PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Khoiriah^{*}
Djahir Basir^{**}
Riswan Jaenuddin^{***}

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *PowerPoint* pada pembelajaran akuntansi di SMK. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menentukan efek potensial penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah riset pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas X AK2 SMK Negeri 5 Palembang. Penelitian ini melalui tahapan desain, produksi, evaluasi, dan revisi. Untuk menentukan validitasnya, media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui praktikalitasnya, dilakukan evaluasi satusatu dan evaluasi kelompok kecil. Untuk menentukan efek potensial penggunaan media pembelajaran, dilakukan uji lapangan. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, kuesioner, dokumen, dan tes hasil belajar. Dari analisis terhadap tes hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menunjukkan peningkatan pencapaian kompetensi 55.24%. Berdasarkan validitas ahli, evaluasi satusatu, evaluasi kelompok kecil, dan field test menyimpulkan bahwa media *PowerPoint* pada pembelajaran akuntansi sudah valid, praktis, efektif.

Kata Kunci: media PowerPoint, pembelajaran akuntansi, sekolah menengah kejuruan

Abstract: This study aims to develop a PowerPoint media in accounting subject on SMK. In addition, this study also aims to determine the potential effects of the use of the media against the activities and learning outcomes of students. The method of this research is development research. Research subjects were students in class X AK2 pesetas SMK Negeri 5 Palembang. The research was conducted through the stages of design, production, evaluation, and revision. To determine the validity of instructional media validated by subject matter experts and media experts. To find out practicalities, the researcher was conducted one-on-one evaluation and small group evaluation. To determine the potential effects of the use of instructional media, the researcher was conducted field test. Data was collected through interviews, observations, questionnaires, documents, and achievement test. From the analysis of the test results before and after the study using instructional media showed 55.24% increase competency achievement. Based on the validity of the expert, one-on-one evaluation, small group evaluation, and field test concluded that the teaching of accounting PowerPoint media is valid, practical, and effective.

Keywords: PowerPoint media, accounting subject, vocational schools

Guru SMK Negeri 5 Palembang

Guru Besar FKIP Universitas Sriwijaya Palembang

Dosen FKIP Universitas Sriwijaya Palembang

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini berpengaruh pada berbagai pembelajaran. Salah satu bentuk aplikasinya adalah dalam bentuk program komputer. Penggunaan program komputer atau software bertujuan untuk membantu pekerjaan manusia sehingga efektif, efisien, dan menarik. Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan telah banyak memberikan sumbangan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran serta memecahkan masalah belajar.

Kemajuan dibidang teknologi pendidikan (educational technology) berakibat pada penggunaan berbagai media pembelajaran (instructional media). Dengan kemajuan teknologi, kegiatan pembelajaran dengan sistem konvensional dapat dikurangi. Sebagai gantinya adalah penyampaian materi pelajaran dengan memanfaatkan media teknologi komputer (Mukminan, 2009). Pemanfaatan media pembelajaran dirasakan semakin penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Palembang terus dilakukan. Salah satunya melalui peningkatan kualitas pembelajaran

produktif akuntansi. Pembelajaran akuntansi dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran produktif akuntansi, diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian materi produktif akuntansi. Dengan memanfaatkan teknologi kompurer, diharapkan meningkatnya ketercapaian kompetensi pembelajaran produktif akuntansi.

Pembelajaran akuntansi, merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk kompetensi keahlian akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan kelompok Bisnis dan Manajemen. pembelajaran produktif akuntansi ini terdapat sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik berdasarkan Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) Spektrum 2008. Salah Standar satu Kompetensi untuk kelas Akuntansi semester genap adalah Memproses Entri Jurnal dengan Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal.

