswa yang tidak aktif dalam bertanya, menjawab soal dari guru, serta berinisiatif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas. Selain itu berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa 53% siswa di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo memiliki motivasi belajar yang rendah, dan hanya 47% siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang cukup tinggi. Tingginya jumlah persentase siswa yang memiliki motivasi belajar rendah tentunya akan menghambat pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu agar pembelajaran terlaksana dengan lancar dan menghasilkan SDM yang terampil, kompeten dan profesional maka diperlukan adanya solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan di atas maka sebagai salah satu alternatif solusi dikembangkan suatu bahan ajar yang lebih menarik, tidak monoton, dan memanfaatkan teknologi yang telah

berkembang. Bahan ajar yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang mengadopsi desain *social media instagram* dengan menggabungkan teks, gambar, audio, serta animasi dengan nama Bahan Ajar *Insta Accounting*. Penggunaan desain *social media instagram* diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi serta mendukung terjadinya komunikasi yang interaktif antara siswa dan guru, mengingat *instagram* merupakan salah satu *social media* yang cukup populer di kalangan masyarakat baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Siagian, Mursid, dan Wau (2014) serta Fui Theng LEOW (2014) mengemukakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran pun dapat lebih efektif. Hal tersebut selaras dengan Sugiono (2014) yang mengemukakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat disusun menggunakan *software* aplikasi multimedia. Penggunaan *software* aplikasi multimedia bertujuan agar bahan ajar yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Salah satu *software* aplikasi multimedia yang sering digunakan adalah *Macromedia Flash*.

Bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif dirancang

menggunakan *software* aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash Professional 8* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif dengan menggabungkan video, audio, teks, gambar, serta animasi. Penggunaan *software* aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* diharapkan dapat menghasilkan suatu bahan ajar yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui pengembangan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun 2016; (2) untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif bila digunakan dalam proses pembelajaran; (3) untuk mengetahui apakah bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun 2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Produk yang diuji coba adalah

bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif. Subjek uji coba adalah ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan pengguna (siswa).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk dan motivasi belajar siswa. Catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi awal mengenai pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya untuk diajukan kepada responden saat wawancara. Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai silabus pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, dan pengambilan gambar pelaksanaan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh seperti saran dan kritik dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Adapun model

analisis data kualitatif yang digunakan adalah analisis Model *Miles and Huberman* dengan langkah-langkah meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kelayakan dan keefektifan produk yang diperoleh dari angket. Analisis data kelayakan bahan ajar dilakukan dengan membandingkan hasil kelayakan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data keefektifan bahan ajar dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial. Analisis dilakukan dengan membandingkan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* pada kelompok eksperimen menggunakan teknik uji t dua sampel berpasangan dan membandingkan motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan teknik uji t dua sampel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif. Bahan ajar *Insta Accounting* dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo. Pengembangan bahan ajar *Insta Accounting* menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi sehingga terdiri atas 9 tahapan. Hal tersebut sejalan dengan Mulyatiningsih (2012:163) yang

mengemukakan bahwa model pengembangan Borg & Gall terdiri atas tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba produk awal, revisi produk awal, uji coba lapangan terbatas, revisi produk kedua, uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk awal, dan desiminasi. Namun pada penelitian ini tahapan pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap penyempurnaan produk akhir, sehingga hanya ada 9 tahap pengembangan. Tahapan awal yang dilakukan berupa tahap penelitian dan pengumpulan informasi dengan cara wawancara dan observasi proses pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan kurang menarik, membosankan, dan guru kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi diperoleh hasil bahwa siswa dan guru membutuhkan suatu bahan ajar yang menarik, tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa dengan memanfaatkan teknologi. Hal tersebut mendorong untuk dikembangkannya bahan ajar berbasis multimedia interaktif yaitu bahan ajar *Insta Accounting*. Langkah selanjutnya adalah merencanakan tujuan dikembangkannya

bahan ajar *Insta Accounting* yaitu menyediakan suatu bahan ajar yang dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Setelah merumuskan tujuan pengembangan bahan ajar selanjutnya berupa tahap pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar *Insta Accounting* dilakukan melalui 4 langkah yaitu menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran; menyusun *story board*; membuat *background* dan tombol dengan menggunakan *software photoshop CS 5*; membuat bahan ajar *Insta Accounting* dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*; dan instalasi bahan ajar *Insta Accounting ke dalam flashdisk* atau *Compact Disk (CD)*. Jika tahap pengembangan bahan ajar telah selesai maka tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan bahan ajar *Insta Accounting* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Uji coba kelayakan bahan ajar *Insta Accounting* dinilai berdasarkan 4 aspek yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian materi dan grafika. Aspek kelayakan yang dinilai dalam bahan ajar *Insta Accounting* sesuai dengan aspek kelayakan yang dinilai menurut Depdiknas dalam Pedoman Pengembangan Bahan Ajar (2008:29) yaitu aspek kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan. Uji coba produk untuk menilai

kelayakan dan keefektifan produk dalam penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah (2014) yaitu uji coba awal yang melibatkan ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajar; uji coba terbatas yang dilakukan dengan cara uji coba perorangan dan kelompok kecil; serta uji coba lapangan.

Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *Insta Accounting* dari segi materi dan segi media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap bahan ajar *Insta Accounting* dari segi materi yang mencakup aspek kelayakan isi dan penyajian materi. Berdasarkan hasil penelitian tahap uji coba awal pada ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* memperoleh persentase skor total sebesar 97,27% untuk aspek kelayakan isi dan penyajian materi. Hasil persentase skor total tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* dari aspek kelayakan isi dan penyajian materi sudah sangat baik. Ahli media memberikan penilaian terhadap bahan ajar *Insta Accounting* dari segi media yang mencakup aspek kebahasaan, penyajian materi, dan grafika. Hasil uji coba ahli media menunjukkan bahwa *Insta Accounting* memperoleh persentase skor total sebesar 80,00% untuk aspek kebahasaan, penyajian materi, dan grafika. Hasil persentase skor total tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* dari

aspek kebahasaan, penyajian materi, dan grafika sudah sangat baik. Praktisi pembelajar menilai tentang kelayakan bahan ajar *Insta Accounting* jika digunakan dalam proses pembelajaran dari segi materi maupun media. Adapun aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Hasil uji coba pada praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* memperoleh persentase skor total sebesar 89,03% untuk aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi bahan ajar *Insta Accounting* sudah sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba awal menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* masuk dalam kategori sangat baik.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan terbatas yang dilakukan dengan 2 cara yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Aspek-aspek yang dinilai dalam uji coba lapangan terbatas meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Uji coba perorangan dilakukan dengan melibatkan 3 orang siswa, sedangkan uji coba kelompok kecil melibatkan 10 orang siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Sukoharjo. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* memperoleh persentase skor

total sebesar 89,52% untuk uji coba perorangan dan 85,00% untuk uji coba kelompok kecil. Perolehan persentase skor total pada uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* sudah sangat baik apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba lapangan operasional.

Uji coba lapangan operasional dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dan keefektifan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan produk pada uji coba lapangan operasional dilakukan dengan melibatkan 36 orang siswa sebagai subjek uji coba. Aspek kelayakan yang dinilai pada uji coba lapangan terbatas adalah aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi. Hasil uji coba lapangan terbatas menunjukkan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* memperoleh persentase skor total sebesar 88,73%. Persentase skor total tersebut menunjukan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian materi sudah sangat baik apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan hasil uji coba produk bahan ajar *Insta Accounting*. Revisi awal dilakukan berdasarkan saran dan hasil uji coba awal, revisi kedua dilakukan berdasarkan saran dan hasil uji coba lapangan terbatas, sedangkan revisi akhir

merupakan tahap penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional dan saran dari para ahli. Langkah selanjutnya pada tahap uji coba lapangan operasional adalah melakukan uji keefektifan produk.

Uji keefektifan produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar *Insta Accounting* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengujian keefektifan bahan ajar menggunakan dua kelas yaitu kelas X Akuntansi 2 sebagai kelompok eksperimen dan X Akuntansi 3 sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji keefektifan diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 35,37% yang awalnya 47,32% menjadi 82,69% sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat sebesar 13,38% yang awalnya 47,57% menjadi 60,95%. Kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* mengalami peningkatan motivasi lebih besar dibandingkan dengan peningkatan motivasi pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan bahan ajar *Insta Accounting*. Perubahan motivasi pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* dibuktikan dengan perolehan uji t dua sampel berpasangan yang menunjukkan bahwa $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-86,540 < -2,030$ dan nilai signifikansi $p < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$. Hasil perhitungan tersebut

menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* dengan motivasi belajar setelah menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* pada kelompok eksperimen.

Perbedaan peningkatan motivasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibuktikan dengan perolehan uji t dua sampel independen yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $71,612 > 2,030$ dan $p < \alpha/2$ yaitu $0,000 < 0,025$. Hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa ada perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan bahan ajar *Insta Accounting*. Hasil perhitungan uji t dua sampel berpasangan dan uji t dua sampel independen terhadap motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol membuktikan bahwa bahan ajar *Insta Accounting* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Siagian, Mursid, dan Wau (2014) serta Fui Theng LEOW (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar multimedia interaktif memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran. Keefektifan tersebut

ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 77,40% menjadi 83,90%. Selain itu penelitian ini pun mendukung penelitian Sugiyono (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif memberikan keefektifan yang tinggi terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar tersebut dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran berupa peningkatan kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa dengan hasil kelompok eksperimen sebesar 82,58% dan kelompok kontrol hanya 75,31%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat dirangkum bahwa dengan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Hal tersebut telah dibuktikan dengan penggunaan bahan ajar *Insta Accounting* dalam pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran berupa peningkatan motivasi belajar. Motivasi belajar siswa yang rendah sebelum penggunaan bahan ajar *Insta Accounting* mengalami peningkatan setelah penggunaan bahan ajar *Insta Accounting* dalam proses pembelajaran akuntansi.