Dalam proses pembelajaran akuntansi, peserta didik diajarkan bagaimana melakukan proses pembukuan yang dalam ada perusahaan jasa, dagang, industri sampai menghasilkan suatu laporan keuangan. Materi produktif akuntansi diberikan kepada peserta

didi den pese mela kom sebe pend 2010 pese suat dasa sehi men seca Kem dala oleh seba men dike

beru Nov akur Seko 5 Pa feno didil cuku hitur ketel Pese: guru sebel prod oleh meto dan

meng

tulis

didik secara berurutan sesuai dengan siklus akuntansi, sehingga peserta didik belum boleh melanjutkan materi kalau belum kompeten dengan materi sebelumnya. Sejalan dengan pendapat Inoe, (dalam Rohayati 2010) materi ajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Kemampuan dan keterampilan dalam pembukuan yang dimiliki oleh peserta didik diharapkan sebagai modal untuk mengembangkan dirinya dikemudian hari (Depdiknas, 2004).

studi pendahuluan Hasil berupa wawancara pada tanggal 4 November 2010 dengan akuntansi dan peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Palembang ditemukan beberapa fenomena, antara lain; (1) Peserta didik menganggap materi akuntansi sulit, karena banyak cukup hitungan dan memerlukan ketelitian dalam pencatatan, (2) Peserta didik sering lupa ketika menanyakan materi sebelumnya, (3) Pembelajaran produktif akuntansi yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensinal yakni ceramah dan tugas dengan hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran, sehingga

proses belajar mengajar di kelas tidak bervariasi atau monoton. Hal sejalan dengan pendapat Daryanto (2010) yang menyatakan båhwa pembelajaran konvensional lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif komunikatif mentransper pengetahuan. Dari fenomena-fenomena di membawa dampak antara lain: (1) Guru harus mengulang-ulang materi yang diajarkan, (2) Peserta didik banyak yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan, atau dengan kata lain belum kompeten.

Hal ini terlihat dari hasil ulangan formatif peserta didik dua tahun terakhir pada tabel 1. Tabel hasil ulangan formatif di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 47% peserta didik belum kompeten atau belum mencapai KKM, sedangkan pada tahun ajaran 2009/2010 sebanyak 45% peserta didik belum kompeten atau belum mencapai KKM. Dalam pembelajaran produktif akuntansi peserta didik lulus dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM dapat ditentukan dengan ketentuan dan kriteria yang telah ditetapkan dalam kurikulum di SMK negeri 5 Palembang, yakni ≥ 85% KKM ≥ 70. Hal ini berarti bahwa, pembelajaran dikatakan berhasil apabila secara klasikal, yakni 85% peserta didik memperoleh nilai/skor minimal 70. Belum kompetennya

peserta didik pada materi jurnal khusus berdasarkan data di atas salah satu penyebabnya kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Tabel 1. Nilai Formatif Peserta Didik Kelas X Akuntansi Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal pada Materi Jurnal Khusus dalam Dua Tahun Terakhir (KKM ≥70)

1.11		Kelas/Kompetensi								
No.	Tahun	X AK 1		X AK 2		XAK 3		Jumlah (%)		
	pelajaran	K	BK	K	BK	K	BK	K	BK	Jml.
1	2008/2009	21	19	22	17	22	18	65 (53%)	54 (47%)	115
2	2009/2010	22	18	20	18	22	16	64 (55%)	52 (45%)	116
Jml.								127 (55%)	106 (45%)	233

(Sumber data: Dokumen guru akuntansi kelas X AK.

Keterangan:

K = Kompeten

BK = Belum Kompeten

Keseluruhan permasalahan di atas menunjukkan perlunya upaya perbaikan peningkatan proses pembelajaran, artinya agar peserta didik mau dan mampu untuk belajar sehingga hasil belajar dapat diperoleh secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media *PowerPoint* yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sesuai dengan kriteria pembelajaran yang terdapat pada KTSP Spektrum 2008.

Melalui bantuan media tersebut maka konsep-konsep Memproses Entri Jurnal pada produktif Akuntansi dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Selain daripada itu media powerpoint produktif akuntansi materi jurnal khusus dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran di kelas. Media powerpoint produktif akuntansi yang dikembangkan dikemas dalam bentuk CD tutorial multimedia, dengan menggunakan teks, tabel, angka-angka, suara, animasi, dan hyperlink. Melalui penggunaan media powerpoint ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka untuk meningkatkan hasil belajar produktif akuntansi dapat diupayakan dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Atas dasar inilah peneliti ingin mengembangkan media powerpoint dan mendeskripsikannya dalam Tesis yang berjudul "Pengembangan Media PowerPoint

pada Akur Seko 5 Pal

men men pada akun Kom Jurna Men peml dari men pada akun yang men peng peml mate aktiv didik Nege

> Latir berar "pen demi (2009 beras meru medir perar karer sebas pesar

> > pesai

pada Pembelajaran Produktif Akuntansi Kelas X Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Palembang".

Dalam penelitian ini hanya mengembangkan menggunakan program PowerPoint pembelajaran pada produktif akuntansi dengan Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal, Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal dengan materi pembelajaran Jurnal Khusus. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) menghasilkan media powerpoint pada pembelajaran produktif akuntansi materi jurnal khusus yang valid dan praktis, dan 2) mengetahui efek potensial penggunaan media powerpoint pada pembelajaran produktif akuntansi materi jurnal khusus terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas X Akuntansi di SMK Negeri 5 Palembang.

Kata media berasal dari bahasa Latin Medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar" (Arsyad, 2010:3), demikian juga Sadiman dkk, (2009:6) mengartikan kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2010:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media diantaranya Heinich, dkk (1982:8) mengemukakan "Derived from the Latin medium," between," the term refer to anything that carries information between a source and a receiver. Film, Television, radio, audio recordings, photographs, projected visuals, printed materials, and the like are media of communication".

Dari berbagai pengertian dan batasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan kepada penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berkaitan dengan proses media dimaknai pembelajaran, komunikasi yang sebagai alat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Warsita (2008:122) yang mengemukakan media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dan tujuan dalam proses pembelajaran. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum.

Metodologi Penelitian

digunakan Metode yang dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau penelitian Research. Development disebut (2007:407)Menurut Sugiyono dan penelitian metode pengembangan atau Research and Development adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan produk keefektifan menguji tersebut.

mengembangkan Dalam pembelajaran powerpoint media peneliti akuntansi produktif model menggunakan Pustekkom pengembangan dari (dalam Warsita 2008). Prosedur pengembangan media pembelajaran dari Pustekkom dibagi dalam tiga tahap, yaitu: 1) tahap perancangan; 2) tahap produksi; dan tahap

Tahap perancangan evaluasi. meliputi: a) analisis kebutuhan mencakup kegiatan: melakukan wawancara dengan teman sejawat peserta didik, analisis peserta didik, karakteristik menganalisis silabus produktif akuntansi, dan review literatur; b) penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM); dan c) penulisan naskah.

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah perancangan selesai. Tahap produksi dilaksanakan sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Tahap produksi dikelompokkan dalam tiga subtahapan yaitu meliputi: (1) persiapan; (2) pelaksanaan; dan (3) penyelesaian.

Tahap evaluasi dan revisi mencari dilakukan untuk kekurangan kemudian merevisi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitasnya (Warsita, 2010: 240). Sebelum uji coba lapangan (field powerpoint yang test), media dihasilkan dievaluasi (evaluasi melalui: Pramaster) yaitu evaluasi ahli (expert evaluation); (b) evaluasi orang per orang (one-to-one evaluation), evaluasi kelompok kecil (small group evaluation). Selain itu powerpoint produktif media akuntansi juga diujicobakan kepada teman sejawat. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli, one to-one dan small group.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini

digu data pen ang hasi pad mer didi peri Ang kep: pen dike dila uji d field dipe pera taha kepa satu coba dila pote dike hasi

Has

]