Bahan ajar *Insta Accounting* merupakan bahan ajar yang menggabungkan

teks, gambar, audio, serta animasi. Penggunaan gambar, audio, dan animasi dalam bahan ajar *Insta Accounting* dapat menarik minat siswa karena penyampaian materi dalam pembelajaran tidak hanya menggunakan teks saja. Penggunaan desain *social media instagram* pun lebih menarik minat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan *social media instagram* merupakan salah satu *social media* yang cukup populer dikalangan masyarakat sehingga lebih menarik bagi siswa dan motivasi belajar siswa pun dapat meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pengembangan bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dilakukan dengan 9 tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*), uji coba awal (*preliminary field testing*), revisi produk awal (*main product revision*), uji lapangan terbatas (*main field testing*), revisi produk kedua (*operational product revision*), uji lapangan operasional (*operational field testing*), dan

penyempurnaan produk akhir (*final product revision*); (2) Bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif layak untuk digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan hasil persentase skor validasi dan uji coba produk yang meliputi hasil validasi ahli materi sebesar 97,27%, ahli media sebesar 80,00%, dan praktisi pembelajar 89,03%, sedangkan hasil uji coba produk menunjukkan hasil persentase sebesar 89,52% dari uji coba perorangan, 85,00% dari uji coba kelompok kecil, dan 88,73% dari uji coba lapangan. Perolehan persentase skor validasi dan uji coba tersebut menunjukkan bahwa dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian materi, dan kegrafikan bahan ajar *Insta Accounting* sudah sangat baik dan layak untuk digunakan; (3) Bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif memiliki keefektifan yang lebih tinggi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan bahan ajar lama. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji t dua sampel berpasangan pada kelompok eksperimen dan uji t dua sampel independen pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t dua sampel berpasangan menunjukkan bahwa $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ yaitu $-86,540 < -2,030$ dan nilai signifikansi $p < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga terbukti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum

menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* dengan motivasi belajar setelah menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* pada kelompok eksperimen. Uji t dua sampel independen menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $71,612 > 2,030$ dan $p < \alpha/2$ yaitu $0,000 < 0,025$ sehingga terbukti bahwa ada perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar *Insta Accounting* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan bahan ajar *Insta Accounting*.

Beberapa saran bagi peneliti lain yaitu bahan ajar *Insta Accounting* berbasis multimedia interaktif ini terbatas pada kompetensi dasar menyusun laporan keuangan perusahaan dagang sehingga peneliti lain diharapkan dapat membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar yang lain. Selain itu, peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang tidak hanya dapat digunakan pada komputer, namun juga dapat digunakan pada *smartphone* atau website.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I, Pembimbing II, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Akuntansi FKIP UNS atas

bantuan, bimbingan, dan arahan yang diberikan sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, Luluk. (2014). Developing Descriptive Writing Material Through Flash For Seven In The Academic Year Of 2013/2014. *English Educational Journal*, 4(1): 59-67.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pedoman Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat jenderal manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fui-Theng LEOW. (2014). Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2): 99-110.
- Kemendikbud. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Majid, Abdul. (2013). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rodsakarya.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, Eko Iman. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyenak Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Model Belajar Mandiri Untuk Sekolah

Menengah Pertama. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2): 83-89.

Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

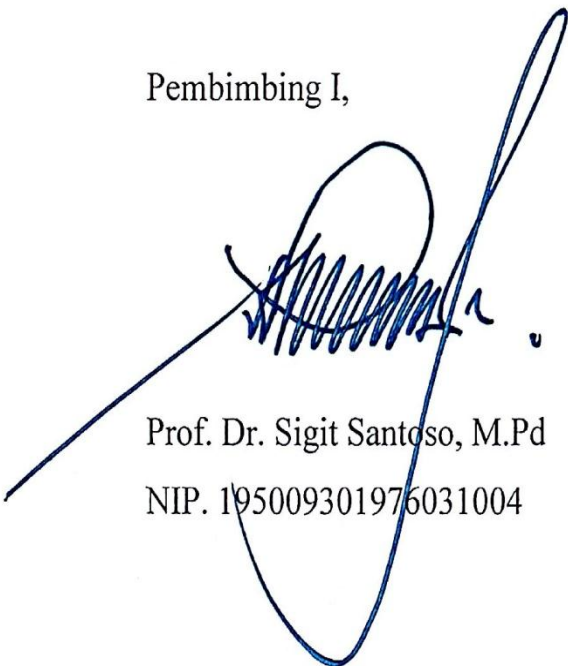
Wau, Sahat Siagian, & Mursid, Yasaratodo. (2014). Development of Interactive Multimedia Learning in Learning Instructional Design. *Journal of Educational and Practice*, 5(32): 44-50.

Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing 1 dan pembimbing II.

Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized loop on the left and a series of smaller, overlapping loops on the right, ending in a long, thin tail that curves upwards.

Prof. Dr. Sigit Santoso, M.Pd
NIP. 195009301976031004

Pembimbing II,

A handwritten signature in blue ink, featuring a prominent horizontal stroke on the left that curves downwards, followed by a series of connected, somewhat vertical strokes that end in a horizontal line on the right.

Sohidin, SE., M.Si., Akt
NIP. 197201282005011001