I I digunakan teknik pengumpulan data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, observasi, dokumentasi, tes hasil belajar. Wawancara dilakukan pada sudi pendahuluan dengan menemui teman sejawat dan peserta didik dalam menemukan permasalahan yang akan diteliti. Angket digunakan untuk melihat kepraktisan/kemudahan

penggunaan media yang dikembangkan. Observasi dilakukan untuk mendukung data uji coba one to one, small group, dan field Dokumentasi test. ini diperlukan pada tahap perancangan, tahap produksi, dan tahap evaluasi. Tes diberikan kepada peserta didik pada uji coba satu satu, kelompok kecil dan uji lapangan. Kegiatan dilakukan untuk melihat efek potensial media powerpoint yang dikembangkan yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.

Hasil Penelitian

1. Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Produktif Akuntansi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran produktif akuntansi materi jurnal khusus yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Desain pengembangan menggunakan Powerpoint dan dikonversi ke flash dengan menggunakan

software Acoolsoft PPT to Flash.

Pengembangan media
pembelajaran dikembangkan
menurut prosedural Warsita.

Berdasarkan wawancara, deskriptif dan analisis kebutuhan, peserta berharap adanya pembaharuan di dalam proses pembelajaran produktif akuntansi, karena materi produktif akuntansi dianggap mereka cukup sulit dan memerlukan pembelajaran dan latihan yang berulangulang. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti selaku guru akuntansi mendesain materi jurnal khusus dalam CD Pembelajaran yang isinya disesuaikan dengan KTSP.

Pada tahap pengembangan media peneliti memulai dengan membuat **GBIM** yang dilanjutkan dengan pembuatan (storyboard). naskah Setelah naskah selesai kemudian naskah tersebut dituangkan dalam bentuk computer based. Awal pembuatan computer basesd dengan menggunakan powerpoint, kemudian konversi ke flash dengan menggunakan software Acoolsoft PPTFlash. Proses pengembangan terpokus pada materi jurnal khusus. Produk dihasilkan merupakan yang prototipe pertama pembelajaran produktif akuntansi menggunakan media powerpoint.

Prototipe pertama kemudian divalidasi oleh pakar (ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media).

Berdasarkan hasil uji validasi dari tiga validator menunjukkan bahwa prototipe pertama dapat diujicobakan dengan perbaikan sesuai dengan saran atas kekurangan baik isi, tampilan, maupun penggunaan. Oleh karena itu prototipe pertama direvisi untuk menghasilkan prototipe kedua berdasarkan saran-saran dari validator untuk menghasilkan produk yang valid.

Produk yang valid menurut penilaian validator diuji cobakan kepada peserta didik dan teman sejawat (one to one) dan small group. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran (prototipe kedua) dan meminta komentar dari teman sejawat dan peserta didik tentang kekurangan prototipe kedua.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada uji coba one to one, diperoleh data bahwa pengguna dapat menggunakan dan memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Saran dari uji coba one

dipergunakan untuk perbaikan prototipe kedua. Selanjutnya prototipe kedua diperbaiki sesuai dengan saran dari teman sejawat dan peserta didik. Hasil perbaikan dari prototipe kedua merupakan prototipe ketiga.

p

k

P

p

d

te

p

k

d

m

ke

pe

ka

da

pe

m

m

SU

SO

pe

de

m

ba

ad

me

sel

me

tet

dil

me

me

lai

bei

dic

mi

per

akı

me

Prototipe ketiga diujicobakan terlebih dahulu kepada small group sebelum diujicobakan ke subjek penelitian yang sebenarnya. Berdasarkan observasi tanggapan media pembelajaran pada small group diketahui sebagian besar peserta didik dapat menggunakan tombol (petunjuk dalam media) dan dapat memahami materi yang disajikan dalam pembelajaran. Walaupun masih peserta didk memerlukan bantuan dalam mengoperasikan media pembelajaran. Prototipe ketiga dinyatakan valid dan praktis digunakan yang didukung oleh hasil tes pada 9 orang peserta didik yang menunjukkan nilai antara 70 – 100, dan mereka dinyatakan kompeten (KKM sebesar ≥ 70). Satu orang mendapat nilai dan dinyatakan belum kompeten.

2. Efek Potensial Media Powerpoint Produktif Akuntansi

a. Efektifitas Media Powerpoint terhadap Aktivitas Belajar Siswa

Dari hasil uji coba ke subjek penelitian sesungguhnya yaitu kelas X AK 2 di SMK negeri 5 Palembang menunjukkan bahwa prototipe ketiga berpotensial dan efektif digunakan. Hal ini terlihat dari hasil observasi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga mengalami peningkatan dari rata-rata 67% meningkat menjadi 80% pada pertemuan kedua dan meningkat 97% pada pertemuan ketiga kategori penilaian sangat baik. Menurut pengamatan peneliti dalam kegiatan belajar terlihat peserta didik aktif dalam mengamati dan mempelajari materi dengan sungguhsungguh, dan menjawab latihan soal yang ada dalam media pembelajaran. Sependapat dengan Sanaky (2009:5) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran adalah peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan,

mendemontransikan, dan lainlain. Saat proses pembelajaran berlangsung terlihat peserta didik semangat dan menaruh minat menggunakan media pembelajaran produktif akuntansi. Peserta didik dapat menggunakan tombol/petunjuk yang ada, dan bertanya jika ada hal yang belum jelas.

Menurut pengamatan peneliti peserta didik lebih aktif, semangat, tidak bosan dan tertarik dengan tampilan media, karena adanya tampilan teks, gambar, suara, animasi, video, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. ini sesuai dengan pendapat Sanaky (2009:4) menyatakan bahwa pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Selain dari pada itu dari hasil pengamatan peneliti bahwa peserta didik dapat menggulang-ulang materi yang ada dalam media, sesuai dengan kemampuan dan kecepatan pemahaman peserta didik. Senada dengan pendapat Warsita (2008,138) menyatakan kemampuan komputer untuk menampilkan kembali informasi yang diperlukan pemakainya, dapat membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat, dan juga memacu efektifitas belajar bagi peserta didik yang cepat.

Dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran (komputer)

peneliti merupakan

INOVASI PENDIDIKAN, Vol. 3, No. 1, Januari, 85 - 98

media

produktif

pembelajaran

dan latihan

Kegiatan

materi

nuțnk

qipantu

media

peserta

proses

tanpa

secara

aktit

dapat

sebagai fasilisator dan observer.

pembelajaran, sedangkan guru

akuntansi. Proses pembelajaran

aibəm nakanugganəm ubivibni

selanjutnya peserta didik secara

melaksanakannya dengan baik.

pembelajaran secara individu

ini dilakukan agar pada waktu

soal yang ada dalam media. Hal

dilakukan dengan tanya jawab

dengan alat berupa LCD dan

Awalnya proses pembelajaran

didik diajak keruang komputer.

evaluasi awal (pre test). Pada

kegiatan peserta didik diberi

pengelolaan kelas. Pada awal

terjadi hambatan berarti dalam

pembelajaran berlangsung tidak

b. Efektifitas Media Powerpoint

dirumah

melakukan pembelajaran secara

motivasi peserta didik untuk

aktit dan semangat. Hal ini

peserta didik kelihatan lebih

kegiatan

bertama

(snoof

yang

didik

didik

proses

mengenai materi

111)

pembelajaran.

menjelaskan

pembelajaran

wenggunakan

bertemuan

Selama

kehadiran guru.

mandiri

ınınuəw

terhadap Hasil Belajar

layar

menggunakan

pembelalaran

peserta

peserta

Mei AKI

Kesim

qen

шəd Edib

Valic aku

TWIƏS dan

IEVIS

Prak

euip

шəd uəw

-tbib Z. Dam

HIJ Hab neba

TISPY rata-

gkm

njun

0 07

I. Mela dwisip

old

pegs

terh

IƏW

14/08 KOU

euiní

muəd

psutuk

peneliti

materi

hasil

dapat

proses

рчимч

sepesar

materi

terdapat

didik

orang

Jeuinl

media

belalar

Yang

orang

lurnal

media

mnləd

Yang

hasil

media

dengan

proses

penggunaan

pembelajaran

pembelajaran

dalam

Dengan demikian media

dalam

(2008:139)

55,24%. Sejalan dengan pendapat

peningkatan kompetensi peserta

akuntansi

atas

peserta

didik

dinyatakan kompeten. Setelah

peningkatan hasil belajar. Pada

tegabiet test terdapat

diperoleh peserta didik pada pre

Berdasarkan

pembelajaran dilakukan evaluasi

selesai

sebanyak 15

materi

belajar

(39,50%) peserta didik

waktu peserta didik

hasil

Sebanyak

Berdasarkan hasil analisis

materi

98

khusus yaitu

bada

Ip

dinyatakan kompeten.

prestasi

akuntansi

Kembangkan

produktit

11110d12mod

meningkatkan

pembelajaran

komputer

warsita

lurnal

didik

produktit

tersebut

(%\p\2'\p6)

'snsnyy

peserta

Kynznz

analisis

Setelah

pembelajaran

menggunakan

pembelajaran

menggunakan

akhir (post Test).

menggunakan

pembelajaran

Keuntungan

belalar.

Jurnal khusus yang

belajar. liend aktivitas dan hasil potensial efek mempunyai akuntansi materi jurnal khusus media pembelajaran produktif demikian dapat dikatakan bahwa belajar sebesar 55,24%. Dengan peningkatan kompetensi hasil menjadi 94,74%. Artinya adanya kompeten dinyatakan yang meningkat. Jumlah peserta didik pembelajaran terlihat hasil belajar media menggunakan gengan nbivibni melakukan proses pembelajaran Dan setelah peserta didik akuntansi materi jurnal khusus. produktif pembelajaran dinyatakan kompeten terhadap atau 39,50% peserta didik pembelajaran hanya 15 orang mereka menggunakan media pembelajaran, terlihat sebelum

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran

yang perlu diperhatikan adalah:

1. Alangkah lebih baiknya, bila guru produktif akuntansi lainnya dan guru mata pelajaran juga dapat mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk powerpoint atau multimedia lainnya dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran agar peserta dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

2. Peserta didik kelas X Akuntansi, dapat mempelajari secara tutorial

konversi dengan menggunakan software Acoolsoft PPT to Flash mempunyai efek potensial terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas X Akuntansi 2 di Sekolah Menengah Negeri 5 Palembang.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Melalui validasi ahli, evaluasi one

produktif pembelajaran media menggunakan dimana peserta didik dapat one to one dan uji coba small group Praktis terlihat dari hasil uji coba revisi sesuai dengan saran. untuk uji coba lapangan dengan semua validator menyarankan dari penilaian validator, dimana valid dan praktis. Valid terlihat akuntansi yang dikategorikan produktif pembelajaran dihasilkan media powerpoint to one, dan small group maka 1. Melalui validasi ahli, evaluasi one

akuntansi dengan mudah.

2. Dari aktivitas belajar peserta didik melalui observasi terlihat adanya peningkatan aktivitas dari pertemuan ketiga meningkat rata-rata 12% sampai 14%. Dari hasil belajar peserta didik materi jurnal khusus diketahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mereka belajar peserta didik setelah mereka belajar menggunakan media

- di rumah untuk dapat memahami materi, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar.
- 3. Bagi Sekolah, diharapkan media power point dapat dijadikan bahan referensi belajar di kelas dan perpustakaan.
- 4. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pengembangan produk yang lebih baik dan sempurna bagi peneliti lainnya.

Daftar Pustaka

- Adriyanto, Bambang. 2009. Membuat
 Bahan Ajar Interaktif dengan
 Powerpoint 2007.
 Pustekkom, Jakarta.
- Akker, J. Van Den. 1999. Principle and Methods of Development Research. In:J..Van den Akker, R Branch, K. Gustafson, N. Nieveen and Tj. Plomp (Eds), Design Methodology and Development Research. Dordrecht: Kluwer.
- A.M, Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT
 Rajagrafindo Persada,
 Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta

- Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. PT Raja
 Grafindo Persada, Jakarta.
- Chaniago, Defri Ahmad. 2010.

 Aktifitas Belajar.

 http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas belajar/, diakses 31 januari 2011.
- Daryanto, 2010. Media
 Pembelajaran: Peranannya
 Sangat Penting Dalam
 Mencapai Tujuan
 Pembelajaran. Gava Media.
 Yogyakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. Kurikulum Sekolah 2004. Menengah Kejuruan (SMK) Edisi 2004. Bidang Keahlian Bisnis Manajemen Program Akuntansi. Keahlian Pendidikan Departemen Nasional Direktorat Ienderal Pendidikan Dasar Direktorat dan menengah Menengah Pendidikan Kejuruan, Jakarta.
- _____. 2007. Panduan Penyusunan Laporan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Direktorat Pembinaan Sekolah

Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Dasar dan Menengah, Jakarta.

- Pendidikan Menengah
 Kejuruan. Direktorat
 Jenderal Manajemen
 Pendidikan Dasar dan
 menengah Departemen
 Pendidikan Nasional.
 Jakarta.
- Direktorat Jenderal
 Pendidikan Dasar dan
 Menengah, Jakarta.
- Heinich, Molena, Russell. 1982.

 Instructional Media and the
 New Technologies of
 Instruction.John Wiley &
 Sons Inc, New York.
- Muawanah, Umi, dkk. 2008. Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan Jidid 2 untuk SMK.Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat **Ienderal** Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Mukminan, 2009. Pemanfaatan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Geografi di Sekolah.

- http://singgiheducation.blog spot.com. Diakses Nopember 2010.
- Pribadi, Benny, A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. PT. Dian Rakyat, Jakarta
- Riduwan, 2010. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Alfabeta, Bandung.
- _____ . 2005. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Alfabeta, bandung.
- Rohayati, Hilda. 2010. Pengembangan
 Bahan Aproksimasi Melalui
 CD Interaktif di Sekolah
 Menengah Kejuruan Negeri 1
 Kayuagung. Pendidikan
 Program Pascasarjana
 Universitas Sriwijaya.
- Sadiman, Arif, S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. PT Raja Gafindo Persada, Jakarta
- Seels, Barbara, B. dan Richey, Rita.C. 1994. Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field.

 Association for Educational Communication and Tecnology, Washington, DC.
- Setyosari, Punaji. 2010. Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Kencana

- Prenada Media Group. Jakarta
- Soemantri, Hendi. 1999. *Dasar-Dasar Akuntansi SMK Kelompok Bisnis dan Manajemen*.
 Armico, Bandung.
- Soft ware Acooll, Ver.20.2 @ Copy right 2010. Acoolsoft Software. Co,. Ltd. All right reserver.

 http://www.acoolsoft.com/.

 Diakses November 2010.
- Sucipto, Moelyati, Sumardi. 2006.

 Akuntansi IA Siklus

 Akuntansi Perusahaan Jasa

 Bisnis & Manajemen.

 Yudhistira, Jakarta.
- Sadiman, Arif, S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. PT Raja Gafindo Persada, Jakarta.

- Sugiono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2007. Alfabeta,
 Bandung.
- Suparman, Atwi. 2004. Desain
 Intruksional. Pusat
 Penerbitan Universitas
 Terbuka.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Rajawali Pers,
 Jakarta.

k

p

d

te

n

F

ai

K

in

di

in or as th

K

- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Rineka Cipta,

 Jakarta.
- Winkel, W.S. 1999. *Psikologi Pengajaran*. PT. Gramedia, Jakarta